

**PENGEMBANGAN
PEMBUATAN
A P E
BAGI ANAK USIA DINI**

Sanksi Pelanggaran Pasal 113 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, sebagaimana yang telah diatur dan diubah dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002, bahwa:

Kutipan Pasal 113

- (1) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000,- (seratus juta rupiah).
- (2) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,- (lima ratus juta rupiah).
- (3) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,- (satu miliar rupiah).
- (4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,- (empat miliar rupiah).

PENGEMBANGAN PEMBUATAN A P E BAGI ANAK USIA DINI

**Tesya Cahyani Kusuma, M.Pd.
Heni Listiana, M.Pd.I.**



PENGEMBANGAN PEMBUATAN APE BAGI ANAK USIA DINI

Edisi Pertama

Copyright © 2021

ISBN

14,8 x 21 cm

x, 190 hlm

Cetakan ke-1, Februari 2021

Kencana. 2021.....

Penulis

Tesya Cahyani Kusuma, M.Pd.

Heni Listiana, M.Pd.I.

Desain Sampul

Irfan Fahmi

Penata Letak

Endang Wahyudin

& Miya Damayanti

Penerbit

KENCANA

Jl. Tandra Raya No. 23 Rawamangun - Jakarta 13220

Telp: (021) 478-64657 Faks: (021) 475-4134

Divisi dari PRENADAMEDIA GROUP

e-mail: pmg@prenadamedia.com

www.prenadamedia.com

INDONESIA

Dilarang memperbanyak, menyebarluaskan, dan/atau mengutip sebagian atau seluruh isi buku ini dengan cara apa pun, termasuk dengan cara penggunaan mesin fotokopi, tanpa izin tertulis dari penerbit dan penulis.

Kata Pengantar

Bismillahirrahmanirrahim.

Puji syukur kepada Allah swt., atas terbitnya buku *Pengembangan Pembuatan APE bagi Anak Usia Dini*. Selawat dan salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad saw., semoga kelak kita semua mendapat syafaat di hari kiamat. Aamiin.

Buku ini merupakan buku yang ditulis bersama untuk membangun semangat bagi guru dan calon guru pendidikan anak usia dini dalam membuat APE. Referensi tentang APE yang masih relatif sedikit, menggugah kami untuk menghadirkan buku ini. Di tengah tantangan penggunaan APE yang mahal, maka buku ini menjadi sisi lain untuk membuat APE mandiri yang ramah lingkungan dan ramah biaya.

Buku ini terbagi menjadi tiga bagian utama. *Pertama*, bermain dan anak usia dini yang berisi konsep dasar bermain anak usia dini, teori-teori bermain anak usia dini, enam tahapan bermain anak usia dini, dan sejarah alat permainan edukatif. *Kedua*, mengenal alat permainan edukatif yang berisi pengertian alat permainan edukatif, tujuan penggunaan alat permainan edukatif, manfaat alat permainan edukatif, syarat penggunaan alat permainan edukatif, jenis-jenis alat permainan edukatif, manfaat dan fungsi bermain bagi anak, dan kemampuan atau potensi anak. *Ketiga*, alat dan bahan untuk usia, cara membuat, cara memainkan, aspek perkembangan, indikator alat permainan edukatif, dan keunikan dari alat permainan edukatif.



Dengan membaca buku ini, pemahaman tentang alat permainan edukatif akan bertambah. Ide dan kreativitas guru untuk membuat APE akan berkembang, semangat membuat APE karena mudah dan murah, dan mampu meningkatkan kemampuan guru membuat APE. Tentunya semua disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan masing-masing pembelajaran. Keberanian dan kemauan untuk mencoba menjadi modal utama untuk membuat APE. Semuanya bisa dimodifikasi oleh masing-masing guru.

Akhirnya, buku ini hanya sebagian kecil dari upaya untuk membantu mahasiswa prodi PG-PAUD/PIAUD untuk memperoleh referensi yang berkualitas. Semoga buku ini memberikan manfaat bagi penulis dan juga pembaca. Selamat membaca dan menikmati isi buku ini!

Daftar Isi

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
BAB 1 BERMAIN DAN ANAK USIA DINI	1
A. Konsep Dasar Bermain Anak Usia Dini	1
B. Teori-teori Bermain Anak Usia Dini	3
C. Enam Tahapan Bermain Anak Usia Dini	6
D. Sejarah Alat Permainan Edukatif	7
BAB 2 MENGENAL ALAT PERMAINAN EDUKATIF	9
A. Pengertian Alat Permainan Edukatif	9
B. Syarat Alat Permainan Edukatif	11
C. Tujuan Penggunaan Alat Permainan Edukatif	11
D. Manfaat Alat Permainan Edukatif	11
E. Syarat Penggunaan Alat Permainan Edukatif	13
F. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif	14
G. Manfaat dan fungsi Bermain Bagi Anak	15
H. Kemampuan atau Potensi Anak	16
BAB 3 PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF	19
A. Tree Smart	19
B. Botol Pintar (Bolpin)	22



C. Papan Ajaib	24
D. Box Smart	27
E. Maze Binatang	30
F. Papan Tempel	32
G. Rumahku	34
H. Papan Hitung	37
I. Sempurnakan Aku	39
J. Smart Box	41
K. Papan Ajaib	43
L. Pohon Matematika	46
M. Kereta Angka	48
N. Stik Huruf	50
O. Papan Kata	52
P. Papan Matematika Anak	54
Q. Roll Play	56
R. Papan Anggota Tubuh	58
S. Papan Huruf Hijaiyah	60
T. Ular Tangga Geometri (Ultatri)	62
U. Fun Smart Book	65
V. Seluncuran Pintar	68
W. Flying Bird	70
X. Spongebob Pintar	73
Y. Balok Angka	75
Z. Saku-saku Huruf	77
AA. Peta Dora	79
AB. Celengan Pintar	82
AC. Kotak Perintah	85
AD. Monopoli Cerdas	87
AE. Papan Buah-buahan	89
AF. Cara Membaca Jam Dinding	91
AG. Botol Warna	92
AH. Papan Geometri	93
AI. Balok Warna-warni	95



AJ. Geometri Penjumlahan	96
AK. Geometri Penjumlahan	97
AL. Kantong Ajaib	99
AM. Mencari Huruf yang Hilang pada Papan Buah-buahan	100
AN. Englek Pintar	102
AO. Lingkaran Pintar	104
AP. Puzzle Pizza	105
AQ. Tutup Botol Pintar	107
AR. Pohon Penjumlahan (Pon Pen)	109
AS. Match Alphabet	111
AT. Smart Ball	113
AU. Tangkap Bola	115
AV. Ular Pintar	116
AW. Touch Box	118
AX. Popi Happinees	120
AY. Bootle Cap Alfabet	123
AZ. Order Ball	125
BA. Counting Activity For Kids	128
BB. Rainbow Tube	130
BC. Match Up Geometri	132
BD. Cardboard Box	134
BE. Saving Colorful Coins	137
BF. Gantungan Bangun Datar	139
BG. Kotak Geometri	140
BH. Papan Cerdas	142
BI. Papan Hitung	143
BJ. Papan Tempel	145
BK. Papan Pintar	147
BL. Roda Buah-buahan	149
BM. Roll Play	151
BN. Stik Bunga	153
BO. Pohon Pintar	155
BP. Pohon Penjumlahan	157



BQ. Permainan Labirin	159
BR. Kotak Perintah	160
BS. Permainan Buah dari Kardus	162
BT. Akuarium	163
BU. Papan Geometri	165
BV. Kotak Geometri	167
BW. Batang Geometri	169
BX. Bebek Pintar	170
BY. Lore/Permainan Setatak	173
BZ. Congklak	175
CA. Bola Bowling	177
CB. Ape Lollypop Angka Alam Semesta	178
CC. Botol Yakult Pintar (Pengenalan Angka dan Warna)	180
CD. Laptop Ajaib	181
CE. Alat Permainan Mengurutkan Tinggi ke Rendah dan dari Rendah ke Tinggi	183
CF. Menenal dan Menghubungkan Huruf Abjad Besar dan Kecil	184
 DAFTAR PUSTAKA	 187
PARA PENULIS	189



Bermain dan Anak Usia Dini

A. KONSEP DASAR BERMAIN ANAK USIA DINI

Belajar melalui bermain merupakan satu teknik pengajaran dan pembelajaran yang berkesan kepada anak usia dini. Bermain sendiri merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain juga dapat diartikan sebagai perantara pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini, dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, dan media yang menarik dengan mudah diikuti oleh anak. Beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa bermain sangat berpengaruh besar dalam perkembangan jiwa anak.

Menurut Singer dalam Martuti (2008: 13), bermain merupakan cara untuk melatih masuknya rangsangan, baik dari dunia luar maupun dari dalam. Laju stimulasi, baik dari luar maupun dari dalam semakin optimal jika keadaan emosi menyenangkan yang dapat diperoleh saat anak sedang bermain. Artinya, bermain membuat anak tidak merenung dan bosan yang disebabkan kurangnya stimulus atau rangsangan. Melalui bermain, anak dapat mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya, merasakan objek-objek dan tantangan dalam menemukan sesuatu dan cara yang baru, serta mencari hubungan yang padu antara sesuatu dengan sesuatu yang lain.

Seorang anak harus diberi kesempatan untuk memilih kegiatan bermainnya sendiri dan menentukan bagaimana melakukannya. Un-



tuk itu, kegiatan bermain anak perlu mendapatkan perhatian serius oleh para pendidik anak usia dini karena bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak, seperti perkembangan fisik motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, dan emosional.

Kriteria atau ketentuan yang harus diperhatikan oleh orangtua dan para guru pada anak usia dini yaitu bukan mainan yang asalan, tetapi bermain yang dibuat atau dikemas dalam rangka untuk tujuan pendidikan. Hal ini dilakukan agar bermain dapat bermanfaat dalam peningkatan kualitas emosionalnya, daya pikir, dan kreativitas anak itu sendiri. Moeslichatoen (2004: 33), menyajikan fungsi bermain pada anak usia dini, sebagai berikut:

1. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa, seperti meniru ibu memasak di dapur dan meniru dokter yang sedang mengobati orang yang sakit.
2. Melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata, seperti menjadi ibu, guru yang mengajar di kelas, petani, dan sopir.
3. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata, seperti ibu mengurus rumah, ayah bekerja di kantor, dan kakak mengerjakan tugas.
4. Untuk menyalurkan perasaan kuat, seperti memukul kaleng.
5. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak diterima, seperti menjadi perampok, aktor film, dan menjadi anak nakal.
6. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan, seperti gosok gigi, dan sarapan.
7. Mencerminkan pertumbuhan, seperti semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin cepat berlari.
8. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah, seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makanan, dan pesta ulang tahun.

Fungsi bermain bukan hanya meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, melainkan juga mengembangkan bahasa, emosi, disiplin, kreativitas, dan perkembangan fisik anak. Lagi-lagi di sini



ditegaskan bahwa dengan bermain, perkembangan sosial anak ikut berkembang. Baik berupa sikap sosialnya, belajar berkomunikasi, mengorganisasi peran, dan lebih menghargai orang lain, dan lain sebagainya. Artinya, melalui bermain anak akan dapat mengendalikan emosinya, menyalurkan keinginannya, dan rasa percaya diri. Anak juga dapat menerapkan disiplin dengan menunggu giliran atau menaati peraturan. Bermain dapat merangsang kreativitas anak untuk menciptakan imajinasinya.

B. TEORI-TEORI BERMAIN ANAK USIA DINI

Banyak ahli yang membahas bermain menurut riset dan pandangan mereka masing-masing. Para ahli sepakat, anak-anak perlu bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal. Tanpa bermain, anak akan bermasalah di kemudian hari. Berikut ini pandangan singkat para ahli tentang bermain.

1. Herbert Spencer

Menurut Herbert Spencer (Catron & Allen, 1999), anak bermain karena mereka punya energi berlebih. Energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan. Hal ini berarti, tanpa bermain, anak akan mengalami masalah serius karena energi mereka tidak tersalurkan.

2. Moritz Lazarus

Menurut Moritz Lazarus, anak bermain karena mereka memerlukan penyegaran kembali atau mengembalikan energi yang habis digunakan untuk kegiatan rutin sehari-hari. Hal ini mengandung pengertian bahwa apabila tidak bermain anak akan menderita kelesuan akibat ketiadaan penyegaran.

3. Erikson

Menurut Erikson (1963), bermain membantu anak mengembang-



kan rasa harga diri. Alasannya adalah karena dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh mereka, menguasai, dan memahami benda-benda, serta belajar keterampilan sosial. Anak bermain karena mereka berinteraksi guna belajar mengkreasi pengetahuan. Bermain merupakan cara dan jalan anak berpikir dan menyelesaikan masalah. Anak bermain karena mereka membutuhkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial agar mereka memperoleh dasar kehidupan sosial.

4. Sigmund Freud

Sigmund Freud (1920), melihat bermain dari kacamata psikoanalitis. Dengan demikian, teorinya disebut teori bermain psikoanalisis. Menurutnya, bermain bagi anak merupakan suatu mekanisme untuk mengulang kembali peristiwa traumatik yang dialami sebelumnya sebagai upaya untuk memperbaiki atau menguasai pengalaman tersebut demi kepuasan anak. Dengan demikian, Freud melihat bermain sebagai sarana melepaskan kenangan dan perasaan yang menyakitkan. Hal ini berarti anak bermain karena mereka butuh melepaskan desakan emosi secara tepat (Freud, 1958; Isenberg & Jalongo, 1993).

5. Froebel

Froebel terkenal dengan pendekatan dan ide-idenya yang berpusat pada anak yang kita kenal sekarang sebagai bermain bebas. Froebel percaya bahwa anak-anak membutuhkan pengalaman nyata dan aktif secara fisik. Di sinilah terdapat kaitan antara bermain dan belajar. Lagu dan ritme diperkenalkan dan menjadi stimulasi lanjutan. Froebel juga menunjukkan pentingnya permainan *outdoor* dan alat main natural yang diperoleh dari lingkungan sekitar. Froebel lalu mendirikan taman kanak-kanak yang kemudian banyak berpengaruh terhadap teori-teorinya di kemudian hari.

Froebel mendirikan TK karena ada maksud tertentu, bukan dimaksudkan sebagai sekolah untuk anak. Pada tahun 1837, di Keilhau, Froebel membuka sebuah lembaga yang ia namakan, "Sekolah Latih-



an Psikologis bagi Anak-anak Melalui Permainan dan Kegiatan.” (Catatan: Kata “sekolah” sendiri tidak begitu disukai Froebel karena tersirat kegiatan yang sistematis dan diatur secara ketat [Downs, 1978]). Froebel ingin agar anak-anak tumbuh lebih leluasa, seperti tanaman bunga. Oleh karena itu, saat Froebel bersama teman-temannya berjalan kaki di lembah penuh bunga, ia berhenti sejenak, dan dengan mata berbinar-binar ia berseru, “Wah, saya menemukannya! Die Kindergarten. Itulah nama yang sesuai! Taman kanak-kanak (Snider, 1900). Sejak itu, Froebel mempropagandakan gagasan taman kanak-kanaknya itu, mulai Dresden dan Leipzig.

Perlu juga diketahui bahwa bermain menurut Froebel adalah “cara anak untuk belajar” atau “anak belajar dengan berbuat”. Anak didik bukanlah bejana pasif yang menerima begitu saja apa yang diberikan kepadanya, melainkan ikut ambil bagian dalam pendidikannya. Peran itu tampak dalam beberapa hal, yaitu: (a) bermain, (b) bernyanyi, (c) menggambar, dan (d) memelihara tanaman atau binatang kecil. Dengan demikian, bermain menjadi metode andalan di Taman Kanak-kanak.

6. Lev Vygotsky

Bermain, menurut Vygotsky (1969), merupakan sumber perkembangan anak, terutama untuk aspek berpikir. Menurut Vygotsky, anak tidak serta-merta menguasai pengetahuan karena faktor kematangan, tetapi lebih karena adanya interaksi aktif dengan lingkungannya. Bermain, dalam perspektif ini, menyediakan ruang bagi anak untuk mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksi aktif dengan berbagai aspek yang terlibat, seperti peran dan fungsi. Anak adalah individu aktif, yang di dalam proses bermain melibatkan diri untuk membangun konsep-konsep yang dibutuhkan, seperti memahami bentuk benda, fungsi benda, karakteristik benda. Anak juga membangun konsep-konsep abstrak, seperti aturan-aturan, nilai-nilai tertentu, dan kultur.



C. ENAM TAHAPAN BERMAIN ANAK USIA DINI

Bagi anak, bermain tidak sekadar menyenangkan, tetapi dapat memberi banyak manfaat. Apalagi usia batita merupakan masa emas pertumbuhan otak, sehingga pemberian stimulasi melalui kegiatan bermain dapat mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan batita. Mildred Parten yang memopulerkan teori perilaku bermain sosial, mengidentifikasi enam tahapan perkembangan bermain anak, dengan sebutan *Parten's Classic Study of Play*. Gagasan Parten mengenai tahapan perkembangan bermain ini sering dijadikan acuan dalam menilai kemampuan sosial anak.

Berikut ini keenam tahapan perkembangan bermain:

1. *Unoccupied play*

Pada tahap ini, si batita terlihat bermain tidak seperti yang umumnya dipahami sebagai kegiatan bermain. Anak hanya mengamati kejadian di sekitar yang menarik perhatiannya. Bila tak ada hal menarik, ia akan menyibukkan diri. Ia mungkin hanya berdiri di suatu sudut, melihat ke sekeliling ruangan atau melakukan beberapa gerakan tanpa tujuan tertentu. Ia belum menunjukkan minat pada aktivitas atau objek lainnya. Begitulah anak di awal usia batita.

2. *Solitary play*

Si batita mulai bermain, tetapi asyik sendiri. Ia tidak memperhatikan hal lain yang terjadi, belum menunjukkan antusiasnya kepada lingkungan sekitar, khususnya orang lain. Tahapan bermain ini dilakukan batita hingga usia dua tahun. Perlu dipahami oleh Ibu dan Bapak, bagi si kecil, bermain tidak selalu seperti aktivitas bermain yang dipahami oleh orang dewasa. Ketika ia merasa antusias dan tertarik akan sesuatu, saat itulah anak disebut bermain, walaupun mungkin anak hanya sekadar menggoyangkan badan, menggerakkan jari-jarinya, dan lain-lain.

3. *Onlooker play*

Si batita mulai memperhatikan lingkungannya, ia suka melihat atau memperhatikan anak lain yang sedang bermain. Di sinilah



anak mulai mengembangkan kemampuannya untuk memahami bahwa dirinya adalah bagian dari lingkungan. Walaupun mulai tertarik dengan aktivitas lain yang diamatinya, namun ia belum memutuskan untuk bergabung, dia baru sampai pada tahapan mempertimbangkan apakah akan bergabung atau tidak.

4. *Parrarel play*

Pada tahap ini, anak bermain terpisah dari teman-temannya, namun ia menggunakan jenis mainan yang sama ataupun melakukan kegiatan yang sama dengan temannya. Anak bahkan sudah berada dalam suatu kelompok, walaupun belum atau tak ada interaksi di antara mereka. Umumnya mereka mulai tertarik satu sama lain, namun belum merasa nyaman untuk bermain bersama.

5. *Associative play*

Anak mulai terlibat dalam interaksi sosial yang intens dan bekerja sama. Sudah ada kesamaan tujuan yang ingin dicapai bersama, namun biasanya belum ada peraturan permainan. Misal, anak bermain kejar-kejaran, namun sering kali tak jelas siapa mengejar siapa. Tahapan bermain ini biasanya dilakukan oleh sebagian besar masa anak-anak prasekolah.

6. *Cooperative play*

Pada tahap ini, anak memiliki interaksi sosial yang teratur. Kerja sama atau pembagian tugas (peran) dalam permainan mulai diterapkan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Umpama, bermain sekolah-sekolahan, membangun rumah-rumahan, dan lain-lain. Tipe permainan ini yang mendorong timbulnya kompetisi dan kerja sama anak. Tahapan bermain ini dapat dimainkan anak prasekolah dalam bentuk sederhana.

D. SEJARAH ALAT PERMAINAN EDUKATIF

Pada tahun 1972, Dewan Nasional Indonesia untuk Kesejahteraan Sosial memperkenalkan istilah Alat Permainan Edukatif (APE). Sebe-



narnya, APE ini merupakan pengembangan proyek pembuat buku keluarga dan balita yang dikelola oleh Kantor Menteri Urusan Peranan Wanita. Karena keberhasilan proyek tersebut, APE digunakan di seluruh wilayah Indonesia melalui program-program BKKBN dan ibu-ibu PKK.

Adapun beberapa APE yang dihasilkan sebagai berikut:

1. Boneka dari kain.
2. Balok bangunan polos.
3. Menara gelang segitiga, bujur sangkar, lingkaran, dan segi enam.
4. Tangga kubus dan tangga silinder.
5. Gantungan bayi.
6. Beberapa *puzzle*.
7. Kotak gambar pola.
8. Papan pasak 100.



Mengenal Alat Permainan Edukatif

A. PENGERTIAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF

Setiap manusia memiliki tugas perkembangan yang harus dicapai pada setiap periode perkembangannya. Bagi orang dewasa, pencapaian tugas perkembangan tidak akan mengalami masalah yang signifikan karena mereka sudah mampu berpikir secara konkret maupun abstrak. Hal ini berbeda dengan anak usia dini yang masih memerlukan peran orang dewasa (orangtua) untuk membantu mencapai tugas perkembangannya. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh orangtua untuk dapat merangsang perkembangan anak adalah melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE).

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. APE dapat berupa apa saja yang ada di sekeliling lingkungan, misalnya: sapu, piring, gelas, sendok plastik, tutup panci, dan bangku kecil. Tetapi yang dimaksud ini di sini adalah APE yang dibuat sendiri dari bahan-bahan yang sudah tidak terpakai lagi atau bahan-bahan yang mudah didapat di sekitar.

Secara umum, Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak-anak usia dini agar mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek per-



kembangan anak yang meliputi aspek fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. Alat permainan edukatif dapat mengoptimalkan perkembangan anak disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya.

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

Aktivitas bermain bagi anak membutuhkan berbagai alat permainan yang mengandung unsur atau nilai edukatif. Alat permainan yang bersifat mendidik dalam pendidikan anak usia dini dikenal dengan istilah Alat Permainan Edukatif (APE). Yang dimaksud alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat, seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetuk, menyempurnakan suatu desain atau menyusun sesuai bentuk utuhnya. Sementara alat permainan edukatif merupakan alat yang bisa merangsang aktivitas bermain dan dapat menstimulasi serta mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Jadi, APE adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, sekaligus alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. APE tidak harus bagus dan selalu dibeli di toko, hasil buatan sendiri/alat permainan tradisional pun dapat digolongkan sebagai APE asalkan memenuhi syarat untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, menarik, dapat dimainkan dengan berbagai variasi, tidak mudah rusak, dan dapat diterima oleh semua kebudayaan.



B. SYARAT ALAT PERMAINAN EDUKATIF

Adapun syarat APE, sebagai berikut:

1. Mengandung nilai pendidikan.
2. Aman atau tidak berbahaya bagi anak.
3. Menarik dilihat dari warna dan bentuknya.
4. Sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak.
5. Sederhana, murah, dan mudah diperoleh.
6. Awet tidak mudah rusak dan mudah pemeliharaannya.
7. Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak.
8. Berfungsi mengembangkan kreativitas dan kecerdasan anak.

C. TUJUAN PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF

Tujuan alat permainan edukatif dalam proses belajar anak usia dini adalah sebagai alat bantu orangtua dan guru atau pendidik untuk:

1. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk melakukan berbagai kegiatan guna menemukan pengalaman baru yang bermanfaat untuk eksplorasi dan bereksperimen dalam peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan pengembangan bahasa, kecerdasan, fisik, sosial, dan emosional anak.
2. Memperjelas materi pelajaran yang diberikan kepada anak.
3. Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain (belajar).

D. MANFAAT ALAT PERMAINAN EDUKATIF

Alat Permainan Edukatif (APE) memberikan banyak manfaat terhadap tumbuh kembang anak. Alat Permainan Edukatif (APE) juga dapat memberikan kesempatan proses bersosialisasi kepada anak untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan dengan menggunakan berbagai alat, buku, narasumber, atau tempat. Alat permainan berguna untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya.



Anak secara aktif akan melakukan kegiatan permainan dan secara optimal menggunakan seluruh pancaindranya. Kegiatan atau permainan yang menyenangkan juga akan meningkatkan aktivitas sel otak mereka, keaktifan sel otak akan membantu memperlancar proses pembelajaran anak.

APE memiliki beberapa manfaat, sebagai berikut:

1. Pengembangan aspek fisik, yaitu kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang/merangsang pertumbuhan fisik anak.
2. Pengembangan bahasa, dengan melatih berbicara, menggunakan kalimat yang benar.
3. Pengembangan aspek kognitif, yaitu dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk, warna, dan tekstur. Pengembangan aspek sosial, khususnya dalam hubungannya dengan interaksi antara ibu, ayah, keluarga, dan masyarakat.

Menurut Suryadi (2007), bahwa manfaat mainan edukatif sebagai berikut:

1. *Melatih kemampuan motorik*
Stimulasi untuk motorik halus diperoleh saat menjemput mainan, meraba, memegang dengan kelima jarinya, dan sebagainya, sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerakkan mainannya, melempar, mengangkat, dan sebagainya.
2. *Melatih konsentrasi*
Mainan edukatif dirangsang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi. Saat menyusun *puzzle* katakanlah anak dituntut untuk fokus pada gambar atau bentuk yang ada di depannya, ia tidak berlari-larian atau melakukan aktivitas fisik lain sehingga konsentrasinya bisa lebih tergal. Tanpa konsentrasi, bisa saja hasilnya tidak memuaskan.
3. *Mengembangkan konsep sebab akibat*
Contohnya dengan memasukkan benda kecil ke dalam benda yang besar, anak akan memahami bahwa benda yang lebih kecil bisa dimuat ke dalam benda yang lebih besar. Adapun benda yang



lebih besar tidak bisa masuk ke dalam benda yang lebih kecil. Ini adalah pemahaman konsep sebab akibat yang sangat dasar.

4. *Melatih bahasa dan wawasan*

Permainan edukatif sangat baik bila diikuti dengan penuturan cerita. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan buat anak, yakni meningkatkan kemampuan bahasa juga keluasan wawasan.

5. *Mengenalkan warna dan bentuk*

Dari mainan edukatif, anak dapat mengenal ragam/variasi bentuk dan warna. Ada benda berbentuk kotak, segi empat, bulat, dengan berbagai warna, biru, merah, hijau, dan lainnya.

E. SYARAT PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF

Pada dasarnya, bentuk dan jenis permainan edukatif tidak terbatas, namun perlu diperhatikan bahwa dalam memilih permainan edukatif orangtua perlu mempertimbangkan hal-hal berikut:

1. Usia dan minat anak. Agar bermain benar-benar berfungsi sebagai bagian yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak, jadi tidak justru menghambat tumbuh kembang mereka.
2. Keamanan dari permainan tersebut (tidak tajam, tidak ada bagian-bagian yang dapat melukai anak dan tidak mengandung zat yang berbahaya).
3. Pentingnya keterlibatan orangtua atau anggota keluarga dalam proses bermain, agar dapat melindungi mereka dari hal-hal yang dapat merugikan tumbuh kembang mereka atau dari hal-hal yang mematikan kreativitas atau minat anak terhadap lingkungan.
4. Tidak selalu permainan yang mahal lebih edukatif dari permainan yang sederhana.
5. Mudah dibongkar pasang. Alat permainan yang mudah dibongkar pasang, dapat diperbaiki sendiri, lebih ideal daripada mobil-mobilan yang dapat bergerak sendiri. Alat-alat permainan yang dijual di toko-toko (*built-in*) lebih banyak menjadi bahan tontonan daripada berfungsi sebagai alat permainan. Anak-anak tidak



tertarik oleh bagus dan sempurnanya alat-alat permainan yang diproduksi di pabrik tersebut.

6. Dapat mengembangkan daya fantasi. Alat permainan yang sifatnya mudah dibentuk dan diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi, yang memberikan kepada anak kesempatan untuk mencoba dan melatih daya-daya fantasinya. Sesuai dengan ajaran pendidikan modern, alat-alat yang dapat menunjang perkembangan fantasi itu misalnya bak pasir, tanah liat, kertas, dan gunting. Jumlah alat-alat itu masih dapat ditambah lagi dengan kapur berwarna, papan tulis, dan sebagainya (Abdul Khobir, 2009: 203).

Selain itu, alat permainan edukatif juga harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

1. Mudah, yaitu mudah membuatnya, mudah memperoleh bahan dan alat, serta mudah digunakan oleh anak didik.
2. Aman, yaitu tidak membahayakan anak, baik dari segi bahan maupun bentuk.
3. Murah, artinya pengadaan biaya dengan serendah mungkin.
4. Asyik, nyaman digunakan anak.

F. JENIS-JENIS ALAT PERMAINAN EDUKATIF

Menurut Abdul Khobir (2009) terdapat dua jenis alat permainan edukatif, sebagai berikut:

Pertama, Alat Permainan Tradisional.

Dalam permainan edukatif ini, anak disugahi bahan mentah yang harus ia upayakan sendiri agar menjadi sesuatu yang berbentuk. Misalnya, balok bangunan, dan papan pasak. Berbagai jenis yang lain merupakan "*team work*" yang pengerjaannya secara kelompok, sehingga melatih anak bersosialisasi secara langsung dengan lingkungan, seperti permainan kelereng (asah sosial). Alat permainan tradisional yang dapat mengasah kecerdasan otak anak, antara lain catur, halma, atau dakon.



Alat permainan edukatif tradisional ini cenderung memiliki banyak manfaat, selain sederhana dalam desain, serba guna, aman, tahan lama dan merangsang atau menstimulasi otak anak, permainan edukatif dengan menggunakan alat tradisional ini lebih murah dan tidak menjadikan anak antisosial, karena pada umumnya permainan dengan alat-alat ini melibatkan dua anak atau lebih (kelompok dalam kegiatan).

Kedua, Alat Permainan Elektronik atau Modern.

Berbagai model alat permainan ini, seperti: *video game*, komputer, nintendo, maupun tamiya merupakan alat permainan edukatif yang sangat menarik. Anak-anak usia dini sudah banyak yang dapat mengoperasikannya hanya dengan memencet tombol-tombol *game*, maupun remot kontrol yang melengkapi alat permainan ini.

Namun selama ini pola permainan modern cenderung seperti pola pendidikan formal anak yang mengharuskan mereka duduk terkurung dalam kamar berjam-jam, sehingga pola permainan itu membahayakan mental anak. Selain membuat anak terbiasa dengan menghargai egonya sendiri, anak-anak terdorong untuk menjadi anti-sosial.

G. MANFAAT DAN FUNGSI BERMAIN BAGI ANAK

Berikut dijelaskan manfaat bermain bagi anak.

1. Makna bermain itu memiliki beberapa pengertian, yaitu:
 - a. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
 - b. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik.
 - c. Bersifat spontan dan sukarela.
 - d. Melibatkan peran serta aktif anak.
 - e. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, disiplin, mengendalikan emosi, dan sebagainya.



2. Di saat bermain semua aspek fisik, sosial, emosional, kognitif, dan bahasa anak digunakan secara aktif.
3. Di saat bermain anak membangun konsep dirinya.
4. Di saat bermain anak membangun keterampilan hidupnya (*life skill*).
5. Bermain yang baik apabila dilakukan atas inisiatif dan keputusan anak sendiri yang didukung oleh pendidik atau orang dewasa.
6. Bermain akan bermakna bagi anak apabila terencana, tertata lingkungannya dan diberikan pijakan oleh pendidik atau orang dewasa sehingga dapat mengembangkan semua kemampuan anak.
7. Perkembangan sosial anak dalam bermain, meliputi perilaku tidak peduli, perilaku menonton, bermain sendiri, bermain berdampingan, bermain bersama, dan bekerja sama (Vygotsky).

Adapun fungsi bermain bagi tumbuh kembang anak, yaitu:

1. Mempertahankan keseimbangan fisik, inteligensia, sosial-emosional, bahasa, dan komunikasi.
2. Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh melalui kehidupan sehari-hari.
3. Mengantisipasi peran yang akan dijalankan anak di masa yang akan datang.
4. Menyempurnakan berbagai kemampuan melalui berbagai keterampilan fisik, inteligensia, sosial-emosional, bahasa, dan komunikasi secara holistik.
5. Pembentukan perilaku positif dalam hal pembiasaan.

H. KEMAMPUAN ATAU POTENSI ANAK

Ada delapan macam kemampuan atau potensi yang terdapat dalam diri anak ketika anak sedang belajar tentang dunianya. Setiap kemampuan dapat distimulasi dengan cara yang berbeda. Kedelapan kemampuan tersebut, yaitu:



1. Kemampuan verbal (*linguistic intelligence*): dapat berkembang bila distimulasi melalui membaca, menulis, berdiskusi, bercerita. Mereka bermain dengan kata-kata.
2. Kemampuan logika-matematik (*logico-mathematical intelligence*): dapat distimulasi melalui menghitung, membedakan bentuk, analisa data. Mereka bermain dengan benda-benda.
3. Kemampuan visual-spasial (*visual-spatial intelligence*): dapat distimulasi melalui kertas warna-warni, balok-balok, *puzzle*, menggambar, melukis, menonton film. Mereka bermain dengan imajinasi.
4. Kemampuan musikal (*musical/rhythmic intelligence*): dapat distimulasi melalui bunyi-bunyian, nada, memainkan instrumen musik, tepuk tangan. Mereka bermain dengan musik dan bunyi.
5. Kemampuan kinestetik (*bodily/kinesthetic intelligence*): dapat distimulasi melalui menari, atletik, bergerak, pantomim. Mereka bermain dengan gerakan tubuh.
6. Kemampuan mencintai keindahan alam (*naturalist intelligence*), dapat distimulasi melalui observasi lingkungan, bercocok tanam, memelihara binatang. Mereka bermain dengan tumbuhan, hewan, dan fenomena alam.
7. Kemampuan berkawan (*interpersonal intelligence*): dapat distimulasi melalui teman-teman, kerja sama peran, stimulasi konflik. Mereka bermain dengan manusia lain.
8. Kemampuan berpikir (*intrapersonal intelligence*): dapat distimulasi melalui bekerja sendiri, membaca dalam hati. Mereka bermain dengan pikiran dan perasaan sendiri.



Pembuatan Alat Permainan Edukatif

A. TREE SMART



1. **Alat dan bahan untuk usia: 5-6 tahun**
 - a. Karton jerami.
 - b. Kertas marmer.
 - c. Kain flanel.
 - d. Perekat kain.
 - e. Lem tembak.



2. Cara membuat

- a. Gunting kertas jerami membentuk seperti daun menjadi 4 bagian, dan 2 bagian untuk batang dari pohon tersebut.
- b. Balut kertas jerami yang sudah digunting tersebut dengan kertas marmer, untuk daun kertas berwarna hijau dan batang kertas berwarna coklat.
- c. Lalu bentuk pagar dari kertas jerami.
- d. Satukan antara daun dan batang sehingga berbentuk menjadi pohon.
- e. Lalu lem pohon tersebut di atas kertas jerami yang lebih tebal guna sebagai alasnya.
- f. Bentuk huruf, angka dan lainnya dari kertas jerami tersebut lalu balut dengan kertas marmer.
- g. Tempelkan perekat kain pada bagian-bagian daun pohon dan juga huruf, angka, dan lainnya.
- h. APE siap untuk dimainkan.

3. Cara memainkan

- a. Perkenalkan cara main kepada anak dan aturan main.
- b. Menyiapkan peralatan bermain "*Tree Smart and Fun*".
- c. Guru memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih memainkan bagian yang mana.
- d. Setelah anak memilih, lalu anak memainkannya dan di saat anak memainkan permainan tersebut anak diberikan pertanyaan-pertanyaan mengenai yang ia pilih, contohnya seperti apa makanan kelinci tersebut.
- e. Begitu seterusnya.

4. Aspek perkembangan

- a. Perkembangan kognitif
Melalui media ini, anak belajar berbagai konsep warna, bentuk, ukuran, dan memunculkan stimulasi perkembangan intelektualnya.



- b. Perkembangan bahasa
Dengan adanya media ini, anak akan terlatih dalam kemampuan berkomunikasi, seperti dalam anak menyebutkan warna dan bentuk dan binatang yang dilihat anak.
- c. Perkembangan moral
Dengan media ini, membantu anak dalam bersikap seperti sabar dalam merekatkan permainan tersebut.
- d. Perkembangan fisik
Dengan media ini, memungkinkan anak akan mengerakkan dan melatih sebagian tubuhnya, sehingga anak memiliki kecakapan motorik. Seperti contoh ketika merekatkan permainan.
- e. Perkembangan kreativitas
Dengan media ini, dapat menumbuhkan kreativitas anak dalam bertanya kepada guru tentang warna, bentuk, dan manfaatnya terhadap yang dilihatnya.

5. Indikator APE “Tree Smart and Fun”

- a. Anak mampu mengenal bentuk, warna, dan ukuran.
- b. Mengetahui berbagai konsep bilangan, geometri, dan konsep membaca.

6. Keunikan dari APE

APE ini kami buat semenarik mungkin agar anak senang dalam memainkannya, dan dalam satu APE ini banyak permainan yang bisa dimainkan oleh anak mulai dari mengenal huruf, angka, geometri dan lainnya. Juga alat dan bahan yang kami gunakan pada APE ini mudah untuk didapatkan.



B. BOTOL PINTAR (BOLPIN)



1. Alat dan bahan untuk usia: 5-6 tahun

- a. Kardus.
- b. Karton jerami.
- c. Lem.
- d. Gunting.
- e. Salasi.
- f. Pisau.
- g. Cat.
- h. Gambar bunga.

2. Cara membuat

- a. Cat kardus sesuai dengan warna yang telah ditentukan.
- b. Beri lubang pada kardus untuk botol.
- c. Gunting botol sesuai bentuk yang diinginkan.
- d. Tempelkan gambar bunga ke botol yang telah digunting.
- e. Tempelkan di atas botol dengan salasi supaya tidak tajam terkena tangan anak.
- f. Masukkan botol yang telah selesai ke dalam kardus yang dibolongi tadi.



- g. Gunting kardus sesuai bentuk yang ditentukan sebagai kotak untuk tempat kartu bergambar.
- h. Tempelkan pada kardus dan beri label pada kotak kecil tersebut agar anak mudah mengenal.
- i. Gunting karton jerami sesuai ukuran yang telah ditentukan
- j. Tempelkan gambar bunga ke karton jerami yang telah digunting.
- k. Tempelkan di atas kardus simbol-simbol dari potongan karton jerami sebagai petunjuk bilangan.

3. Cara memainkan

- a. Perkenalkan cara main kepada anak dan aturan main.
- b. Menyiapkan peralatan bermain botol pintar kepada anak.
- c. Menyebutkan bunga apa saja yang ada pada botol pintar.
- d. Memasukkan kartu bergambar sesuai petunjuk yang ada pada kardus dan botol.
- e. Menghitung kartu bergambar yang sudah ada dimasukkan dalam botol pintar.
- f. Anak menuliskan angka berapa dari jumlah yang telah dihitung anak.

4. Aspek perkembangan

- a. Perkembangan kognitif
Melalui media ini, anak belajar berbagai konsep warna, bentuk, ukuran, dan memungkinkan stimulasi perkembangan intelektualnya.
- b. Perkembangan bahasa
Dengan adanya media ini, anak akan terlatih dalam kemampuan berkomunikasi, seperti dalam anak menyebutkan warna dan bentuk yang dilihat anak.
- c. Perkembangan moral
Dengan media ini, membantu anak dalam bersikap seperti sabar dalam memasukkan dan berhitung kartu bergambar



sesuai dengan yang dimasukkannya.

d. Perkembangan fisik

Dengan media ini, memungkinkan anak akan mengerakkan dan melatih sebagian tubuhnya, sehingga anak memiliki kecakapan motorik. Seperti ketika anak memasukkan, memilih kartu bergambar dan menuliskan angka ke depan.

e. Perkembangan kreativitas

Dengan media ini, dapat menumbuhkan kreativitas anak dalam bertanya kepada guru tentang warna, bentuk dan manfaatnya terhadap yang dilihatnya.

5. Keunikan APE “Bolpin”

Keunikan dari APE Bolpin ini yaitu dari bentuk APE-nya di mana APE ini sangat menarik perhatian anak karena dari APE-nya sudah berwarna-warni dan botol yang ada ditutupi dengan gambar tanaman hias. APE ini akan membuat anak merasa ingin tahu bagaimana cara memainkannya, karena banyak memiliki kotak-kotak kecil yang akan diisi dengan berbagai jenis tanaman hias yaitu dengan menyesuaikan dengan bunga apa yang didapatkan anak.

C. PAPAN AJAIB





1. Alat dan bahan untuk usia: 5-6 tahun

- a. Kardus.
- b. Kartu huruf dan kata.
- c. Lem.
- d. Gunting.
- e. Kain perekat.
- f. Kertas marmer.
- g. Sketsa bunga matahari.
- h. Lem tembak.

2. Cara membuat

- a. Gunting kardus sesuai yang diinginkan.
- b. Gunting kardus menjadi dua bentuk yang sama.
- c. Balut dengan kertas marmer.
- d. Buat sketsa bunga matahari di depannya.
- e. Lalu gunting pola bunga matahari.
- f. Tempel kertas marmer sesuaikan warna dari bunga matahari.
- g. Untuk di belakangnya tempelkan perekat kain pada papan.
- h. Lalu tempelkan perekat kain pada kartu kata dan kartu angka.

3. Cara memainkan

- a. Perkenalkan cara main kepada anak dan aturan main.
- b. Menyiapkan peralatan bermain papan ajaib.
- c. Mellihatkan kepada anak gambar bunga matahari yang utuh.
- d. Lalu guru membuka kelopak bunga matahari yang sudah diberi angka.
- e. Lalu anak disuruh untuk memasang kembali kelopak bunga matahari.
- f. Anak akan menyusun kelopak bunga matahari dari angka satu sampai sebelas.
- g. Setelah selesai memainkan bunga matahari anak memainkan bahasa.



- h. Guru menempelkan kata ayah.
- i. Lalu anak akan mencocokkan huruf apa saja yang sudah ditempelkan guru dan menyesuaikannya.
- j. Begitu seterusnya.

4. Aspek perkembangan

- a. Perkembangan kognitif
Melalui media ini, anak belajar berbagai konsep warna, bentuk, ukuran, dan memungkinkan stimulasi perkembangan intelektualnya.
- b. Perkembangan bahasa
Dengan adanya media ini, anak akan terlatih dalam kemampuan berkomunikasi, seperti dalam anak menyebutkan warna dan bentuk yang dilihat anak.
- c. Perkembangan moral
Dengan media ini, membantu anak dalam bersikap seperti sabar dalam memasukkan kelopak bunga matahari dan menempelkan kartu huruf.
- d. Perkembangan fisik
Dengan media ini, memungkinkan anak akan mengerakkan dan melatih sebagian tubuhnya, sehingga anak memiliki kecakapan motorik. Seperti ketika anak memasukkan, memilih kelopak mana yang ingin dimasukkan, dan kartu huruf apa yang ingin ditempelkan.
- e. Perkembangan kreativitas
Dengan media ini, dapat menumbuhkan kreativitas anak dalam bertanya kepada guru tentang warna, bentuk, dan manfaatnya terhadap yang dilihatnya.

5. Indikator APE “Papan Ajaib”

- a. Anak mampu mengenal warna, bentuk, dan ukuran.
- b. Mengetahui kosakata huruf dan kalimat.



6. Keunikan APE “Papan Ajaib”

Keunikan dari APE ini kami menggunakan alat dan bahan dari barang bekas seperti kardus bekas. APE ini mudah serta murah untuk dibuat oleh siapa saja dan tidak memakan waktu serta tenaga yang banyak. APE ini simpel namun banyak yang dapat dikembangkan dari APE ini.

D. BOX SMART



1. Alat dan bahan untuk usia: 5-6 tahun

- a. Kardus.
- b. Kartu binatang.
- c. Lem.
- d. Gunting.
- e. Kertas marmer.
- f. Lem tembak.



2. Cara membuat

- a. Gunting kardus menjadi empat bagian sesuai yang diinginkan.
- b. Lem dan bentuk seperti kotak.
- c. Balut dengan kertas marmer.
- d. Gunting kardus dan lem menjadi bentuk kotak-kotak kecil.
- e. Tempelkan kartu bergambar binatang ke kotak-kotak kecil tersebut.
- f. Lalu lemkan kotak-kotak kecil tersebut ke kotak besar yang sudah dibalut kertas marmer.

3. Cara memainkan

- a. Perkenalkan cara main kepada anak dan aturan main.
- b. Menyiapkan peralatan bermain *box smart*.
- c. Guru memasukkan kartu bergambar ke dalam *box smart*.
- d. Lalu anak memasukkan tangan ke dalam *box smart* untuk memilih binatang apa yang didapat anak.
- e. Setelah mendapatkan satu binatang anak menebak binatang apa yang didapat anak.
- f. Setelah itu anak disuruh untuk menyebutkan huruf apa pertama dari binatang tersebut.
- g. Lalu guru bertanya kepada anak binatang apa saja yang awalan hurufnya sama seperti yang didapatkan anak.
- h. Setelah itu anak diminta untuk memasukkan binatang yang didapat anak ke kotak-kotak kecil yang ada di *box smart*.
- i. Setelah itu anak menghitung berapa buah hewan yang didapat anak.

4. Aspek perkembangan

- a. Perkembangan kognitif
Melalui media ini, anak belajar berbagai konsep warna, bentuk, ukuran, dan memunculkan stimulasi perkembangan intelektualnya.



- b. Perkembangan bahasa
Dengan adanya media ini, anak akan terlatih dalam kemampuan berkomunikasi, seperti dalam anak menyebutkan warna dan bentuk dan binatang yang dilihat anak.
- c. Perkembangan moral
Dengan media ini, membantu anak dalam bersikap seperti sabar dalam memasukkan dan mengambil binatang yang ada di *box smart*.
- d. Perkembangan fisik
Dengan media ini, memungkinkan anak akan mengerakkan dan melatih sebagian tubuhnya, sehingga anak memiliki kecakapan motorik. Seperti ketika anak memasukkan tangannya, memilih binatang yang ada di dalam dan memasukkan binatang yang didapat anak ke dalam kotak-kotak-kotak kecil.
- e. Perkembangan kreativitas
Dengan media ini, dapat menumbuhkan kreativitas anak dalam bertanya kepada guru tentang warna, bentuk, dan manfaatnya terhadap yang dilihatnya.

5. Indikator APE “Box Smart”

- a. Menenal berbagai jenis hewan, suara, dan makanan hewan.
- b. Menenal keaksaraan awal.

6. Keunikan APE “Box Smart”

Keunikan dari APE *box smart* ini anak menenal berbagai jenis hewan yang dekat dengan anak sehingga anak mudah untuk menyebutkan apa-apa saja nama hewan dan suaranya. Cara memainkan APE-nya sangat menantang bagi anak, karena APE *box smart* ini anak akan memasukkan satu tangan untuk mencari apa yang ada di dalam *box smart*, ketika anak mendapatkan satu gambar di situlah anak tertantang untuk melakukan suatu perintah dari gambar.



E. MAZE BINATANG



1. Alat dan bahan untuk usia: 5-6 tahun

- a. Karton jerami.
- b. Gabus.
- c. Karton bekas.
- d. Lidi.
- e. Lem.
- f. Gambar binatang.

2. Cara membuat

- a. Karton di potong-potong dengan ukuran sesuai keinginan untuk membuat jalan.
- b. Potongan-potongan tersebut ditempel di atas permukaan karton jerami.
- c. Gambar binatang ditempel pada karton jerami lalu di potong-potong sesuai ukuran gambar dan dilem.



- d. Setelah itu gambar tersebut dikasih lidi di belakangnya guna untuk menancapkannya pada gabus.
- e. Lalu siap untuk dimainkan.

3. Cara memainkan

- a. Perkenalkan cara main kepada anak dan aturan main.
- b. Menyiapkan peralatan bermain *maze* binatang.
- c. Melihatkan kepada *maze* binatang yang utuh.
- d. Lalu guru meminta anak untuk memilih binatang mana yang akan dijalkannya.
- e. Setelah anak memilih guru meminta anak mencari mana jalan binatang tersebut dan memasukkannya sesuai dengan gambar binatang tersebut.
- f. Anak akan menjalankan gambar binatang tersebut sesuai jalannya.
- g. Anak memainkan secara bergantian.

4. Aspek perkembangan

- a. Perkembangan kognitif
Melalui media ini, anak belajar mengetahui nama-nama binatang, makanannya, dan suara dari binatang tersebut.
- b. Perkembangan bahasa
Dengan adanya APE ini, anak akan terlatih dalam kemampuan berkomunikasi, seperti dalam anak menirukan suara binatang, menyebutkan nama binatang, dan makanan dari binatang tersebut.
- c. Perkembangan nilai agama dan moral
Anak dibimbing guru untuk berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran ataupun permainan.
- d. Perkembangan fisik
Dengan media ini, memungkinkan anak akan mengerakkan dan melatih sebagian tubuhnya, sehingga anak memiliki kecakapan motorik.



- e. Perkembangan sosial-emosional
Dengan media ini, dapat berinteraksi dengan guru dan juga temannya yang lain.

5. Indikator APE “Maze Binatang”

Mengenalkan berbagai jenis binatang, suara, serta makanan dari binatang.

6. Keunikan APE “Maze Binatang”

Permainan ini mudah dilakukan dan juga dapat menimbulkan rasa penasaran dan ingin tahu pada anak, di mana *maze* binatang ini mencari di mana kandang atau tempat dari masing-masing binatang. Alat dan bahannya sangat mudah didapat dan pembuatannya sangat mudah dilakukan.

F. PAPAN TEMPEL





1. Alat dan bahan untuk usia: 5-6 tahun

- a. *Styrofoam*.
- b. Kertas origami.
- c. Lem.
- d. Gunting.
- e. Gambar binatang.
- f. Pisau *cuter*.
- G. HVS.

2. Cara membuat

- a. *Styrofoam* di potong menjadi dua bagian.
- b. Kertas origami digunting menjadi empat bagian dan digunting lagi seperti segitiga.
- c. Gambar binatang ditempel pada *styrofoam*
- d. Kertas origami ditempel pada *styrofoam* sehingga menutupi bagian *styrofoam*.
- e. Kertas HVS dibentuk seperti kantong-kantong guna sebagai tempat penyimpanan gambar binatang dan juga kartu huruf.

3. Cara memainkan

- a. Perkenalkan cara main kepada anak dan aturan main.
- b. Menyiapkan peralatan bermain papan tempel.
- c. Lalu guru meminta anak untuk memilih binatang mana yang akan dipilihnya.
- d. Setelah anak memilih guru meminta anak menempelkannya pada tempat yang sudah disiapkan.
- e. Lalu guru memberikan beberapa pertanyaan kepada anak seperti apa makanannya, bagaimana suaranya, dan sebagainya.
- f. Dan guru bertanya apa awalan dari nama binatang tersebut lalu anak mencari kartu hurufnya dan meletakkannya pada kantong yang sudah disediakan



4. Aspek perkembangan

- a. Perkembangan kognitif
Melalui media ini, anak belajar mengetahui nama-nama binatang, makanannya, dan suara dari binatang tersebut.
- b. Perkembangan bahasa
Dengan adanya APE ini, anak akan terlatih dalam kemampuan berkomunikasi, seperti dalam anak menirukan suara binatang, menyebutkan nama binatang, dan makanan dari binatang tersebut.
- c. Perkembangan nilai agama dan moral
Anak dibimbing guru untuk berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran ataupun permainan.
- d. Perkembangan fisik
Dengan media ini, memungkinkan anak akan menggerakkan dan melatih sebagian tubuhnya, sehingga anak memiliki kecakapan motorik.
- e. Perkembangan sosial-emosional
Dengan media ini, dapat berinteraksi dengan guru dan juga temannya yang lain.

G. RUMAHKU





1. Alat dan bahan untuk usia: 5-6 tahun

- a. Kardus.
- b. Kartu hewan, sayuran, buah-buahan.
- c. Lem.
- d. Gunting .
- e. Kertas marmer.
- f. Lem tembak.

2. Cara membuat

- a. Gunting kardus sesuai yang diinginkan.
- b. Lem kardus menjadi berbentuk rumah.
- c. Balut dengan kertas marmer.
- d. Lalu gunting kartu hewan, buah-buahan, sayuran.
- e. Tempelkan semua kartu ke kardus yang telah di potong.
- f. Letakkan di atas tingkatan rumah.
- g. Buat benang untuk penarik kardus kecil ke tempat tingkatan rumah.
- h. Untuk di belakangnya tempelkan kartu hewan dan makanannya ke kardus yang telah di potong.

3. Cara memainkan

- a. Perkenalkan cara main kepada anak dan aturan main.
- b. Menyiapkan peralatan bermain rumahku.
- c. Mellihatkan kepada anak gambar apa saja yang ada pada tingkatan rumah.
- d. Lalu guru menyuruh anak untuk memainkannya.
- e. Anak menarik kotak kecil untuk bisa sampai ke tingkatan di mana anak suka seperti tingkatan ketiga, yaitu buah-buahan.
- f. Setelah itu guru dan anak bercerita tentang apa yang didapatkan anak di tingkatan ketiga.
- g. Untuk bagian belakan anak bisa mencocokkan hewan dengan makanannya dengan cara memutar menyesuaikan hewan dengan makanannya.



4. Aspek perkembangan

- a. Perkembangan kognitif
Melalui media ini, anak belajar berbagai konsep warna, bentuk, ukuran, dan memungkinkan stimulasi perkembangan intelektualnya.
- b. Perkembangan bahasa
Dengan adanya media ini, anak akan terlatih dalam kemampuan berkomunikasi, seperti dalam anak menyebutkan warna dan bentuk yang dilihat anak.
- c. Perkembangan moral
Dengan media ini, membantu anak dalam bersikap seperti sabar dalam menunggu giliran.
- d. Perkembangan fisik
Dengan media ini memungkinkan anak akan mengerakkan dan melatih sebagian tubuhnya, sehingga anak memiliki kecakapan motorik. Seperti ketika menarik kotak untuk sampai ke berbagai tingkatan rumah.
- e. Perkembangan kreativitas
Dengan media ini, dapat menumbuhkan kreativitas anak dalam bertanya kepada guru tentang warna, bentuk, dan manfaatnya terhadap yang dilihatnya.

5. Indikator APE “Rumahku”

- a. Anak dapat mengenal warna, bentuk, dan ukuran.
- b. Mengetahui berbagai macam hewan, sayuran, buah-buahan.

6. Keunikan APE “Rumahku”

APE rumahku ini dibuat berbentuk rumah yang mempunyai tingkatan, di setiap tingkatan ada berbagai macam bentuk yaitu hewan, sayuran, buah-buahan. Untuk mendapatkan berbagai macam tersebut anak harus menarik benang untuk menaiki per tingkatnya agar bisa mendapatkan yang diinginkan.



H. PAPAN HITUNG



1. Alat dan bahan untuk usia: 3-5 tahun

- a. Kardus bekas.
- b. Kertas HVS.
- c. Spidol.
- d. Gunting.
- e. Biji-bijian.
- f. Benang.

2. Cara membuat

- a. Kardus bekas di potong sesuai bentuk yang diinginkan.
- b. Lalu baluti dengan kertas HVS.
- c. Masukkan biji-bijian pada benang.
- d. Ikatkan pada kardus.
- e. Dari kertas HVS bisa dibuat kartu angkanya.



3. Cara memainkan

- a. Perkenalkan cara main kepada anak dan aturan main.
- b. Menyiapkan peralatan bermain papan pintar.
- c. Lalu guru meminta anak untuk menghitung biji-bijian yang ada di sisi kanan dan kiri.
- d. Dan guru meminta anak mengurangi atau menjumlahkan sesuai dengan tanda yang ada di atasnya tambah atau pengurangan.
- e. Setelah anak menghitung lalu guru meminta anak untuk mencari kartu angka sesuai dengan penjumlahan tersebut.

4. Aspek perkembangan

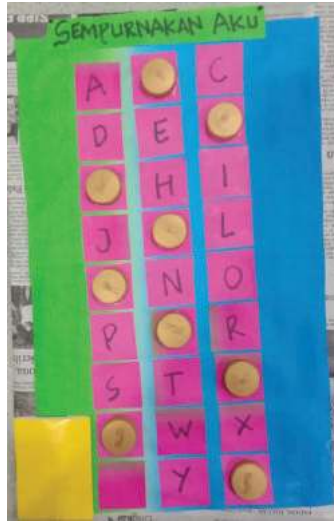
- a. Perkembangan kognitif
Melalui media ini, anak belajar penjumlahan dan pengurangan.
- b. Perkembangan nilai agama dan moral
Anak dibimbing guru untuk berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran ataupun permainan.
- c. Perkembangan fisik
Dengan media ini memungkinkan anak akan mengerakkan dan melatih sebagian tubuhnya, sehingga anak memiliki kecakapan motorik.
- d. Perkembangan sosial-emosional
Dengan media ini dapat berinteraksi dengan guru dan juga temannya yang lain.

5. Indikator APE “Papan Hitung”

Anak mampu melakukan penjumlahan dan pengurangan.



I. SEMPURNAKAN AKU



1. Alat dan bahan untuk usia: 3-5 tahun

- Kardus bekas.
- Karton pelangi.
- Koran.
- Spidol.
- Gunting.
- Tutup botol.
- Lem.

2. Cara membuat

- Kardus bekas di potong sesuai bentuk yang diinginkan.
- Lalu baluti dengan koran.
- Tempelkan karton pelangi.
- Tempelkan tutup botol.
- Tulis huruf di kertas HVS.
- Tempelkan pada karton pelangi.



3. Cara memainkan

- a. Perkenalkan cara main kepada anak dan aturan main.
- b. Menyiapkan peralatan bermain sempurna aku.
- c. Anak melihat dan membaca huruf apa saja yang kosong pada APE sempurna aku.
- d. Lalu guru meminta anak untuk mencari huruf-huruf tersebut.
- e. Setelah itu anak menempelkan huruf-huruf yang kosong pada tutup botol.

4. Aspek perkembangan

- a. Perkembangan kognitif
Melalui media ini, anak belajar membaca.
- b. Perkembangan nilai agama dan moral
Anak dibimbing guru untuk berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran ataupun permainan.
- c. Perkembangan fisik
Dengan media ini, memungkinkan anak akan mengerakkan dan melatih sebagian tubuhnya, sehingga anak memiliki kecakapan motorik.
- d. Perkembangan sosial-emosional
Dengan media ini dapat berinteraksi dengan guru dan juga temannya yang lain.

5. Indikator APE “Sempurnakan Aku”

Anak mampu mengenal huruf dan membaca.

6. Keunikan dari APE “Sempurnakan Aku”

APE sempurna aku ini hanya menggunakan barang bekas dan cara membuat serta memainkannya sangat mudah, serta membuat anak akan tertarik karena anak bisa belajar membaca dan mengenal berbagai huruf.



J. SMART BOX



1. Alat

- Gunting.
- Cutter.
- Penjahit.
- Benang.
- Pewarna.

2. Bahan

- Kertas karton warna *pink*.
- Tali kur.
- Kain flanel.
- Stick ice*.
- Kardus.
- Telur ayam mainan.
- Tempat telur ayam.



3. Cara membuatnya

- a. Lapsi kardus dengan kertas karton warna *pink*.
- b. Tempelkan di atas kardus tempat telur ayam kemudian beri warna dan letakkan telur di tempat telur.
- c. Lalu tempelkan angka di atas telur, angka 1 – 4.
- d. Di samping kardus tempelkan kain flanel yang sudah dijahitkan bentuk-bentuk geometri.
- e. Di depan kardus ada bentuk-bentuk geometri yang sudah ditempel dan ada tempat untuk meletakkan *stick ice*.
- f. Di belakang kardus ada tempat untuk meronce ada tempat gantungan tali kur dan tempat manik-manik yang akan dironce.

4. Indikator

- a. Anak dapat mengenal angka.
- b. Anak dapat mengenal macam-macam jenis warna.
- c. Anak dapat mengenal bentuk geometri.

5. Keunikan APE “Smart Box”

Dari APE *smart box* ini anak dapat mengenal telur palsu, dan kelompok juga menggunakan bahan seperti kardus, tempat telur.

6. Aspek perkembangan anak

- a. Aspek nilai agama dan moral
Sebelum melakukan permainan anak berdoa sesuai dengan agama masing-masing.
- b. Aspek kognitif.
Anak dapat menyusun dan mencocokkan telur sesuai dengan bilangan yang sama, dan anak dapat menghitung manik-manik roncean.
- c. Aspek bahasa
Anak dapat menjelaskan apa yang telah dikerjakan anak.



- d. Aspek fisik motorik
Anak dapat meronce dengan baik dan dapat menempelkan bentuk-bentuk geometri sesuai dengan petunjuk.
- e. Aspek sosial-emosional
Anak dapat dengan sabar menunggu giliran dan berbagi dengan sesama teman sebayanya.
- f. Seni
Dapat dilihat pada saat anak meronce dan menempelkan bentuk-bentuk geometri dan saat anak menyusun dan mencocokkan telur sesuai dengan angka.

K. PAPAN AJAIB



1. Alat

- a. Gunting.
- b. Lakban.



- c. Lem fox.
- d. Pewarna.
- e. Penggaris.
- f. Pensil.

2. Bahan

- a. Kertas karton warna *pink* dan biru.
- b. Kertas marmer berwarna.
- c. *Stick ice*.
- d. Kardus bekas.
- e. Jenis-jenis transportasi dan bangunan yang sudah di-*print*.

3. Cara membuatnya

- a. Potong kardus bekas ukuran 30x30 cm dengan dua potong kardus.
- b. Lem kedua kardus tersebut yang sudah diukur.
- c. Kemudian lapiasi dengan kertas karton warna *pink* dan begitu juga dengan kertas karton biru.
- d. Beri bingkai untuk setiap sudut kardus yang kertas karton warna biru dengan ukuran panjang 30 cm dan lebar 4 cm.
- e. Dan buat macam-macam bentuk geometri untuk mengisi bagian kertas karton warna biru. Dengan warna yang berbeda-beda.
- f. Dan pada kertas karton warna *pink* tidak diberi bingkai tetapi dibikin gambar denah.
- g. Dan tempelkan macam-macam jenis bangun pada atas kardus.
- h. Dan macam-macam jenis transportasi ditempelkan pada *stick ice* yang sudah disediakan.

4. Indikator

- a. Anak dapat mengenal macam-macam alat transportasi dan tempat pemberhentian transportasi tersebut.



- b. Anak dapat mengenal macam-macam warna.
- c. Anak dapat mengenal macam-macam geometri, yaitu segitiga, persegi, dan persegi panjang.

5. Keunikan APE “Papan Ajaib”

Pada APE ini, bahan dan alat mudah didapat dan dijangkau, dan menggunakan bahan bekas seperti kardus. Dengan bantuan APE ini anak dapat mudah menyusun *puzzle* dengan cepat dan mudah yaitu *puzzle* geometri.

6. Aspek perkembangan anak

- a. Aspek nilai agama dan moral
Sebelum melakukan permainan anak berdoa sesuai dengan agama masing-masing.
- b. Aspek kognitif.
Anak dapat mengetahui transportasi yang dipilih anak ke mana arah dan tujuannya dan dapat menyusun *fuzzle* dengan benar dan rapi.
- c. Aspek bahasa
Anak dapat menjelaskan apa yang telah dikerjakan anak kepada gurunya dan anak dapat menceritakan apa yang sedang dilakukan anak.
- d. Aspek fisik motorik
Motorik halus anak dapat berkembang karena anak dapat menggerakkan stik yang sudah ditempelkan macam-macam jenis transportasi sesuai dengan arah dan tujuannya dan pada saat anak menyusun *fuzzle* yang sudah disediakan dapat disusun dengan baik dan benar
- e. Aspek sosial-emosional
Anak dapat dengan sabar menunggu gilirannya dengan temannya dan berbagi dengan sesama teman sebayanya.
- f. Seni
Kreativitas anak dapat muncul dengan sendirinya.



L. POHON MATEMATIKA



1. Alat

- Gunting.
- Lem fox.
- Pensil.
- Gelas.

2. Bahan

- Kain flanel.
- Karton jerami.
- Print* angka 1-10.
- Porokek kain.



3. Cara membuatnya

- a. Gambar pola lingkaran pada kalin flanel dan gunting pola pada kain flanel yang dibuat tersebut.
- b. Gunting *print* angka sesuai dengan pola yang diinginkan dan tempelkan pada atas kain flanel.
- c. Kemudian bentuk gambar bunga pada kain flanel, gambar daun, dan pot bunga.
- d. Gunting karton jerami sesuai ukuran yang diinginkan dan tempelkan kain flanel di atas karton jerami sesuai dengan ukuran karton jerami tersebut.

4. Indikator

- a. Anak dapat mengenal angka 1-10.
- b. Anak dapat mengenal macam-macam warna.
- c. Anak dapat mengenal berbagai macam bentuk.

5. Keunikan APE “Pohon Matematika”

Biasanya pohon rata-rata dibuat dengan menggunakan kertas origami tapi pada kelompok kami membuatnya dengan menggunakan kain yaitu kain flanel yang berwarna.

6. Aspek perkembangan anak

- a. Aspek nilai agama dan moral
Sebelum melakukan permainan anak berdoa sesuai dengan agama masing-masing.
- b. Aspek kognitif.
Anak dapat mengetahui angka 1-10, macam-macam warna dan bentuk bunga.
- c. Aspek bahasa
Anak dapat menjelaskan apa yang telah dikerjakan anak pada permainan tersebut.
- d. Aspek fisik motorik



Motorik halus anak dapat berkembang pada saat anak mengambil angka yang diinstruksikan oleh guru dan menempelkan pada tempat yang sudah dibuat.

e. Aspek sosial-emosional

Anak dapat dengan sabar menunggu gilirannya dengan temannya dan berbagi dengan sesama teman sebayanya.

f. Seni

Kreativitas anak dapat muncul dengan sendirinya.

M. KERETA ANGKA



1. Alat dan bahan

- a. Pisau *cutter*.
- b. Lem fox.
- c. Cat poster.
- d. Lem tembak.
- e. Botol susu.



- f. Tusuk sate.
- g. Tutup botol.
- h. Batu-batu kecil.
- i. Aqua gelas besar.
- j. Kertas bekas.

2. Cara membuatnya

- a. Beri lubang pada tengah botol susu dan kemudian warnai botol susu dengan berbeda warna dan lemkan kartu angka pada badan botol susu.
- b. Batu-batu kecil diwarnai dengan warna-warna yang berbeda.
- c. Lemkan ujung botol susu pada badan aqua gelas dan beri kertas bekas pada ujung aqua gelas.
- d. Dan beri lubang pada tutup botol dengan dua sisi yaitu kanan dan kiri, dan di setiap ujung tusuk sate ditusukkan tutup botol yang sudah dilubang tadi.
- e. Dan dilemkan pada bawah botol susu.

3. Aspek perkembangan anak

- a. Aspek nilai agama dan moral
Sebelum dan sesudah melakukan permainan diminta anak-anak berdoa terlebih dahulu.
- b. Aspek kognitif.
Anak dapat mengetahui angka 1-5, macam-macam warna dan bentuk. Dan anak dapat meletakkan batu sesuai dengan warna batu dan botol.
- c. Aspek bahasa
Anak dapat menjelaskan apa yang telah dikerjakan anak pada permainan tersebut dan anak dapat menyebutkan warna-warna apa saja yang ada pada APE tersebut.
- d. Aspek fisik motorik
Motorik halus anak dapat berkembang pada saat anak mengambil batu-batu kecil berwarna dan memasukkannya ke da-



lam botol susu sesuai dengan warna batu dan warna badan botol susu.

e. Aspek sosial-emosional

Anak dapat dengan sabar menunggu gilirannya dengan temannya dan berbagi dengan sesama teman sebayanya.

f. Seni

Kreativitas anak pada saat anak mencocokkan warna batu dengan warna botol susu yang berbeda.

N. STIK HURUF



1. Alat

- Gunting.
- Lem fox.
- Penggaris.
- Pensil.
- Spidol.
- Pisau cutter.



2. Bahan

- a. Kertas karton warna putih.
- b. *Stick ice*.
- c. Kardus bekas.
- d. Kertas origami berwarna timbal balik.

3. Cara membuatnya

- a. Lapsi kardus dengan kertas karton warna putih.
- b. Bagi dua kertas origami utuh dan ambil bagian yang sudah dibagi kemudian ukur kertas origami dengan ukuran panjang 5,5 cm dan lebar 3,5 cm kemudian dilipat dua dan sisanya dibagi dua juga dengan ukuran yang kecil.
- c. Kemudian pada kertas origami yang sudah terbentuk ditulis huruf abjad A-Z dengan huruf kapital menggunakan spidol.
- d. Dan kertas origami bentuk yang kecil juga di tulis huruf abjad A-Z juga.
- e. Kemudian lem origami bentuk kecil tersebut ke atas kardus yang sudah dilapsi kertas karton putih.
- f. Dan origami berbentuk besar dilem pada ujung stik yang sudah disediakan.
- g. Kemudian beri lubang di atas kertas origami kecil yang sudah dilem di atas kardus tersebut guna untuk memberi tempat stik tersebut.

4. Aspek perkembangan anak

- a. Aspek nilai agama dan moral
Sebelum melakukan permainan anak berdoa sesuai dengan agama masing-masing.
- b. Aspek kognitif
Anak dapat mengenal huruf dari A sampai ke Z dan anak juga dapat mengenal berbagai macam warna pada kertas origami
- c. Aspek bahasa
Anak dapat menjelaskan apa yang telah dikerjakan anak



kepada gurunya dan anak dapat menceritakan apa yang sedang dilakukan anak.

d. Aspek fisik motorik

Motorik halus anak dapat berkembang karena anak dapat menyusun stik sesuai pada huruf yang sudah ditentukan.

e. Aspek sosial-emosional

Anak dapat dengan sabar menunggu gilirannya dan berbagi dengan sesama teman sebayanya.

f. Seni

Kreativitas anak dapat muncul dengan sendirinya.

O. PAPAN KATA



1. Alat dan Bahan

- a. Alat: gunting, lem fox, pensil, gelas.



- b. Bahan: kain flanel, karton jerami, perekat kain, kartu huruf A-Z.

2. Cara membuatnya

- a. Gambar pola lingkaran pada kalin flanel dan gunting pola pada kain flanel yang dibuat tersebut untuk tempat kartu huruf.
- b. Kemudian tempelkan kartu huruf A-Z pada kain flanel yang berbentuk lingkaran tersebut dan kemudian beri perekat kain di bagian belakang.
- c. Gunting karton jerami sesuai ukuran persegi panjang 30 cm dan lebarnya 10 cm dan tempelkan kain flanel di atas karton jerami sesuai dengan ukuran karton jerami tersebut.

3. Aspek perkembangan anak

- a. Aspek nilai agama dan moral
Sebelum melakukan permainan anak berdoa sesuai dengan agama masing-masing.
- b. Aspek kognitif
Anak dapat mengetahui huruf A-Z, macam-macam warna, dan bentuk-bentuk geometri.
- c. Aspek bahasa
Anak dapat menjelaskan apa yang telah dikerjakan anak pada permainan tersebut.
- d. Aspek fisik motorik
Motorik halus anak dapat berkembang pada saat anak mengambil huruf yang diinstruksikan oleh guru dan menempelkan pada tempat yang sudah dibuat.
- e. Aspek sosial-emosional
Anak dapat dengan sabar menunggu gilirannya dengan temannya dan berbagi dengan sesama teman sebayanya.
- f. Seni
Kreativitas anak dapat muncul dengan sendirinya.



P. PAPAN MATEMATIKA ANAK



1. Alat

- Gunting.
- Lem fox.
- Pensil.
- Lem tembak.
- rol.

2. Bahan

- Karton jerami berukuran P. 45 cm x L. 25 cm.
- Spon karet.
- Gambar *print* angka dan penjumlahan serta sama dengan.
- Perekat kain.
- Kardus bekas.

3. Cara membuatnya

- Bentuk pola tangan pada spon karet yaitu bentuk tangan kanan dan tangan kiri.
- Kemudian lem *print* angka gambar bintang di atas kardus bekas lain dan gunting sesuai dengan bentuk yaitu bentuk



- gambar bintang.
- c. Kemudian dilem dengan lem tembak dan tempelkan di atas kardus ukuran 45 cm x 25 cm tersebut dan diberi perekat kain di belakang gambar bintang yang bertulisan angka.
 - d. Dan pada ujung jari-jari tangan yang sudah dibentuk tadi juga diberi perekat kain.

4. Aspek perkembangan anak

- a. Aspek nilai agama dan moral
Sebelum melakukan permainan anak berdoa sesuai dengan agama masing-masing.
- b. Aspek kognitif
Anak dapat mengenal angka 1-10, warna, dan bentuk.
- c. Aspek bahasa
Anak dapat menjelaskan apa yang telah dikerjakan anak pada permainan tersebut.
- d. Aspek fisik motorik
Motorik halus anak dapat berkembang pada saat anak mengambil angka yang diinstruksikan oleh guru dan menempelkan pada tempat yang sudah di buat. Kemudian menggerakkan tangan-tangan mainan tersebut.
- e. Aspek sosial-emosional
Anak dapat dengan sabar menunggu gilirannya dengan temannya dan berbagi dengan sesama teman sebayanya.
- f. Seni
Kreativitas anak dapat muncul dengan sendirinya.

5. Indikator

- a. Anak dapat mengenal angka 1-10.
- b. Anak dapat mengenal bermacam jenis warna.



Q. ROLL PLAY



1. Alat

- a. Gunting.
- b. Lem fox.
- c. Pensil.
- d. Piring.
- e. Lem tembak.
- f. Paku.
- g. Pena.

2. Bahan

- a. Kertas origami.
- b. Kertas karton manila hitam.
- c. *Styrofoam*.
- d. Kardus bekas.



3. Cara membuatnya

- a. Pada *styrofoam* pertama bentuk pola lingkaran dan persegi panjang untuk dijadikan tangkil dan buat angka 1-10 pada kertas origami kemudian tempelkan pada *styrofoam* lingkaran tersebut, kemudian bentuk panah pada kardus bekas untuk sebagai jarum jam.
- b. *Styrofoam* yang kedua lemkan kertas karton manila hitam sebagai alas kemudian di setiap sudut *styrofoam* ditempelkan kertas origami yang berbeda warna
- c. Kertas origami dilipat dua kemudian digunting bagian tengahnya dan pada origami yang sudah digunting diberi angka 1-10 kemudian dilemkan pada origami setiap sudut *styrofoam* tersebut.
- d. Dan di balik origami yang sudah dilemkan tadi diberi tulisan kalimat perintah untuk permainan nantinya. Kemudian tulis tema yang diinginkan pada kardus bekas yang sudah dilapisi kertas origami.

4. Aspek perkembangan anak

- a. Aspek nilai agama dan moral
Sebelum melakukan permainan anak berdoa sesuai dengan agama masing-masing.
- b. Aspek kognitif.
Anak dapat mengenal berbagai jenis warna, anak dapat mengenal angka 1-10, anak dapat mengenal macam-macam binatang baik darat, laut, dan udara.
- c. Aspek bahasa
Anak dapat menjelaskan apa yang telah dikerjakan anak pada permainan tersebut, dan anak mampu menyebutkan tantangan permainan tersebut.
- d. Aspek fisik motorik
Motorik halus anak akan berkembang pada saat anak memutar *roll play*.



- e. Aspek sosial-emosional
Anak dapat dengan sabar menunggu gilirannya dengan temannya dan berbagi dengan sesama teman sebayanya.
- f. Seni
Kreativitas anak dapat muncul dengan sendirinya.

5. Indikator “Roll Play”

- a. Anak mengenal macam-macam jenis warna.
- b. Anak mengenal angka 1-10
- c. Anak dapat mengenal berbagai jenis binatang, baik yang di darat, laut, dan di udara.

R. PAPAN ANGGOTA TUBUH



1. Alat

- a. Gunting.
- b. Lem fox.
- c. Spidol.



- d. Rol.
- e. Lem tembak.

2. Bahan

- a. Kardus bekas.
- b. *Print* gambar orang dan bagian-bagian anggota tubuh.
- c. Perekat kain.

3. Cara membuatnya

- a. Potong kardus bekas berbentuk persegi panjang dengan ukuran P. 45 cm, L. 25 cm.
- b. Dan gunting gambar orang dan tempelkan di atas kardus berbentuk persegi.
- c. Kemudian buat garis menunjukkan arahan dengan menggunakan spidol dan rol.
- d. Kemudian dilem di atas kardus bekas lainnya tulisan bagian-bagian anggota tubuh.
- e. Dan beri tempat untuk menempelkan perekat kain agar bisa dibongkar pasang.

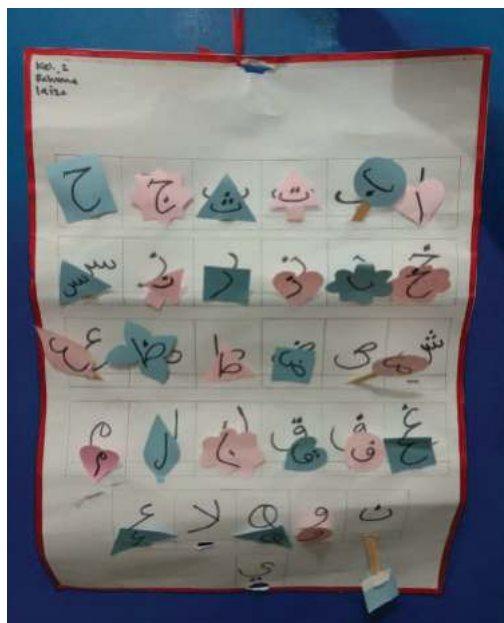
4. Aspek perkembangan anak

- a. Aspek nilai agama dan moral
Sebelum melakukan permainan anak berdoa sesuai dengan agama masing-masing.
- b. Aspek kognitif.
Anak dapat mengetahui bagian-bagian anggota tubuh, berbagai macam jenis warna, serta dapat mengenal bentuk geometri.
- c. Aspek bahasa
Anak dapat menjelaskan apa yang telah dikerjakan anak pada permainan tersebut dan anak dapat berinteraksi bersama dengan temannya.



- d. Aspek fisik motorik
Motorik halus anak dapat berkembang pada saat anak dapat menempelkan anggota tubuh sesuai dengan yang ditunjukkan oleh panah dengan benar.
- e. Aspek sosial-emosional
Anak dapat dengan sabar menunggu gilirannya dengan temannya dan berbagi dengan sesama teman sebayanya.
- f. Seni
Kreativitas anak dapat muncul dengan sendirinya.

S. PAPAN HURUF HIJAIYAH



1. Alat

- a. Gunting.
- b. Spidol.



- c. Rol.
- d. *Double tape*.
- e. Pensil.
- f. *Cutter*.

2. Bahan

- a. Kertas karton bewarna (putih, biru, dan *pink*).
- b. Pita merah.
- c. *Stick ice*.

3. Cara membuatnya

- a. Pada kertas karton warna putih berukuran setengah kayu di setiap sudut karton tersebut ditempelkan pita merah dengan menggunakan *double-tape*.
- b. Dan beri bentuk-bentuk kotak di karton putih tersebut kemudian tulis huruf Hijaiyah di dalamnya.
- c. Dan beri lubang di bawah kotak tersebut dengan menggunakan *cutter*.
- d. Dan pada karton warna *pink* dan biru buat bentuk sesuai dengan yang diinginkan kemudian tulis huruf Hijaiyah di atasnya.
- e. Kemudian ditempelkan pada ujung *stick ice* tersebut.

4. Indikator

- a. Anak dapat mengenal huruf Hijaiyah.
- b. Anak dapat mengenal warna.
- c. Anak dapat mengenal macam-macam bentuk.

5. Keunikan dari APE “Papan Huruf Hijaiyah”

Dengan membaca huruf Hijaiyah bukan cuma hanya dengan menggunakan buku *Iqra'* tetapi guru juga bisa menggunakan bahan-bahan yang mudah dicari dan didapat.



6. Aspek perkembangan anak

- a. Aspek nilai agama dan moral
Sebelum melakukan permainan anak berdoa sesuai dengan agama masing-masing.
- b. Aspek kognitif.
Anak dapat mengetahui huruf Hijaiyah, berbagai macam jenis warna serta dapat mengenal bentuk.
- c. Aspek bahasa
Anak dapat menjelaskan apa yang telah dikerjakan anak pada permainan tersebut dan anak dapat berinteraksi bersama dengan temannya dan anak dapat menyebutkan huruf Hijaiyah tersebut.
- d. Aspek fisik motorik
Motorik halus anak dapat berkembang pada saat anak dapat mengambil stik huruf Hijaiyahnya sesuai dengan yang diinstruksikan oleh guru.
- e. Aspek sosial-emosional
Anak dapat dengan sabar menunggu gilirannya dengan temannya dan berbagi dengan sesama teman sebayanya.
- f. Seni
Kreativitas anak dapat muncul dengan sendirinya.

T. ULAR TANGGA GEOMETRI (ULTATRI)





1. Alat dan bahan

- a. Alat: gunting, pensil, penghapus, penggaris, pisau *cutter*.
- b. Bahan: kertas karton jerami, kertas origami, lem fox, lem lilin, tutup botol aqua.

2. Cara membuat

- a. Buat pola/garis pada kertas karton jerami untuk membentuk seperti kotak catur sesuai ukuran yang diinginkan.
- b. Kemudian potonglah pola tersebut menggunakan pisau *cutter*.
- c. Setelah di potong, maka satukan kertas jerami tersebut sehingga berbentuk kotak catur.
- d. Lalu jika sudah berbentuk kotak potong kertas origami sesuai ukuran kotak tadi kemudian buat bentuk geometri dan angka 1-100 dengan warna yang berbeda.
- e. Setelah itu tempelkan kertas origami tersebut pada kotak tadi dengan mengurutkan bentuk geometri yang berbeda dan warna yang berbeda.
- f. Setelah kertas origami ditempelkan semuanya kemudian buat tangga dan ular seperti bentuk ular tangga pada umumnya.
- g. Setelah papan ultatri selesai lalu buat dadunya dari sisa kertas jerami tadi sesuai ukuran yang diinginkan.

3. Cara memainkan

- a. Pertama anak mengocok dadu yang telah dibuat tadi.
- b. Kemudian jalankan anak ultatri yang merupakan tutup botol bekas sesuai dengan angka yang didapat anak dari dadu tadi.
- c. Begitu seterusnya secara bergantian dengan teman-temannya, permainan ini sama dengan ular tangga pada umumnya yang membedakan hanya di sini terdapat bentuk-bentuk geometri.



4. Indikator yang dikembangkan

- a. Mengerti masalah sederhana yang dihadapi.
- b. Menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan.

5. Aspek yang dikembangkan

- a. Aspek nilai agama dan moral
Anak berdoa sebelum memulai permainan.
- b. Aspek kognitif
Anak mampu mengenal warna, bentuk geometri, dan angka.
- c. Aspek bahasa
Anak mengerti kalimat perintah yang diberikan.
- d. Aspek fisik motorik
Melatih otak halus anak dengan mengocok dadu dan memakan anak ular tangga.
- e. Sosial-emosional
Anak bersabar menunggu giliran saat bermain bersama temannya.

6. Keunikan APE “Ular Tangga Geometri (Ultrati)”

APE ultrati ini memiliki keunikan yaitu menggabungkan bentuk permainan catur dan ular tangga sehingga sedikit memberikan kesan yang baru bagi anak karena berbeda dari bentuk alat permainan ular tangga pada umumnya. APE ini juga memanfaatkan bahan bekas seperti menggunakan tutup botol bekas.



U. FUN SMART BOOK



1. Alat

- a. Penjahit kasur.
- b. Penggaris.
- c. Pisau *cutter*.
- d. Spidol.
- e. Gunting.

2. Bahan

- a. Kain flanel.
- b. Benang jagung.
- c. Karton jerami.
- d. Perekat baju.
- e. Lem lilin.
- f. Dakron.

3. Cara membuat

- a. Karton jerami diukur dengan spidol dan penggaris dengan ukuran 40 x 30 cm.
- b. Lalu setelah itu di potong menggunakan pisau *cutter*.
- c. Setelah itu kain flanel juga diukur dan digunting sesuai dengan ukuran karton jerami, yaitu 40 x 30 cm.
- d. Kemudian karton jerami dan kain flanel yang sudah di potong



- dengan ukuran yang sama disatukan dan dijahit menggunakan penjahit kasur dan benang jagung di setiap sisi tepinya.
- e. Tentukan kegiatan apa yang akan dimainkan anak pada setiap halamannya.
 - f. Halaman 1 dibuat untuk kegiatan mengenal warna.
Cara membuatnya adalah dengan membuat pola *ice cream cup* pada kain flanel, pertama-tama buat terlebih dahulu *cup*-nya dengan membuat bentuk segitiga memanjang ke bawah lalu dijahit dan diisi dakron. Setelah itu buat pola *ice cream*-nya jahit dan isi dengan dakron. Buatlah dengan tiga warna dasar lalu pada bagian *cup*-nya buatlah kode warna.
 - g. Halaman 2 *puzzle* geometri
Cara membuatnya adalah dengan membuat pola bentuk-bentuk geometri, yaitu gambar dan gunting kain flanel dengan berbagai bentuk geometri. Contohnya persegi panjang, segitiga, dan lingkaran. Buatlah dua buah untuk satu bentuk geometri yang mana geometri satu digunakan sebagai kepingan *puzzle* dan geometri dua digunakan sebagai alas *puzzle*.
 - h. Halaman 3 jari-jari pintar
Langkah pertama adalah gambar pola jari di kain flanel lalu gunting, setelah itu tempelkan jari tersebut di halaman buku, jangan lupa untuk menempelkan perekat baju pada bagian jari tersebut dan sediakan tempat untuk meletakkan kartu angka.

4. Cara memainkan

- a. Halaman 1 mengenal warna
Pertama-tama guru mengacak urutan *ice cream* lalu anak diminta untuk menyusun kembali *ice cream*-nya sesuai dengan kode warna yang telah tersedia di bagian *cup*-nya.
- b. Halaman 2 *puzzle* geometri
Guru mengacak *puzzle* geometri tersebut lalu anak diminta



untuk menyusun *puzzle* sesuai dengan bentuk, lalu setelah anak berhasil menyusun *puzzle* guru bertanya kepada anak apakah nama dari bentuk geometri tersebut dan menghitung sisi geometri.

c. Halaman 3 jari-jari pintar

Alat bantu untuk bermain jari-jari pintar ini adalah dadu dan kartu angka. Pertama-tama anak diminta untuk melempar dadu untuk menentukan angka berapa yang akan dijadikan penjumlahan. Lalu setelah itu anak meletakkan kartu angka sesuai dengan hasil dadu. Kemudian untuk menghitung hasil penjumlahannya barulah menggunakan jari-jari pintar. Yakni dengan mengambil jari sebanyak angka yang ada pada kartu angka.

5. Indikator yang dikembangkan

- Menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan.
- Terbiasa menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: aktif bertanya, mencoba, atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban).
- Memahami informasi yang didengarnya (misal: tata tertib, aturan permainan)

6. Aspek perkembangan

- Aspek nilai agama dan moral
Anak berdoa terlebih dahulu sebelum memulai permainan *fun smart book*.
- Aspek kognitif
Melalui APE ini anak dapat mengenal huruf, mengenal angka, warna, bentuk geometri, dan penjumlahan.
- Aspek bahasa
Dengan APE ini juga bisa menambah pembendaharaan kata anak.
- Aspek fisik motorik



Dalam permainan ini, motorik halus anak berkembang saat mengambil dan meletakkan permainan saat ditempelkan dengan menggunakan perekat baju.

e. Aspek sosial-emosional

Anak bersabar dalam memainkan permainan dan menunggu giliran saat bermain bersama teman-temannya.

7. Keunikan APE “Fun Smart Book”

APE ini terbuat dari kain flanel dengan berbentuk buku, yang mana pada setiap halaman ada permainan yang menarik bagi anak yang terdiri dari bentuk *ice cream* dan lain-lain. APE ini juga menggunakan warna yang berbeda-beda sehingga anak tidak bosan pada saat bermain dan bisa juga sambil mengenal warna.

V. SELUNCURAN PINTAR



1. Alat dan bahan

- d. Alat: gunting, penggaris, pisau *cutter*, kelereng.
- e. Bahan: karton bekas, kertas marmer, perekat baju, lem fox, lem lilin.



2. Cara membuat

- a. Buat pola/garis pada karton bekas sesuai ukuran yang telah ditentukan.
- b. Kemudian potong karton sesuai ukuran tersebut.
- c. Lalu setelah itu satukan menggunakan lem lilin.
- d. Kemudian buat bagian seluncurannya dan dilem pada bagian depan.
- e. Bagian depan diisi dengan perekat baju yang berguna untuk meletakkan kartu angka dan kartu kata.

3. Cara memainkan

- a. Anak melempar dadu untuk menentukan jumlah angka.
- b. Setelah hasil dadu keluar anak mencari dan meletakkan kartu angka yang sesuai beserta kartu kata.
- c. Setelah itu anak mengambil kelereng dan menjatuhkannya di papan seluncuran sebanyak jumlah yang didapat dari hasil lempar dadu.
- d. Setelah itu anak mengambil kelereng dan menghitung jumlahnya.

4. Indikator yang dikembangkan

- a. Terbiasa menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: aktif bertanya, mencoba, atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban).
- b. Memahami informasi yang didengarnya (misal: tata tertib, aturan permainan).

5. Aspek yang dikembangkan

- a. Aspek kognitif
Melalui alat permainan edukatif seluncuran pintar anak dapat mengenal warna, angka, dan berhitung.
- b. Aspek motorik halus



Melalui APE ini motorik halus anak akan terlatih pada saat anak melempar dadu dan memasukkan kelereng pada seluncurannya.

c. Aspek sosial-emosional

Anak bersabar dalam melakukan permainan dan menunggu giliran saat bermain bersama teman-temannya.

d. Aspek nilai agama dan moral

Sebelum memulai permainan seluncuran pintar anak berdoa terlebih dahulu.

6. Keunikan APE “Seluncuran Pintar”

Keunikan dari APE ini adalah terbuat dari bahan-bahan bekas yang ada seperti kardus bekas dan juga APE ini tidak hanya satu permainan tetapi di sini anak bisa menggunakan kelereng dan bermain angka.

W. FLYING BIRD





1. Alat dan bahan

- a. Alat: gunting, pensil, penggaris, pisau *cutter*, penghapus, spidol, lakban.
- b. Bahan: kardus bekas, lem lilin, kertas marmer, *stick ice cream*, perekat kain, lem fox, gambar, dan nama hewan yang di-print

2. Cara membuat

- a. Membuat garis atau pola bentuk badan dan kepala *flying bird* sesuai ukuran yang telah ditentukan.
- b. Setelah pola dibentuk kemudian digunting kardus menggunakan pisau *cutter* supaya terlihat rapi.
- c. Setelah digunting lalu dibalut menggunakan kertas marmer dengan warna yang telah di potong sesuai ukuran kardus tersebut.
- d. Setelah dibalut dengan kertas marmer kemudian buat kaki *flying bird* untuk penyanggahnya.
- e. Kemudian buat pola jalan *maze*, lalu tempel *stick ice cream* yang telah di potong untuk jalan *maze* atau jalan burung mencari makanannya.
- f. Lalu tempelkan gambar binatang dan makanannya pada sudut-sudut jalan dari *maze* tersebut.

3. Cara memainkan

- a. Guru menanyakan pada anak apa nama hewan yang ada pada *flying bird*.
- b. Kemudian anak diminta untuk menemukan makanan hewan yang sudah ditempelkan melalui jalan yang telah dibuat.
- c. Setelah anak menemukan apa makanan hewan tersebut kemudian anak diminta untuk menempelkan huruf yang sudah disediakan sesuai dengan nama binatang tadi.



4. Indikator yang dikembangkan

- a. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks.
- b. Berani mengemukakan pendapat.

5. Aspek perkembangan

- a. Aspek nilai agama dan moral
Melalui APE ini, anak dapat mengembangkan perkembangan nilai agama moral sebelum anak memulai bermain anak berdoa dahulu.
- b. Aspek kognitif
Melalui APE ini, anak dapat mengenal huruf , warna, mengenal binatang dan makanannya. Serta dengan APE ini dapat memungkinkan untuk menstimulasi perkembangan intelektualnya.
- c. Aspek bahasa
Dengan adanya APE ini, anak akan terlatih dalam kemampuan berkomunikasi, seperti dalam anak menyebutkan warna, bentuk, kata binatang dan makanan burung.
- d. Aspek fisik motorik
Dengan APE ini, dapat mengembangkan perkembangan motorik anak pada saat anak menempel kata burung dan makanan burung.
- e. Aspek sosial-emosional
Dengan APE ini, anak dapat bersabar pada saat bersabar dalam mencari makanan burung.

6. Keunikan APE “Flying Bird”

APE *flying bird* ini terbuat dari kardus bekas yang dapat kita manfaatkan dari bahan bekas yang ada di rumah dan juga *stick ice cream*, sehingga barang bekas yang ada di rumah bisa bermanfaat bagi anak.



X. SPONGEBOB PINTAR



1. Alat dan bahan

- Alat: gunting, pensil, penggaris, pisau *cutter*, penghapus.
- Bahan: kardus bekas, kertas marmer, kertas origami, lem lilin, lem fox.

2. Cara membuat

- Buat pola pada kardus sesuai bentuk Spongebob sesuai ukuran yang telah ditentukan.
- Setelah itu gunting kardus tersebut sesuai pola.
- Kemudian buat pola geometri, angka, huruf setiap sisi Spongebob.
- Kemudian potong pola bentuk geometri, angka, dan huruf tersebut.
- Setelah itu satukan kardus yang telah di potong tadi sesuai ukuran Spongebob atau berbentuk kotak persegi panjang.
- Tempelkan kertas marmer pada kardus tersebut dengan me-



lubangi setiap sisi yang telah dilubangi sesuai pola angka, huruf, dan geometri.

- g. Kemudian bentuklah mata, hidung, dan mulut di bagian depan Spongebob.
- h. Setelah itu buat bagian bawah dari Spongebob itu seperti laci untuk menyimpan bentuk geometri, angka, dan huruf.

3. Cara memainkan

- a. Guru meminta anak untuk membuka laci Spongebob.
- b. Mintalah anak untuk memilih beberapa bentuk yang ada dalam laci.
- c. Kemudian anak mencocokkan pola bentuk yang telah diambil ke badan Spongebob.

4. Indikator yang dikembangkan

- a. Anak kreatif dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan ide.
- b. Mengerti masalah sederhana yang dihadapi.
- c. Menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan.

5. Aspek perkembangan

- a. Aspek nilai agama dan moral
Melalui APE ini, anak dapat mengembangkan perkembangan nilai agama moral sebelum anak memulai bermain anak berdoa dahulu.
- b. Aspek kognitif
Melalui APE ini anak dapat mengenal huruf, warna, dan angka. Serta dengan APE ini dapat memungkinkan untuk menstimulasi perkembangan intelektualnya.
- c. Aspek bahasa
Dengan adanya APE ini, anak akan terlatih dalam kemampuan berkomunikasi, seperti dalam anak menyebutkan warna dan bentuk yang dilihat anak.



- d. Aspek fisik motorik
Dengan APE ini, dapat mengembangkan perkembangan motorik anak pada saat anak memasukkan angka ke dalam lubang yang ada pada kotak Spongebob pintar.
- e. Aspek sosial-emosional
Dengan APE ini, anak dapat bersabar pada saat memasukkan angka atau huruf ke dalam lubang yang ada kotak spongebob pintar.

6. Keunikan APE “Spongebob”

APE ini terbuat dari bahan bekas yaitu dari kardus bekas. APE ini dibuat dengan mengadaptasi karakter film kartun yang disukai anak usia dini pada umumnya sehingga permainan ini memberikan daya tarik tersendiri pada anak dan sekaligus memberikan nilai-nilai edukatif.

Y. BALOK ANGKA



1. Alat dan bahan

- a. Alat: gunting, pisau *cutter*, penggaris, spidol, lilin, korek api.



- b. Bahan: kardus bekas, kertas marmer, kertas origami, lem fox, lem lilin.

2. Cara membuat

- a. Garis/buat ukuran pada kardus bekas sesuai dengan ukuran yang diinginkan untuk membuat baloknya.
- b. Setelah itu potong kardus tersebut dengan menggunakan gunting/pisau *cutter*.
- c. Kemudian tempelkan kardus yang sudah dipotong tadi dengan menggunakan lem lilin sehingga berbentuk kotak/kubus.
- d. Lalu balut kotak tersebut dengan kertas origami yang berbeda warna.
- e. Setelah itu buat angka 1-10 pada sisi kotak-kotak tersebut dan juga bisa dibuat huruf.
- f. Kemudian kita membuat *box* untuk tempat kotak/balok angka tadi dengan menggunakan kardus bekas yang dibalut dengan kertas marmer.

3. Cara memainkan

- a. Pertama guru mengacak balok angka tersebut.
- b. Kemudian minta anak untuk mengurutkan balok angka yang sudah diacak dan menyusunnya pada *box* tempat balok tadi.

4. Indikator yang dikembangkan

Anak mengenal angka, huruf, dan mengenal warna.

5. Aspek yang dikembangkan

- a. Aspek nilai agama dan moral
Sebelum memulai permainan anak berdoa terlebih dahulu.
- b. Aspek kognitif
Anak dapat mengenal angka, huruf, dan warna serta bisa menyusun balok-balok angka tersebut sesuai urutannya.



- c. Aspek fisik motorik
Melalui permainan ini, motorik halus anak dapat terlatih pada saat menyusun balok-balok angka tersebut ke *box*-nya.
- d. Aspek sosial-emosional
Anak bisa bersabar dalam menyusun balok angka sesuai urutannya.
- e. Aspek bahasa
Anak sudah mampu membaca huruf-huruf yang ada pada balok angka.

6. Keunikan APE “Balok Angka”

APE ini dibuat dengan memanfaatkan bahan-bahan bekas seperti kardus bekas sehingga orangtua anak juga bisa membuatnya di rumah.

Z. SAKU-SAKU HURUF



1. Alat dan bahan

- a. Alat: gunting, penggaris, pulpen, pisau *cutter*.
- b. Bahan: kardus bekas, lem fox, kertas HVS, kertas origami.



2. Cara membuat

- a. Pertama kita menggunting pola di atas origami seperti bentuk panah sesuai dengan ukuran yang diinginkan sebanyak 25 buah sesuai dengan abjad dari A-Z.
- b. Lalu setelah itu kita membuat pola di atas origami dengan bentuk oval atau bulat sesuai yang diinginkan dengan huruf abjad juga dan tempelkan lidi di bawahnya sebagai tangkainya.
- c. Setelah itu lapis kardus bekas dengan menggunakan kertas HVS.
- d. Jika sudah, tempelkan kertas yang berbentuk panah tadi di atas kardus yang sudah dilapisi HVS dari huruf A-Z dengan berbentuk seperti kantong.

3. Cara memainkan

- a. Guru mengacak stik huruf yang telah dibuat tadi.
- b. Kemudian minta anak untuk mengambil atau mencari stik huruf A dan memasukkannya ke dalam kantong huruf.

4. Indikator yang dikembangkan

- a. Anak memahami kalimat perintah yang disampaikan guru.
- b. Anak mengenal huruf A-Z.

5. Aspek perkembangan

- a. Aspek norma, agama, dan moral
Sebelum memainkan permainan anak diajak untuk berdoa terlebih dahulu.
- b. Aspek kognitif dan bahasa
Dalam APE ini, anak dapat mengenal huruf dan mengenal warna.
- c. Aspek fisik motorik
Dalam APE ini motorik halus anak dapat dilatih pada saat anak memasukkan stik huruf ke dalam kantong huruf.



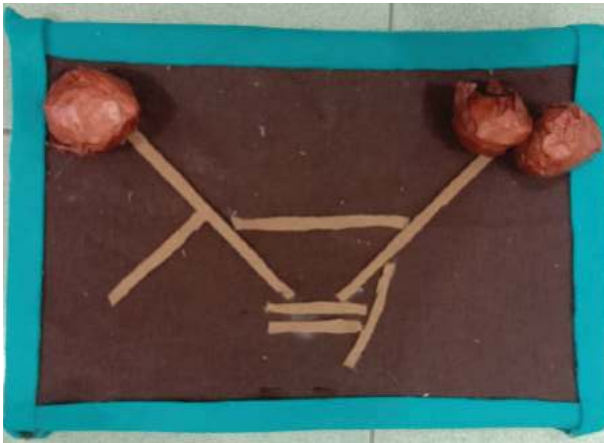
d. Aspek sosial-emosional

Anak bersabar dalam menunggu giliran saat bermain bersama teman-temannya.

6. Keunikan APE “Saku-saku Huruf”

Keunikan dari APE ini terbuat dari bahan bekas dan mudah didapatkan serta untuk membuatnya juga tidak terlalu sulit sehingga orangtua anak juga bisa memberikan APE ini untuk anak saat di rumah.

AA. PETA DORA



1. Alat dan bahan

- Alat: gunting, pisau *cutter*, penggaris, pensil, lilin, korek api.
- Bahan: kardus bekas, *stick ice cream*, kain flanel, kertas origami, lem fox, lem lilin.

2. Cara membuat

- Buat pola/ukuran untuk membuat petanya pada kardus be-



- kas dengan berbentuk kotak persegi panjang.
- Setelah itu potong kardus sesuai dengan ukuran/pola yang telah dibuat dan tempelkan menggunakan lem lilin.
 - Lalu tempelkan kain flanel pada seluruh sisi peta dengan warna yang diinginkan.
 - Jika seluruh sisi sudah dilapisi dengan kain flanel kemudian buat jalan seperti peta Dora pada sisi bagian atas kotak dengan menggunakan kain flanel yang berbeda warna dengan yang telah dilapisi tadi.
 - Setelah itu pada setiap ujung jalan yang mana dibuat menjadi 3 bagian lubangi kardus agar bisa meletakkan *stick ice cream*-nya.
 - Jika peta Dora-nya sudah selesai kemudian buat nama binatang dan makanannya dengan menggunakan kertas origami yang berbeda warna dan tempelkan pada kardus kemudian buat tangkainya dengan menggunakan *stick ice cream*.

3. Cara memainkan

- Contoh guru memilih dua gambar binatang atau nama binatang dan letakkan pada ujung-ujung jalan , serta mengambil dua makanan binatang tersebut dan letakkan pada ujung jalan di tengah antara dua ujung jalan yang lain.
- Setelah itu minta anak memilih salah satu dari makanan yang ada tadi dan menjalankannya ke arah binatangnya dan meletakkannya dekat binatang tersebut, begitu juga dengan makanan binatang yang tersisa.

4. Indikator yang dikembangkan

- Mengerti masalah sederhana yang dihadapi.
- Menghubungkan atau menjodohkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas.



5. Aspek yang dikembangkan

- a. Aspek norma, agama, dan moral
Sebelum memulai permainan anak berdoa terlebih dahulu.
- b. Aspek kognitif
Anak bisa memecahkan masalah yang dihadapinya seperti dari makanan binatang yang dipilih anak ke mana jalan menuju binatangnya, di sini anak diajak untuk berpikir.
- c. Aspek bahasa
Melalui APE ini, bisa menambah pembendaharaan kata anak, yang mana permainan ini tidak hanya untuk binatang saja tetapi bisa digunakan untuk tema yang lain.
- d. Aspek fisik motorik
Dengan APE ini, bisa melatih motorik halus anak dengan cara anak mengambil *stick ice cream* yang terdapat makanan binatang yang ditusukkan pada bagian kardus dan menusukkan kembali pada kardus di tempat binatangnya.
- e. Aspek sosial-emosional
Anak bersabar dalam memainkan permainan dan bersabar menunggu giliran saat bermain bersama teman-temannya.
- f. Aspek seni
Dengan APE Peta Dora seni anak juga bisa berkembang dengan menyanyikan nyanyian di mana peta di mana peta sesuai dengan film kartun dora saat menggunakan petanya.

6. Keunikannya “Peta Dora”

APE Peta Dora ini memiliki keunikan yang mana terbuat dari kardus bekas dan memanfaatkan *stick ice cream* setelah membeli *stick ice cream*. Dan peta dora ini diadaptasi dari film kartun Dora yang biasanya disukai oleh anak usia dini.



AB. CELENGAN PINTAR



1. Alat dan bahan

- Alat: gunting, pisau *cutter*, penggaris, pensil, lilin, korek api, jarum.
- Bahan: kardus bekas, sedotan, kertas origami, kertas marmer, benang, lem fox, lem lilin.

2. Cara membuat

- Buat pola/ukuran pada kardus bekas untuk membentuk kotak persegi panjang.
- Setelah itu potong kardus tersebut sesuai dengan pola yang telah dibuat.
- Kemudian tempelkan kardus-kardus tersebut sehingga berbentuk kotak persegi panjang dengan menggunakan lem lilin.
- Lalu buat laci pada bagian bawah kotak untuk tempat koinnya.



- e. Setelah itu balut kotak tersebut dengan kertas marmer yang warna putihnya.
- f. Jika sudah terbalut semuanya selanjutnya potong-potong sedotan sesuai dengan ukuran yang disesuaikan dengan kotak tersebut.
- g. Lalu tempelkan sedotan yang sudah dipotong tersebut pada sisi belakang untuk menggantung huruf untuk kata “celengan pintar” dan bagian depan untuk menggantung angka dalam bentuk penjumlahan, serta pada bagian samping kiri dan kanannya satu per sisi.
- h. Setelah itu lubangi bagian sisi depan yang untuk penjumlahan untuk memasukkan koinnya.
- i. Langkah selanjutnya buat koin sebanyak yang diperlukan (untuk beberapa koin dibuat huruf kata “celengan pintar” dan angka-angka) dan dadunya.
- j. Untuk koin huruf dan angka dibuat tali untuk menggantungnya dengan menggunakan benang.

3. Cara memainkan

- a. Pertama anak diminta untuk melempar dadu kemudian angka berapa yang didapat anak, maka anak mengambil angka tersebut pada sisi samping celengan yang sudah digantung.
- b. Setelah itu minta anak mengambil koin sesuai dengan angka yang didapat dan masukkan ke dalam celengan.
- c. Lalu minta anak untuk melempar dadu lagi dan ambil angka yang didapat anak gantungkan pada bagian yang kedua.
- d. Dan ambil lagi koin sesuai angka yang didapat anak lalu masukkan dalam celengan.
- e. Setelah itu untuk mencari hasil dari penjumlahan angka yang didapat anak tadi minta anak membuka laci dan hitung koin yang ada di dalam laci secara bersama-sama.
- f. Jika sudah dapat hasilnya, maka ambil angka sesuai hasil tadi dan gantungkan pada tempat setelah sama dengan.



- g. Untuk bagian hurufnya guru dapat mengacak huruf-huruf yang digantung tersebut kemudian minta anak untuk menyusun sesuai kata “celengan pintar”.

4. Indikator yang dikembangkan

Anak mengenal angka, huruf dan mengenal warna serta berhitung.

5. Aspek yang dikembangkan

- a. Aspek norma, agama, dan moral
Dengan APE ini sebelum memulai permainan anak berdoa terlebih dahulu.
- b. Aspek kognitif
Melalui APE celengan pintar anak dapat mengenal angka, warna, huruf dan berhitung serta bisa mengajarkan anak untuk menabung.
- c. Aspek bahasa
Anak memahami kalimat perintah yang diberikan oleh guru dan menambah kosakata anak.
- d. Aspek fisik motorik
Melalui APE ini, motorik halus anak dapat dilatih pada saat melempar dadu dan menggantungkan angka-angka atau huruf pada celengan dan memasukkan koin ke dalam celengan.
- e. Aspek sosial-emosional
Anak bersabar dalam memainkan permainan dan memecahkan masalah yang di hadap serta bersabar dalam menunggu giliran saat bermain bersama teman-temannya.
- f. Aspek seni
Pada saat sesudah memainkan permainan kita dapat mengajak anak untuk bernyanyi lagu tentang rajin menabung.

6. Keunikan APE “Celengan Pintar”

APE celengan pintar ini dibuat dari bahan bekas dan memanfaatkan



kan bahan-bahan yang ada, seperti sedotan, benang, dan kardus bekas.

AC. KOTAK PERINTAH



1. Alat dan bahan

- Alat: gunting, spidol, lem fox, pena.
- Bahan: kardus bekas, kertas marmer, kertas origami, kertas jerami.

2. Cara membuat

- Potong karton jerami sesuai ukuran yang telah ditentukan.
- Balut karton jerami menggunakan kertas marmer dengan lem.
- Kemudian potong kertas origami dengan dibagi dua sebanyak sepuluh buah.
- Setelah itu tulis angka 1-10 dan buat perintah sesuai dengan tema dan subtema yang telah ditentukan.
- Tempelkan kertas-kertas origami yang telah ditulis angka



dan kata perintah tersebut.

- f. Kemudian kartu angka 1-10 dengan menggunakan kardus bekas yang telah ditempel dengan kertas origami.

3. Cara memainkan

Guru meminta anak untuk memilih kartu angka yang tersedia, kemudian angka berapa yang dipilih anak, lalu cocokkan dengan angka yang telah ditulis perintah, kemudian apa perintahnya dan anak menyebutkan apa perintah dari nomor yang didapat anak.

4. Indikator yang dikembangkan

Anak mengenal angka dan mengenal warna serta berhitung.

5. Aspek yang dikembangkan

- a. Aspek nilai agama dan moral
Anak selalu membaca doa sebelum memulai kegiatan.
- b. Aspek kognitif
Di mana anak mengenal angka dan warna serta anak bisa menghitung angka yang sudah tertera di kotak perintah tersebut.
- c. Aspek bahasa
Menambah kosakata dan mengetahui kalimat perintah.
- d. Aspek fisik motorik
Motorik halus anak dapat terlatih saat mengambil dan meletakkan kartu angka yang sesuai dengan bentuk yang sama.
- e. Aspek sosial-emosional
Anak bersabar dalam bermain dan menunggu antrean untuk bermain.

6. Keunikan APE “Kotak Perintah”

APE ini dibuat dari bahan bekas dan memanfaatkan bahan-bahan yang ada seperti kardus bekas.



AD. MONOPOLI CERDAS



1. Alat dan bahan

- Alat: penggars, pisau *cutter*, spidol, gunting.
- Bahan: karton jerami, kardus bekas, kertas karton, kertas origami, lem kertas.

2. Cara membuat

- Karton jerami yang digunakan sebagai papan atau alas untuk bermain monopoli cerdas terlebih dahulu digambar (sesuai dengan video) menggunakan spidol.
- Kemudian membuat kartu tanda bintang dan kartu alat bantu lainnya untuk permainan dari kertas jerami dan di lapi dengan kardus bekas agar kukuh.
- Selanjutnya membuat dadu dengan menggunakan kertas karton dengan langkah awal membuat pola kubus dan dilem sehingga menjadi sebuah dadu.



- d. Terakhir, membuat pion untuk dijadikan sebagai pemain dalam monopoli cerdas. Bisa menggunakan kardus bekas atau yang lebih kreatif bisa dengan menggunakan *playdough* yang dibuat dengan berbagai macam bentuk.

3. Cara memainkan

- a. Langkah pertama, anak melempar dadu.
- b. Dadu dengan angka yang paling tinggi akan mendapat giliran pertama.
- c. Langkah kedua, anak menjalankan pion sesuai dengan angka yang didapat.
- d. Lalu di setiap angka pada monopoli akan terdapat tanda bintang ataupun kalimat perintah di dalamnya.
- e. Bagi anak yang berhenti pada tanda tersebut akan dipersilahkan untuk mengambil kartu dan melaksanakan sesuai perintah yang ada di dalamnya.
- f. Permainan akan berakhir jika anak bisa melewati semua bidak monopoli dan yang sampai di garis finis dahulu dialah pemenangnya.

4. Indikator yang dikembangkan

- a. Anak memahami kalimat perintah yang disampaikan oleh guru.
- b. Mengerti masalah sederhana yang dihadapi.
- c. Menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan.

5. Aspek yang dikembangkan

- a. Aspek nilai agama dan moral
Anak dapat belajar jujur dan mengawali serta mengakhiri kegiatan harus dengan doa.
- b. Aspek sosial
Anak dapat belajar bersosialisasi dengan teman dan menghargai teman.



- c. Aspek bahasa
Anak belajar bercakap-cakap, bernyanyi serta menebak pertanyaan guru.
- d. Aspek motorik
Anak dapat melatih motorik halus serta motorik kasar di setiap kegiatan dalam permainan ini seperti melempar dadu, menggerakkan pion, membuat pion, dan melakukan perintah yang terdapat di dalam kartu.
- e. Aspek seni
Anak dapat belajar meniru dan menebak suara hewan, meniru gerakan, serta bernyanyi dan menari.

6. Keunikan APE “Monopoli Cerdas”

APE memiliki keunikan yang terbuat dari bahan bekas dan bahan yang mudah didapatkan sehingga juga bisa dibuat oleh orangtua anak usia dini. APE ini diadaptasi dari permainan monopoli yang biasanya disukai oleh anak, dengan menambahkan unsur edukatif di permainan monopoli cerdas ini.

AE. PAPAN BUAH-BUAHAN





1. Alat dan bahan

- a. Alat: gunting, spidol, lem.
- b. Bahan: kertas karton warna, kertas origami, tutup karton bekas, *stick ice*, tripleks.

2. Cara membuatnya

- a. Lapsi papan tripleks dengan kertas karton warna *pink*.
- b. Lalu tempel gambar buah-buahan yang telah di-*print*.
- c. Lalu tempel huruf sesuai nama buah di bawah gambar buah-buahan.
- d. Setelah itu pada tutup karton bekas diletakkan *stick ice* yang telah ditempel dengan kertas origami dengan buah-buahan.
- e. Setelah itu tempel huruf di kartu kertas karton berwarna *pink*.

3. Aspek yang berkembang

- a. Nilai agama dan moral adalah anak membaca doa sebelum memulai pelajaran.
- b. Fisik motorik adalah anak memegang kartu huruf dan menunjuk buah.
- c. Kognitif adalah anak memikirkan awalan huruf buah dan menebak warna.
- d. Bahasa adalah anak menambah kosakata buah-buahan.
- e. Sosial-emosional adalah anak bisa berinteraksi dengan temannya.

4. Indikator

Mengenal huruf, warna, dan buah-buahan.



AF. CARA MEMBACA JAM DINDING



1. Alat dan bahan

- Alat: gunting, pisau *cutter*, lem tembak, dan rol.
- Bahan: *stick ice cream*, kertas jerami, tutup botol, *styrofoam*, kertas marmer

2. Cara membuatnya

- Bagi dua *styrofoam* menjadi persegi panjang.
- Dilubangi di tengah-tengah *styrofoam* persegi panjang tadi.
- Lalu yang di lubangi tadi dikasih tutup botol.
- Lalu lemkan *stick ice* ke *styrofoam* sebanyak 12 seperti jam dindingn pada ujungnya dikasih tutup botol yang berwarna kuning.

3. Aspek yang berkembang

- Nilai agama dan moral adalah anak membaca doa sebelum memulai pelajaran.



- b. Fisik motorik adalah anak memegang dan menunjuk jam dinding.
- c. Kognitif adalah anak memikirkan mana jarum pendek dan mana jarum panjang.
- d. Bahasa adalah anak menambah kosakata dari jam dinding.
- e. Sosial-emosional adalah anak bisa berinteraksi dengan temannya.

4. Indikator

Mengenal waktu dan angka.

AG. BOTOL WARNA



1. Alat dan bahan

- a. Alat: gunting, spidol, lem tembak, lem kertas.
- b. Bahan: botol sprit, kertas origami, kertas karton, kertas jerami.

2. Cara membuatnya

- a. Gunting pertengahan botol sprit sebanyak 5 botol.



- b. Lalu ambil bagian tengah sampai tutup botol.
- c. Lalu gunting kertas origami berbentuk bunga dan ditempelkan ujung tengah botol yang dipotong.
- d. Lalu tempel tutup botol dengan kertas origami dengan warna yang berbeda.
- e. Lalu tempelkan botol tersebut di papan botol warna.

3. Aspek yang berkembang

- a. Nilai agama dan moral adalah anak membaca doa sebelum memulai pelajaran.
- b. Fisik motorik adalah anak memegang botol dan tutup botol dan berhitung.
- c. Kognitif adalah anak berhitung dari permainan dadu.
- d. Bahasa adalah anak menambah kosakata.
- e. Sosial-emosional adalah anak bisa berinteraksi dengan temannya.

4. Indikator

Mengenal warna dan berhitung.

AH. PAPAN GEOMETRI





1. Alat dan bahan

- a. Alat: gunting, spidol, lem, penggaris.
- b. Bahan: kertas karton, kertas origami, kertas mamar.

2. Cara membuatnya

- a. Lapisi kertas karton berbentuk meja dengan kertas mamar berbentuk persegi panjang.
- b. Lalu gunting kertas karton berbentuk persegi, lingkaran, dan segitiga.
- c. Lalu lapisi persegi, lingkaran, dan segitiga dengan kertas origami dengan warna yang berbeda-beda.
- d. Setelah itu lubangi di tengah-tengah persegi, lingkaran, dan segitiga.
- e. Setelah itu letakkan persegi, lingkaran, dan segitiga tersebut di atas papan geometri.

3. Aspek yang berkembang

- a. Nilai agama dan moral adalah anak membaca doa sebelum memulai pelajaran.
- b. Fisik motorik adalah anak memegang geometri tersebut dan mencocokkan sesuai warna.
- c. Kognitif adalah anak memikirkan mana yang persegi, lingkaran, dan segitiga.
- d. Bahasa adalah anak menambah kosakata.
- e. Sosial-emosional adalah anak bisa berinteraksi dengan temannya.

4. Indikator

Mengenal warna dan berhitung.



AI. BALOK WARNA-WARNI



1. Alat dan bahan

- a. Alat: gunting, spidol, lem, penggaris.
- b. Bahan: kertas karton, kertas origami.

2. Cara membuatnya

- a. Gunting karton berbentuk persegi.
- b. Lalu lemkan persegi yang satu dengan persegi yang satu sehingga berbentuk persegi.
- c. Lalu lapiasi kertas karton dengan kertas origami.

3. Aspek yang berkembang

- a. Nilai agama dan moral adalah anak membaca doa sebelum memulai pelajaran.
- b. Fisik motorik adalah anak menyusun balok berbagai bentuk seperti segitiga, persegi, persegi panjang.
- c. Kognitif adalah anak belajar mengenal bentuk mana yang persegi, persegi panjang, dan segitiga.
- d. Bahasa adalah anak menambah kosakata.

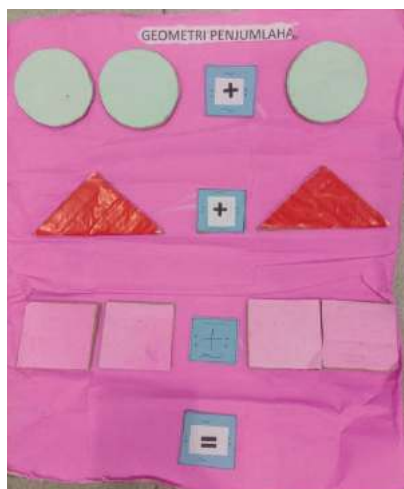


- e. Sosial-emosional adalah anak bisa berinteraksi dengan temannya.

4. Indikator

Mengenal warna dan berhitung dan bentuk balok.

AJ. GEOMETRI PENJUMLAHAN



1. Alat dan bahan

- Alat: gunting, spidol, lem, penggaris.
- Bahan: kertas karton, kertas kado, karton berwarna.

2. Cara membuatnya

- Buatlah pola geometri (lingkaran, segitiga, dan persegi) di karton bekas.
- Lemkan karton berwarna di atas karton bekas yang telah berbentuk geometri.
- Lalu lapisi kertas karton dengan kertas berwarna.



- d. Setelah kertas karton dilapisi dengan kertas berwarna, tempelkan pola geometri.
- e. Lalu buatlah kotak penjumlahannya dengan melapisi kertas kado.

3. Aspek yang berkembang

- a. Nilai agama dan moral adalah anak membaca doa sebelum memulai pelajaran.
- b. Fisik motorik, anak bisa memasukkan hasil penjumlahan ke dalam tempat yang telah disediakan.
- c. Kognitif adalah anak belajar mengenal bentuk mana yang persegi, lingkaran, dan segitiga.
- d. Bahasa adalah anak menambah kosakata.
- e. Sosial-emosional adalah anak bisa berinteraksi dengan temannya.

4. Indikator

Mengenal warna, bentuk geometri, dan mengenal penjumlahan.

AK.GEOMETRI PENJUMLAHAN





1. Alat dan bahan

- a. Alat: gunting, spidol, lem, penggaris, pena.
- b. Bahan: kertas karton, kertas origami, karton berwarna.

2. Cara membuatnya

- a. Buatlah pola geometri (lingkaran, segitiga, dan persegi) di karton bekas.
- b. Lalu lemkan karton berwarna di atas karton bekas yang telah berbentuk geometri.
- c. Lalu lapisilah kertas karton dengan kertas berwarna.
- d. Kemudian setelah kertas karton sudah dilapisi dengan kertas berwarna tempelkan pola geometri.
- e. Lalu buatlah papan dengan menggunakan karton dan dilapisi dengan karton berwarna.
- f. Buatlah bentuk pola geometrik yang akan ditempelkan.

3. Cara memainkannya

- a. Anak dapat menempelkan bentuk geometri ke papan yang sudah diberi pola yang sudah bermacam-macam geometri.
- b. Anak dapat menyesuaikan atau mencocokkan gambar dengan polanya.

4. Aspek yang berkembang

- a. Nilai agama dan moral adalah anak membaca doa sebelum memulai pelajaran.
- b. Fisik motorik, anak dapat menempel bentuk-bentuk geometri sesuai dengan pola.
- c. Kognitif adalah anak dapat mengenal macam-macam geometri dan warna.
- d. Bahasa adalah anak menambah kosakata.
- e. Sosial-emosional adalah anak bisa berinteraksi dengan temannya dan sabar menunggu giliran.



5. Indikator

Anak dapat mengenal warna dan bentuk geometri.

AL. KANTONG AJAIB



1. Alat dan bahan

- Alat: gunting, spidol, lem.
- Bahan: kertas karton, kertas origami.

2. Cara membuatnya

- Gunting karton berbentuk lingkaran untuk kepala dan untuk kaki dan tangan 4 lingkaran lalu untuk telinganya 2, untuk badannya persegi panjang.
- Lalu lapisilah lingkaran tersebut dengan kertas origami bagian tangan dan kaki yang bagian badan dan kepala dilapisi dengan kertas karton warna untuk kantong ajaibnya dilapisi kertas origami.



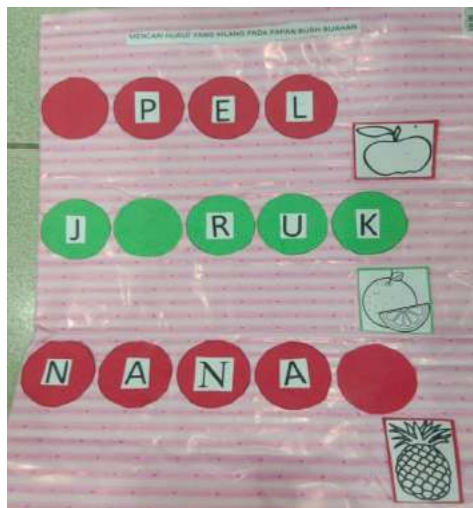
3. Aspek yang berkembang

- Nilai agama dan moral adalah anak membaca doa sebelum memulai pelajaran.
- Fisik motorik adalah anak mengambil kartu nama binatang yang ada di kantong ajaib.
- Kognitif adalah anak belajar mengenal nama binatang dan membacanya.
- Bahasa adalah anak menambah kosakata dari nama binatang dan bentuknya.
- Sosial-emosional adalah anak bisa berinteraksi dengan temannya.

4. Indikator

Mengenal warna dan mengenal huruf abjad.

AM. Mencari Huruf yang Hilang pada Papan Buah-Buahan





1. Alat dan bahan

- a. Alat: gunting, spidol, lem.
- b. Bahan: karton bekas, kertas kado, karton warna.

2. Cara membuatnya

- a. Lapsi karton bekas dengan kertas kado.
- b. Lalu buatlah pola pada karton berwarna.
- c. Setelah pola selesai dibuat tempelkan gambar buah yang telah di-*print* dan tempelkan juga huruf-huruf sesuai dengan nama gambar.

3. Aspek yang berkembang

- a. Nilai agama dan moral adalah anak membaca doa sebelum memulai pelajaran.
- b. Fisik motorik adalah anak dapat menempelkan huruf dan gambar buah pada karton berwarna.
- c. Kognitif anak dapat mengenal warna dan huruf.
- d. Bahasa adalah anak menambah kosakata.
- e. Sosial-emosional adalah anak bisa berinteraksi dengan temannya.

4. Indikator

Mengenal warna dan mengenal huruf.



AN. ENGLEK PINTAR



1. Alat dan bahan

- a. Spidol.
- b. Gunting.
- c. Penggaris.
- d. Kardus bekas.
- e. Botol aqua bekas.

2. Cara membuat

- a. Potong kardus bekas berbentuk persegi dengan tiga ukuran, yaitu ukuran besar, sedang, dan kecil.
- b. Yang berukuran besar ada 4 buah, ukuran sedang 5 buah, dan ukuran kecil 5 buah.
- c. Pada ukuran besar di atas kardus tersebut ditulis angka 1 dan 2, pada ukuran sedang ditulis angka 1-5, dan pada ukuran kecil juga ditulis angka 1-5.
- d. APE siap untuk dimainkan.



3. Cara memainkannya

- a. Susun kardus bekas yang berukuran besar berbentuk persegi terbut di atas lantai.
- b. Lalu kardus bekas ukuran sedang berbentuk persegi diletakkan di atas kardus besar.
- c. Kemudian susun botol aqua di samping kardus besar tersebut dan di beri jarak supaya anak bisa berlari zig zag.
- d. Setelah itu anak diminta untuk mengambil angka pada kartu angka, yaitu kardus ukuran kecil tadi sebagai kartu angka misalnya anak mengambil angka 4 kemudian anak melompat pada kardus besar yang sudah ditulis angka 1 dan 2.
- e. Pada kardus angka 1 anak berdiri dengan satu kaki dan pada angka 2 anak berdiri dengan 2 kaki ini anak dapat menjaga keseimbangan tubuhnya.
- f. Dan anak akan mengambil angka 4 dengan mencocokkan pada kartu angka yang sudah dipilih anak tadi.
- g. Kemudian anak membawa angka 4 pulang dengan berlari zig zag.

4. Aspek perkembangan yang dapat dikembangkan

- a. Nilai agama dan moral yaitu anak membaca doa sebelum dan sesudah melakukan permainan.
- b. Fisik motorik yaitu di sini motorik kasar anak dapat berkembang dengan melompat dan berlari zig zag.
- c. Kognitif yaitu anak dapat berhitung dan juga mengetahui bentuk persegi.
- d. Sosial-emosional yaitu anak dapat antre menunggu giliran bermain.



AO. LINGKARAN PINTAR



1. Alat dan bahan

- a. Gunting.
- b. Krayon.
- c. Kardus bekas.
- d. Spidol.
- e. Tutup kaleng atau jangka.

2. Cara membuatnya

- a. Buat lingkaran pada kardus bekas dengan menggunakan tutup botol atau jangka sebanyak kata yang akan digunakan.
- b. Setelah kardus berbentuk lingkaran, maka di atas lingkaran tersebut ditulis kata yang terpisah sehingga anak saat bermain akan mencari pasangan kata tersebut misalnya MA MA.
- c. Kemudian setiap kata diberi warna yang berbeda.
- d. APE siap untuk dimainkan.

3. Cara memainkannya

- a. Susun lingkaran tersebut di lantai dengan berbentuk lingkaran juga.
- b. Kemudian letak satu kata yang terpisah itu di tengah lingkaran.
- c. Lalu anak berdiri di kata tengah lingkaran dengan menginjak kata terpisah.



- d. Setelah itu anak melompat dengan mencari pasangan kata tersebut.

4. Aspek yang dapat dikembangkan

- a. Nilai agama dan moral yaitu anak membaca doa dan basma-lah sebelum dan sesudah bermain.
- b. Kognitif yaitu anak dapat mengenal warna.
- c. Sosial-emosional yaitu anak dapat antri dalam menunggu giliran untuk bermain.
- d. Bahasa yaitu anak dapat menyebut kata yang sudah diperintah oleh guru.

AP. PUZZLE PIZZA



1. Alat dan bahan

- a. Kardus bekas.
- b. Gunting.
- c. Penggaris.
- d. Spidol.
- e. Krayon.
- f. Tutup kaleng atau jangka.



2. Cara membuatnya

- a. Buat lingkaran pada kardus bekas dengan menggunakan tutup kaleng atau jangka sebanyak 2 buah.
- b. Lalu diberi garis di atas kedua kardus tersebut sebanyak 8 buah.
- c. Setelah itu pada kardus pertama ditulis angka 1-8, sedangkan pada kardus kedua ditulis simbol angka sebanyak 8 juga.
- d. Pada kardus yang ditulis simbol angka tersebut di potong sehingga terpisah-pisah sebanyak 8 buah.
- e. Serta diberi warna pada simbol angka tersebut warna merah dan kuning.
- f. APE siap untuk dimainkan.

3. Cara memainkannya

Letakkan lingkaran yang sudah ditulis angka 1-8 di lantai, kemudian ambil simbol angka yang sudah di potong tadi dan dicocokkan pada angka tersebut 1-8 sehingga lingkaran tersebut berbentuk *pizza*.

4. Aspek yang dapat dikembangkan

- a. Nilai agama dan moral yaitu anak membaca doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan bermain.
- b. Fisik motorik yaitu di sini anak dapat mewarnai dan menulis angka 1-8.
- c. Sosial-emosional yaitu anak bisa menunggu giliran untuk bermain.
- d. Kognitif yaitu anak dapat menghitung dan juga mengenal warna.



AQ. TUTUP BOTOL PINTAR



1. Alat dan bahan

- Kardus bekas.
- Kertas origami.
- Tutup spidol bekas.
- Karet.
- Tutup botol bekas.
- Lem tembak.
- Penggaris.
- Spidol.
- Gunting.

2. Cara membuatnya

- Potong kardus dengan ukuran sesuai yang kita inginkan.
- Kemudian tempel tutup botol tersebut di atas kardus dengan menggunakan lem tembak.
- Lalu buat lingkaran pada kertas origami sebesar ukuran tutup botol dan ditempel pada tutup botol tersebut dengan warna kertas origami yang bermacam-macam.



- d. Setelah ditempel pada tutup botol, maka selanjutnya ditulis angka pada kertas origami tersebut.
- e. Tempel juga tutup spidol bekas di atas kardus.
- f. Dan juga membuat dadu.
- g. APE siap untuk dimainkan.

3. Cara memainkannya

Letak APE di atas lantai, kemudian lempar dadu misalnya mendapatkan angka 6 lalu ambil karet dan pasangkan pada tutup botol sebanyak 6 buah sehingga berbentuk persegi panjang.

4. Aspek yang dapat dikembangkan

- a. Nilai agama dan moral yaitu anak membaca doa sebelum dan sesudah melakukan permainan.
- b. Kognitif yaitu anak dapat menghitung dan mengenal macam-macam warna.
- c. Sosial-emosional yaitu anak dapat menunggu giliran untuk bermain.
- d. Fisik motorik yaitu di sini motorik halus anak dapat terlatih dengan cara anak menulis angka, memasang karet.



AR. POHON PENJUMLAHAN (PON PEN)



1. Alat dan bahan

- Kertas marmer.
- Lem kertas.
- Gunting.
- Double tape*.
- Selotip.
- Spidol.
- Prinan angka.
- Karton jerami.
- Kardus bekas.
- Gambar bintang kecil sebagai alat hitung.

2. Cara membuatnya

- Tempel karton jerami di atas kardus dengan menggunakan *double tape*.
- Lalu buat gambar pohon pada kertas origami.
- Tempel gambar pohon tersebut di atas karton jerami.



- d. Setelah itu pada batang pohon dilubangi untuk penjumlahan nanti.
- e. Angka yang sudah di-*print* pada kertas origami.
- f. Buat dadu sebanyak 2 buah.
- g. APE siap untuk dimainkan.

3. Cara memainkannya

Anak diminta untuk melempar dadu yang pertama misalnya mendapatkan angka 5 lalu anak mengambil gambar bintang sebanyak 5 buah, setelah itu anak melempar dadu yang kedua misalnya anak mendapat angka 1 dan mengambil bintang 1. Kemudian anak diajak berhitung bintang yang sudah diambilnya dengan jumlah 6 buah bintang dan pada batang pohon yang sudah dilubangi dan kertas origami yang sudah ditulis angka, maka digeser ke angka 6 sesuai dengan hasil penjumlahan bintang tadi.

4. Aspek yang dapat dikembangkan

- a. Nilai agama dan moral yaitu anak dapat membaca doa sesudah dan sebelum melakukan kegiatan.
- b. Kognitif yaitu anak dapat menghitung dan mengenal warna.
- c. Sosial-emosional yaitu anak sabar menunggu giliran untuk bermain.
- d. Fisik motorik yaitu motorik halus anak, anak dapat melempar dan memegang dadu.



AS. MATCH ALPHABET



1. Alat dan bahan

- a. Gunting.
- b. Spidol.
- c. Kain perekat.
- d. Tutup botol.
- e. Lem tembak.
- f. Styrofoam.
- g. Kertas origami.
- h. Kardus bekas.
- i. Prinan kata.
- j. Kartu gambar binatang.



2. Cara membuatnya

- a. Buat lingkaran pada kardus menggunakan tutup botol.
- b. Kemudian tempel kata yang sudah di-*print* pada kardus tersebut menggunakan lem tembak.
- c. Setelah itu tempel kardus yang sudah ada kata pada kain perekat.
- d. Dan kain perekat ditempel pada kertas origami supaya untuk menempelkan kata-kata nanti.
- e. Tempel kartu gambar pada kertas origami, di sini kami menggunakan gambar binatang.
- f. APE siap untuk dimainkan.

3. Cara memainkannya

Anak diminta untuk memberi nama binatang misalnya kambing, kemudian anak menyusun kata kambing dan menempelkannya di atas kain perekat. Di sini anak mencocokkan nama binatang sesuai dengan gambar binatang yang sudah ditempel.

4. Aspek yang dapat dikembangkan

- a. Nilai agama dan moral yaitu anak membaca doa sebelum dan sesudah bermain.
- b. Bahasa yaitu anak dapat menyebut nama hewan dan huruf alfabet.
- c. Fisik motorik yaitu di sini motorik halus anak di mana anak dapat menempel kata.
- d. Sosial-emosional yaitu anak dapat menunggu giliran sebelum atau sesudah bermain.



AT. SMART BALL



1. Alat dan bahan

- a. Gunting.
- b. Spidol.
- c. Lem tembak.
- d. Jangka.
- e. Penggaris.
- f. Kardus bekas.
- g. *Double tape*.
- h. Selotip.
- i. Krayon.
- j. Prinan angka.

2. Cara membuatnya

- a. Buat lingkaran pada kardus sebanyak 6 buah.
- b. Lalu gunting semua lingkaran yang sudah dibuat.
- c. Tempel lingkaran sehingga menjadi 3 lingkaran.
- d. Diberi garis setiap lingkaran seperti segitiga kemudian di dalam segitiga tersebut diberi warna yang berbeda menggunakan krayon.



- e. Setelah itu tempel angka di setiap kolom yang berbentuk segitiga.
- f. Di tengah lingkaran tersebut diberi lubang dengan menggunakan jarum pentul kemudian ditempel pada kardus bekas tersebut.
- g. Dan juga buat bola-bolanya dari kertas bekas.
- h. APE siap untuk dimainkan.

3. Cara memainkannya

Anak dapat menggelindingkan bola sehingga bola tersebut jatuh pada lingkaran yang pertama setelah itu lingkaran diputar sehingga bola jatuh pada lingkaran yang kedua dan diputar lagi sehingga bola jatuh pada lingkaran yang ke tiga dan diputar lagi akhirnya bola jatuh pada tempat yang sudah disediakan.

4. Aspek yang dapat dikembangkan

- a. Nilai agama dan moral yaitu anak membaca doa sebelum dan sesudah melakukan permainan.
- b. Kognitif yaitu anak dapat berhitung dan mengenal warna.
- c. Sosial-emosional yaitu anak dapat antre dalam menunggu giliran untuk bermain dan kerja sama saat bermain.
- d. Fisik motorik yaitu motorik halus anak dapat terlatih dengan memutar lingkaran dan memegang bola.



AU. TANGKAP BOLA



1. Alat dan bahan

- a. Pisau.
- b. Kalender bekas.
- c. Kertas *double folio*.
- d. Benang.
- e. Origami .

2. Cara membuatnya

- a. Potong kalender menjadi ukuran 25x25 cm.
- b. Lipat berbentuk segitiga.
- c. Dilipat sudut kanan, kiri lalu juga lipat yang bagian atas untuk menjadi tempat bola.
- d. Buat lubang kecil pada bagian bawah yang sudah kita buat tadi.
- e. Lalu masukkan benang.
- f. Kertas *double folio* diremas menjadi berbentuk bola dan ikatkan pada benang.



3. Cara memainkannya

Anak mencoba mengayunkan bola dengan benang tadi ke atas lalu mencoba menangkapnya.

4. Aspek perkembangan

- Nilai agama dan moral: membaca doa atau basmalah sebelum bermain.
- Fisik motorik: Memegang dan mengayunkan bola untuk menangkap bola.
- Sosial-emosional: sabar menunggu giliran bermain dan bersabar dalam menangkap bola.

AV. ULAR PINTAR



1. Alat dan bahan

- Gunting.
- Lem tembak.
- Kertas origami.



- d. Kertas karton.
- e. Jangka.
- f. Spidol.

2. Cara membuatnya

- a. Buat pola lingkaran di kertas origami menggunakan jangka sebanyak 6 buah.
- b. Lalu tempelkan pada kertas karton membentuk seperti ulat dengan menggunakan lem tembak.
- c. Tulislah angka 1-5 pada pola lingkaran.
- d. Lalu buat kartu angka dari kertas karton dan buat angka penjumlahan.
- e. Buat satu lingkaran untuk kotak kartu penjumlahan.
- f. APE siap dimainkan.

3. Cara memainkannya

Anak diminta untuk mengambil kartu penjumlahan dan mencocokkan pada angka yang sudah ditulis, misalnya kartu penjumlahan $1+1$ jadi anak meletakkannya di angka dua.

4. Aspek perkembangan

- a. Nilai agama dan moral yaitu anak membaca doa sebelum dan sesudah bermain.
- b. Kognitif yaitu anak dapat mengenal warna, angka, bentuk dan penjumlahan.
- c. Fisik motorik yaitu anak dapat memegang kartu penjumlahan di sini motorik halus.
- d. Bahasa yaitu anak dapat menyebutkan angka 1-5.



AW. TOUCH BOX



1. Alat dan bahan

- a. Spun prakarya.
- b. Lem tembak.
- c. *Double tape*.
- d. Gunting.
- e. Kardus bekas.
- f. Spidol.
- g. Pensil.
- h. Wadah.
- i. Kertas origami.
- j. Tutup botol bekas.
- k. Kerikil.
- l. Korek api.
- m. *Styrofoam*.
- n. Paku kertas.

2. Cara membuat

- a. Kardus ditempel dengan spun.



- b. Dibentuklah kardus yang sudah di tempel dengan spun ber-bentuk rumah.
- c. Bolongkan di tengah-tengah rumah untuk tempat bermain.
- d. Tempat main sudah selesai.
- e. Siapkan bahan-bahan yang akan dimainkan oleh anak seperti kerikil, tutup botol, korek api, dan kertas.
- f. APE siap dimainkan.

3. Cara memainkan

- a. Masukkan oleh teman atau guru objek yang akan dirasa oleh anak dengan tangannya.
- b. Lalu minta anak untuk menebak apakah yang ada d dalam rumah tersebut.
- c. Jika anak sudah menebak minta anak untuk mengambil beberapa objek di dalam rumah tersebut.
- d. Minta anak untuk menghitung objek tersebut.
- e. Lalu anak diminta untuk menempel angka sesuai gambar yang disediakan di papan cerdas.

4. Aspek perkembangan

- a. Nilai agama dan moral: membaca doa sebelum bermain, mengucapkan salam, maaf, terima kasih kepada teman.
- b. Kognitif: mengenal bentuk , warna , penjumlahan.
- c. Motorik: meraba objek yang ada di dalam rumah, melatih motorik halus anak,merasakan tekstur objek tersebut.
- d. Bahasa: menambah kosakata anak.
- e. Sosial-emosional: mengantre, merasakan perasaan senang, sedih, dan lain-lain.

5. Keunikan dari APE ini

- a. Membuatnya gampang, alat dan bahan mudah dicari.
- b. Dengan menggunakan batu, kertas, kapas dan tisu, pada saat anak merasakan benda yang ada di dalam box anak merasa



penasaran terhadap benda yang akan ditebaknya di dalam kotak tersebut.

6. Indikator pencapaian

Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.

AX. POPI HAPPINES



1. Alat dan bahan

- Styrofoam.*
- Selotip.*
- Double tape.*
- Kertas origami.*
- Penggaris.*
- Pisau.*
- Pensil.*
- Spidol.*



- i. Gunting.
- j. Gambar apel.
- k. Kertas marmer.
- l. Kartu angka.
- m. Kardus.

2. Cara membuatnya

- a. Kita bentuk pohon di *styrofoam* kemudian gunting.
- b. Lalu lapi *styrofoam* berbentuk pohon menggunakan kertas marmer.
- c. Tempel gambar apel di kardus lalu gunting mengikuti pola supaya apelnya kelihatan bagus.
- d. Tempel juga kartu angka di kardus biar supaya bagus dan kuat.
- e. Terakhir tempel simbol-simbol penjumlahan di pohon *happines*.
- f. APE siap dimainkan.

3. Cara memainkannya

- a. Kita kenalkan APE kepada anak dan aturan mainnya.
- b. Lalu kita tempel penjumlahan di pohon *happines*.
- c. Setelah itu anak akan menghitung berapa jumlah dari penjumlahan tersebut dan menempelkan gambar apel di pohon *happines*.

4. Indikator APE

- a. Mengenal benda-benda di sekitarnya warna, bentuk, dan ukuran.
- b. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar.

5. Aspek perkembangan

- a. Perkembangan kognitif
Melalui APE ini, anak belajar berbagai konsep warna, bentuk,



ukuran, dan jumlah yang memungkinkan stimulasi bagi perkembangan intelektualnya.

b. Perkembangan bahasa

Dengan adanya APE yang dilakukan, anak akan terlatih dalam kemampuan berkomunikasi.

c. Perkembangan moral

Dengan APE ini, membantu anak dalam bersikap seperti salah satu contoh anak yang sabar dalam mencoba melakukan permainan APE tersebut.

d. Perkembangan sosial-emosional

Dengan adanya APE ini, melatih anak untuk belajar membina hubungan dengan sesamanya. Anak belajar mengalah, menerima, tolong-menolong, dan berlatih sikap sosial lainnya dalam mencoba melakukan atau memainkan APE yang ada.

e. Perkembangan fisik

Dengan APE ini, memungkinkan anak akan mengerakkan dan melatih sebagian tubuhnya, sehingga anak memiliki kecakapan motorik. Seperti anak menempel gambar dipohon *happines*.

f. Perkembangan seni

Dengan APE ini dapat menumbuhkan kreativitas anak dalam bertanya kepada guru tentang warna, bentuk yang dilihatnya.

6. Keunikan APE

a. *Styrofoam* yang berbentuk pohon yang dilapisi dengan kertas marmer.

b. Ada gambar apel yang menghiasi pohon membuat anak merasa tertarik memainkan APE tersebut.



AY. BOOTLE CUP ALFABET



1. Alat dan bahan

- a. Huruf alfabet yang sudah di-*print*.
- b. Kertas hias.
- c. Karton jerami.
- d. *Double tape*.
- e. Penggaris.
- f. Pensil.
- g. Lem kertas.
- h. Tutup botol.
- i. Selotip.
- j. Gunting.

2. Cara membuatnya

- a. Gunting huruf alfabet yang sudah di-*print*.
- b. Lapis kardus dengan kertas hias menggunakan *double tape*.
- c. Setelah itu tempel huruf alfabet ke kardus yang sudah dilapisi kertas hias dan juga tempel huruf alfabet ke tutup botol.

3. Cara memainkannya

- a. Kita kenalkan APE kepada anak dan cara memainkannya.



- b. Lalu kita suruh anak untuk mencocokkan tutup botol dengan huruf alfabet yang sama ke kardus yang dilapisi kertas hias.

4. Aspek perkembangan

- a. Perkembangan kognitif
Melalui APE ini anak belajar berbagai konsep warna, bentuk, ukuran, dan jumlah yang memungkinkan stimulasi bagi perkembangan intelektualnya.
- b. Perkembangan bahasa
Dengan adanya APE yang dilakukan, anak akan terlatih dalam kemampuan berkomunikasi, seperti dalam anak menyebutkan huruf.
- c. Perkembangan moral
Dengan APE ini, membantu anak dalam bersikap seperti salah satu contoh anak yang sabar dalam mencoba melakukan permainan APE tersebut.
- d. Perkembangan sosial-emosional
Dengan adanya APE ini, melatih anak untuk belajar membina hubungan dengan sesamanya. Anak belajar mengalah, menerima, tolong-menolong, dan berlatih sikap sosial lainnya dalam mencoba melakukan atau memainkan APE yang ada.
- e. Perkembangan fisik
Dengan APE ini, memungkinkan anak mengerakkan dan melatih sebagian tubuhnya, sehingga anak memiliki kecakapan motorik. Seperti dalam anak mencocokkan huruf.
- f. Perkembangan seni
Dengan APE ini, dapat menumbuhkan kreativitas anak dalam bertanya kepada guru tentang warna, bentuk yang dilihatnya.

5. Keunikan APE ini

- a. Anak mudah memahami cara memainkan permainan *bootle cup*.



- b. Anak bisa belajar tentang simbol-simbol dalam permainan ini contohnya mencocokkan huruf.
- c. Memainkannya sangat mudah dan sederhana namun untuk menstimulasi perkembangan anak sangat baik.

6. Indikator pencapaian

Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.

AZ. ORDER BALL



1. Alat dan bahan

- a. Spanduk.
- b. Kardus.
- c. Kertas manila warna hitam.
- d. Bola.
- e. Selotip.
- f. Origami.
- g. Kata perintah.



2. Cara membuatnya

- a. Tempel spanduk pada kardus biar supaya kelihatan tebal.
- b. Buat lingkaran di kertas origami, lalu tempel di spanduk.
- c. Bentuklah kertas manila tadi seperti tabung lalu tempel di spanduk.
- d. Tempel bola di spanduk yang sudah ditempel kata perintah.

3. Cara memainkannya

- a. Kita kenalkan APE kepada anak dan aturan mainnya.
- b. Kita suruh anak untuk mengambil salah satu bola perintah tadi.
- c. Lalu digelindingkan bola tersebut mulai dari start sampai masuk ke dalam kotak finis.
- d. Lalu tugas guru mengambil bola yang digelinding tadi dan melihat kata perintah apa yang ada di bola.
- e. Lalu kita suruh anak untuk mengikuti kata perintah tersebut.

4. Aspek perkembangan

- a. Perkembangan kognitif
Melalui APE ini, anak belajar berbagai konsep warna, bentuk, ukuran, dan jumlah yang memungkinkan stimulasi bagi perkembangan intelektualnya.
- b. Perkembangan bahasa
Dengan adanya APE yang dilakukan, anak akan terlatih dalam kemampuan berkomunikasi, seperti dalam anak membaca kalimat perintah dan menyebutkan tulisan apa yang terdapat di bola.
- c. Perkembangan moral
Dengan APE ini, membantu anak dalam bersikap seperti salah satu contoh anak yang sabar dalam mencoba melakukan permainan APE tersebut.
- d. Perkembangan sosial-emosional
Dengan adanya APE ini melatih anak untuk belajar membina



hubungan dengan sesamanya. Anak belajar mengalah, menerima, tolong-menolong, dan berlatih sikap sosial lainnya dalam mencoba melakukan atau memainkan APE yang ada.

e. Perkembangan fisik

Dengan APE ini, memungkinkan anak akan mengerakkan dan melatih sebagian tubuhnya, sehingga anak memiliki kecapakan motorik. Seperti dalam anak menggelinding bola.

f. Perkembangan seni

Dengan APE ini, dapat menumbuhkan kreativitas anak dalam bertanya kepada guru tentang warna, bentuk yang dilihatnya.

5. Keunikan APE ini

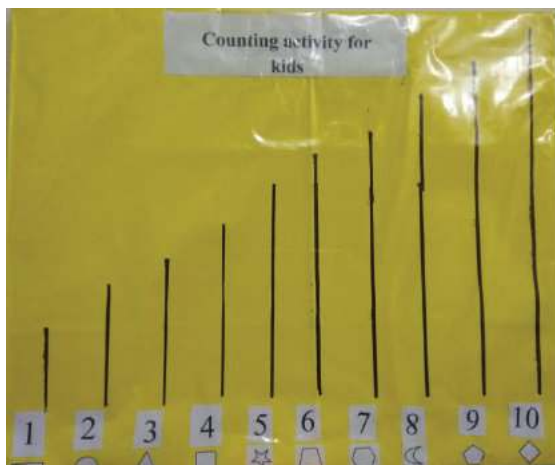
- a. Permainannya sangat menarik sekali karena memberikan tantangan bagi anak pada saat kita membacakan kalimat perintah yang sudah tertempel di bola tersebut.
- b. Alat dan bahan mudah dijumpai.
- c. Bola yang biasa dimainkan dengan cara dilempar saja ini bisa digelindingkan ke tempat yang tersedia namun menarik.

6. Indikator pencapaian

Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.



BA. COUNTING ACTIVITY FOR KIDS



1. Alat dan bahan

- Kardus bekas.
- Kertas origami.
- Gunting.
- Penggaris.
- Double tape*.
- Pisau *cutter*.
- Kertas kalender bekas.
- Spidol.

2. Cara membuatnya

- Siapkan kertas kalender dan kardus bekas lalu dibalut kardus bekas tersebut dengan kertas kalender.
- Setelah selesai tempelkan angka 1-10 di bagian bawah kardus lalu beri garis pembatas setiap angka-angka tersebut.
- Potong “kecil” kertas origami dengan sama besar dan menyediakan berbagai macam warna.



3. Cara memainkan

- a. Sediakan kertas origami yang telah di potong-potong.
- b. Minta anak menyusun kertas tersebut di atas angka yang sudah disediakan.
- c. Bimbing anak memainkan permainan tersebut agar tahu berapa jumlah kertas yang ditaruh di atas angka tersebut.

4. Aspek perkembangan

- a. Nilai agama dan moral: berdoa bersama sebelum belajar.
- b. Kognitif: anak dapat mengenal warna, angka, dan bentuk kertas .
- c. Bahasa: anak dapat menceritakan tentang pelajaran yang telah dipelajarinya, serta menyebutkan warna dan angka yang dilihatnya.
- d. Sosial-emosional: sabar menunggu giliran.
- e. Seni: anak bisa bernyanyi atau bersenandung saat bermain *counting activity for kids*.

5. Keunikan APE ini

- a. Mudah dibuat.
- b. Bahannya sederhana tidak susah dicari.
- c. Dapat menstimulasi perkembangan anak dengan memberikan kertas origami yang berwarna serta di susun sesuai angka yang telah diberikan.

6. Indikator pencapaian

Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.



BB. RAINBOW TUBE



1. Alat dan bahan

- a. Kardus.
- b. Gunting.
- c. Penggaris.
- d. Selotip.
- e. Origami.
- f. Cutter.
- g. Double tape.
- h. Kartu angka.

2. Cara membuatnya

- a. Buatlah bentuk-bentuk geometri di kardus kertas lalu digunting dan tempelkan dengan kertas origami.
- b. Tempelkan kartu angka di kardus yang sudah berbentuk bermacam bentuk geometri.
- c. Lemaskan kardus hingga berbentuk tabung, lalu buat lingkaran di tengah dan lapiasi dengan kertas origami yang bermacam warna.



2. Cara memainkannya

- a. Kita kenalkan APE kepada anak dan aturan mainnya.
- b. Kita suruh anak untuk memutar tabung hingga jatuhlah salah satu bentuk geometri.
- c. Setelah itu anak akan mengetahui bentuk geometri apa yang keluar dan angka berapa yang ada di geometri tersebut.

3. Aspek perkembangan

- a. Perkembangan kognitif
Melalui APE ini, anak belajar berbagai konsep warna, bentuk, ukuran, dan jumlah yang memungkinkan stimulasi bagi perkembangan intelektualnya.
- b. Perkembangan bahasa
Dengan adanya APE yang dilakukan, anak akan terlatih dalam kemampuan berkomunikasi, seperti dalam anak menyebutkan geometri.
- c. Perkembangan moral
Dengan APE ini, membantu anak dalam bersikap seperti salah satu contoh anak yang sabar dalam mencoba melakukan permainan APE tersebut.
- d. Perkembangan sosial-emosional
Dengan adanya APE ini, melatih anak untuk belajar membina hubungan dengan sesamanya. Anak belajar mengalah, menerima, tolong-menolong, dan berlatih sikap sosial lainnya dalam mencoba melakukan atau memainkan APE yang ada.
- e. Perkembangan fisik
Dengan APE ini, memungkinkan anak akan mengerakkan dan melatih sebagian tubuhnya, sehingga anak memiliki kecapakan motorik. Seperti dalam anak memutar tabung.
- f. Perkembangan seni.
Dengan APE ini, dapat menumbuhkan kreativitas anak dalam bertanya kepada guru tentang warna, bentuk yang dilihatnya.



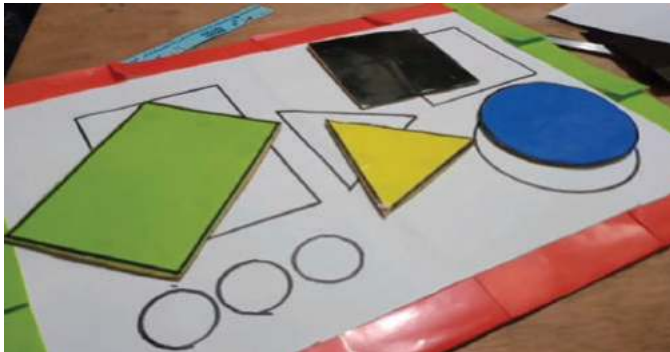
4. Keunikan APE ini

- a. Membuatnya mudah.
- b. Membuat anak penasaran.
- c. Alat dan bahannya mudah ditemukan.
- d. Memainkannya mudah.
- e. Melatih kepandaian berbahasa anak.

5. Indikator pencapaian

Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.

BC. MATCH UP GEOMETRI



1. Bahan dan alat

- a. Kardus bekas.
- b. Kertas origami.
- c. Gunting.
- d. Penggaris.
- e. *Double tape*.
- f. Pisau *cutter*.



- g. Kertas kalender bekas.
- h. Spidol.

2. Cara membuatnya

- a. Sediakan kardus bekas, lalu dibalut dengan kertas kalender yang sudah tidak dipakai lagi, lalu dipotong kecil-kecil kertas origami sebagai bingkainya.
- b. Buatlah beberapa geometri di atas kertas kalender tadi.
- c. Buat bentuk geometri dengan kardus dan hias dengan kertas origami.

3. Cara memainkan

- a. Sediakan kertas origami yang telah berbentuk origami.
- b. Minta anak memilih salah satu geometri tersebut dan menyebutkan bentuknya.
- c. Bimbing anak memainkan permainan tersebut agar anak paham bentuk-bentuk geometri dan warnanya .

4. Aspek perkembangan

- a. Nilai agama dan moral: berdoa sebelum belajar.
- b. Kognitif: anak dapat mengenal warna, angka, dan bentuk kertas.
- c. Bahasa: anak dapat menceritakan tentang pelajaran yang telah dipelajarinya ,serta menyebutkan warna dan angka yang dilihatnya.
- d. Sosial-emosional: sabar menunggu giliran.
- e. Seni: anak bisa bernyanyi atau bersenandung saat bermain *match up* geometri.

5. Keunikan APE ini

- a. Mudah dibuat.
- b. Simpel namun bagus untuk menstimulasi perkembangan anak.

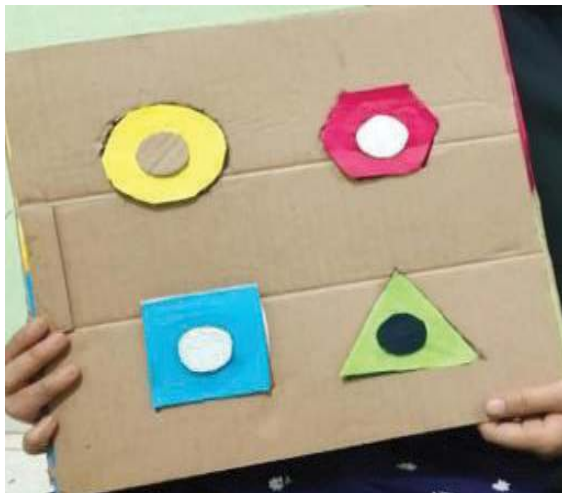


- c. Mudah dimainkan.
- d. Aman dan nyaman dibuat.

6. Indikator pencapaian

Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.

BD. CARDBOARD BOX



1. Alat dan bahan

- a. Kardus.
- b. Gunting.
- c. Penggaris.
- d. Origami.
- e. lem kertas.
- f. Pensil.



2. Cara membuatnya

- a. Buatlah bentuk-bentuk geometri di kardus lalu digunting.
- b. Buat lingkaran kecil dan gunting lingkaran tersebut.
- c. Olesi lem di kardus kemudian tempel kertas origami pada kardus dengan menggunakan lem.
- d. Tempel kertas origami ke kardus yang berbentuk geometri.
- e. Tempel kardus berbentuk lingkaran kecil tadi ke bentuk geometri yang sudah ditempel kertas origami.
- f. Tempel kardus berbentuk geometri ke kardus warna-warni.

3. Cara memainkannya

- a. Kita kenalkan APE kepada anak dan aturan mainnya.
- b. Kita suruh anak untuk mencocokkan bentuk geometri ke kardus.
- c. Anak akan mencari bentuk geometri dan mencocokkan ke kardus kertas yang sudah ada.

4. Indikator APE

- a. Mengenal benda-benda di sekitarnya warna, bentuk, dan ukuran.
- b. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar.

5. Aspek perkembangan

- a. Perkembangan kognitif
Melalui APE ini, anak belajar berbagai konsep warna, bentuk, ukuran, dan jumlah yang memungkinkan stimulasi bagi perkembangan intelektualnya.
- b. Perkembangan bahasa
Dengan adanya APE yang dilakukan, anak akan terlatih dalam kemampuan berkomunikasi, seperti dalam anak menyebutkan geometri.
- c. Perkembangan moral



Dengan APE ini, membantu anak dalam bersikap seperti salah satu contoh anak yang sabar dalam mencoba melakukan permainan APE tersebut.

d. Perkembangan sosial-emosional

Dengan adanya APE ini melatih anak untuk belajar membina hubungan dengan sesamanya. Anak belajar mengalah, menerima, tolong-menolong, dan berlatih sikap sosial lainnya dalam mencoba melakukan atau memainkan APE yang ada.

e. Perkembangan fisik

Dengan APE ini, memungkinkan anak akan mengerakkan dan melatih sebagian tubuhnya, sehingga anak memiliki kecapakan motorik. Seperti anak mencocokkan dengan kardus.

f. Perkembangan seni

Dengan APE ini, dapat menumbuhkan kreativitas anak dalam bertanya kepada guru tentang warna, bentuk yang dilihatnya.

6. Keunikan APE ini

- a. Dapat mengenal warna dengan cepat karena di sini anak di minta untuk mencocokkan warna.
- b. Mudah dibuat.
- c. Bahan nya sederhana.

7. Indikator pencapaian

Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.



BE. SAVING COLORFUL COINS



1. Alat dan bahan:

- Kardus sepatu bekas.
- Kertas origami.
- Kardus bekas biasa.
- Spidol.
- Cutter.
- Uang koin 500.
- Pensil.
- Gunting.
- Lem kertas.
- Kertas origami.

2. Cara membuatnya

- Beri lubang di kardus sepatu lalu tempelkan kertas origami di sekeliling yang sudah dipotong.
- Lalu beri angka 1-5.
- Bentuk kardus bekas sebesar bulatan uang 500 lalu tempelkan kertas origami di atasnya agar berwarna.

3. Cara memainkannya

Minta ke anak mencocokkan warna koin dengan warna lubang



yang sudah di sediakan lalu sesuaikan dengan angka di samping lubang tersebut.

4. Aspek perkembangan

- a. Nilai agama dan moral: membaca doa sebelum memulai permainan, mengucapkan syukur dan terima kasih dan maaf.
- b. Kognitif: mengenal warna, angka.
- c. Sosial emosional: budayakan mengantre dalam memainkan permainan ini.
- d. Bahasa: menyebutkan warna, berhitung dengan kosakata yang benar.

5. Keunikan APE ini:

- a. Termotivasi untuk membuat training menabung sejak dini.
- b. Mudah dibuat, simpel namun bagus untuk menstimulasi perkembangan anak.

6. Indikator pencapaian

Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.



BF. GANTUNGAN BANGUN DATAR



1. Alat dan bahan

- Alat: gunting, spidol, pensil, klip, penggaris.
- Bahan: kertas karton origami, kain flanel, gantungan kayu, kertas warna-warni, kardus.

2. Cara membuatnya

- Lapisi gantungan kayu dengan kertas warna-warni.
- Bikin macam-macam bangun datar dari karton jerami setelah itu lapisi dengan kain flanel.
- Satukan bangun datar dengan menggunakan klip.
- Tempel bangunan datar ke gantungan kayu.

3. Aspek perkembangan anak

- Aspek nilai agama dan moral
Sebelum melakukan permainan anak selalu berdoa.
- Aspek kognitif
Anak dapat menyusun dan mencocokkan bangun datar yang telah disediakan.



- c. Aspek bahasa
Anak dapat menambah kosakata dari permainan bangun datar.
- d. Aspek fisik motorik
Anak dapat menempelkan bentuk-bentuk bangunan datar sesuai dengan petunjuk.
- e. Aspek sosial-emosional
Anak dapat dengan sabar menunggu giliran dan berbagi dengan sesama teman sebayanya dan juga dapat berinteraksi dengan teman-temannya.
- f. Seni
Dapat dilihat pada saat anak menempel dan mencocokkan bangun datar sesuai dengan bangun datar yang dicontohkan.

BG. KOTAK GEOMETRI



1. Alat dan bahan

- a. Alat: gunting, lem fox, pensil, penggaris, spidol, *cutter*.
- b. Bahan: kertas origami, karton hitam, *styrofoam*, kardus bekas.



2. Cara membuatnya

- a. Lapisi kardus bekas dengan kertas kado atau kertas marmer.
- b. Lubangi bagian depan kardus dengan membentuk pola geometri.
- c. Buatlah pola geometri menggunakan *styrofoam* untuk ditempelkan nanti di kardus yang dilubangi.

3. Aspek perkembangan anak

- a. Aspek nilai agama dan moral
Sebelum bermain anak disuruh untuk berdoa.
- b. Aspek kognitif
 - Anak dapat mengenal geometri.
 - Anak dapat mengenal warna.
- c. Aspek bahasa
 - Anak dapat menyebutkan nama-nama warna pada permainan kotak geometri.
 - Anak dapat mengajarkan temannya cara bermain.
 - Anak bertanya tentang kalimat perintah pada permainan geometri.
- d. Aspek fisik motorik
 - Anak menempelkan geometri ke kardus.
 - Anak mengikuti petunjuk sesuai kalimat perintah.
- e. Aspek sosial-emosional
 - Anak menunggu giliran dalam bermain.
 - Bertanggung jawab untuk merapikan permainan kembali.
- f. Seni
Kreativitas anak dapat muncul dengan sendirinya.



BH. PAPAN CERDAS



1. Alat dan bahan

- Alat: gunting, lem fox, *cutter*.
- Bahan: *styrofoam*, *print* kartu gambar, botol aqua gelas, kain flanel, *print* kartu huruf, jarum mading.

2. Cara membuatnya

- Potong *styrofoam* membentuk segi empat, kemudian bungkus dengan kain flanel.
- Lalu tempelkan botol aqua yang sudah dilapisi kain flanel ke papan cerdas menggunakan jarum mading.
- Kemudian tempelkan kartu gambar pada papan cerdas.
- Papan cerdas siap dimainkan.

3. Aspek perkembangan anak

- Aspek nilai agama dan moral
Sebelum bermain anak disuruh untuk berdoa.
- Aspek kognitif.
 - Anak dapat mengenal warna.



- Anak dapat mengenal huruf.
- Anak dapat mengenal gambar.
- c. Aspek bahasa
 - Anak dapat menyebutkan nama-nama gambar pada permainan papan cerdas.
 - Anak dapat mengajarkan temannya cara bermain.
- d. Aspek fisik motorik

Anak menempelkan kartu huruf pada papan cerdas.
- e. Aspek sosial-emosional
 - Anak menunggu giliran dalam bermain.
 - Bertanggung jawab untuk merapikan permainan kembali.
- f. Seni

Kreativitas anak dapat muncul dengan sendirinya.

BI. PAPAN HITUNG



1. Alat dan bahan

- a. Alat: gunting, lem fox, pensil, penggaris.
- b. Bahan: karton berwarna kuning, kertas marmer, kardus bekas, botol aqua gelas, kertas kado, *print* kartu angka, keledang, styrofoam.



2. Cara membuatnya

- a. Sediakan kardus bekas, potong bagian depannya.
- b. Lapsi kardus tersebut dengan kertas kado.
- c. Potong *styrofoam* berbentuk persegi panjang sesuaikan dengan ukuran kardus tadi, karena *styrofoam* tersebut akan ditempel di kardus.
- d. Buat judul permainannya menggunakan karton berwarna kuning, kemudian tempel di-*styrofoam* paling atas.
- e. Ambil botol aqua gelas dan lubangi bagian bawahnya. Setelah itu lapsi dengan karton marmar.
- f. Buat lambang penjumlahan menggunakan *styrofoam* dan lapsi dengan karton marmar.
- g. Tempelkan kartu angka di-*styrofoam*. Misalnya $2 + 3$.
- h. Tempelkan botol aqua gelas di-*styrofoam* di bagian bawah kartu huruf yang ditempel tadi.
- i. Ambil kelereng dan suruh anak memasukkannya ke botol aqua sesuai dengan angka yang ditempelnya.

3. Aspek perkembangan anak

- a. Aspek nilai agama dan moral
Sebelum dan sesudah bermain anak disuruh untuk selalu berdoa.
- b. Aspek kognitif
 - Anak dapat mengenal warna.
 - Anak dapat mengenal angka.
 - Anak dapat mengenal huruf.
- c. Aspek bahasa
 - Anak dapat menyebutkan nama-nama warna yang ada pada papan hitung.
 - Anak dapat mengajarkan temannya cara bermain.
- d. Aspek fisik motorik
 - Jari jemari anak akan terlatih dengan anak memegang dan memasukkan kelereng ke dalam kotak aqua gelas.



- Anak menunjuk hasil dari jumlah penjumlahan berupa kartu angka
- e. Aspek sosial-emosional
 - Anak menunggu giliran dalam bermain.
 - Bertanggung jawab untuk merapikan permainan kembali.
- f. Seni
Kreativitas anak dapat muncul dengan sendirinya.

Bj. PAPAN TEMPEL



1. Alat

- a. Gunting.
- b. Lem fox.
- c. Pensil.
- d. Penggaris.
- e. Lakban.



2. Bahan

- a. Kertas origami.
- b. Karton hitam.
- c. HVS.
- d. *Print* gambar buah-buahan.
- e. *Print* gambar binatang.
- f. *Print* kartu angka.
- g. *Styrofoam*.

3. Cara membuatnya

- a. Bentuk *styrofoam* menjadi persegi panjang.
- b. Buat kotak kecil dari karton hitam untuk tempat meletakkan kartu huruf.
- c. Setelah itu tempelkan kotak kecil di *styrofoam* paling atas, sebelah kanan dan sebelah kiri. Kemudian letakkan kartu huruf di dalam kotak tersebut.
- d. Buat kotak kecil dari HVS sebanyak 4 buah untuk tempat meletakkan kartu huruf yang lainnya. Tempel di *styrofoam* paling bawah.
- e. Kemudian lipat kertas origami sesuai dengan model yang diinginkan, lalu tempelkan kertas origami tersebut ke *styrofoam* yang di bagian tengah.
- f. Tempelkan *print* gambar binatang di kertas origami tadi di bagian bawah.
- g. Tempelkan *print* gambar buah-buahan di kertas origami di sebelah gambar binatang tadi.

4. Aspek perkembangan ananak

- a. Aspek nilai agama dan moral
Sebelum dan sesudah bermain anak disuruh untuk berdoa.
- b. Aspek kognitif
 - Anak dapat mengenal warna.
 - Anak dapat mengenal binatang.



- Anak dapat mengenal buah-buahan.
- Anak dapat mengenal huruf.
- c. Aspek bahasa
 - Anak dapat menyebutkan nama-nama warna yang ada pada papan tempel.
 - Anak dapat mengajarkan temannya cara bermain.
 - Anak bertanya tentang gambar yang ada pada papan tempel.
- d. Aspek fisik motorik
 - Jari jemari anak akan terlatih dengan anak menempel gambar binatang dan gambar buah-buahan.
 - Anak menunjuk kartu huruf yang telah disediakan.
- e. Aspek sosial-emosional
 - Anak dengan sabar menunggu giliran dalam bermain.
 - Bertanggung jawab untuk merapikan permainan kembali.
- f. Seni

Kreativitas anak dapat muncul dengan sendirinya.

BK. PAPAN PINTAR





1. Alat dan bahan

- a. Alat: gunting, lem fox, *cutter*, pensil.
- b. Bahan: kertas origami, *print* kartu angka, kardus bekas, kain flanel, lengket-lengket, papan tripleks.

2. Cara membuatnya

- a. Buatlah pola jari tangan dengan kain flanel menggunakan pensil kemudian tempelkan lengket-lengket menggunakan lem fox.
- b. Susun kertas origami kemudian tempelkan pada papan tripleks.
- c. Kemudian bentuk pola kartu angka bintang kemudian lapiisi dengan kardus bekas.
- d. Lalu tempelkan kartu angka menggunakan lengket-lengket pada papan tripleks.
- e. Papan pintar siap dimainkan.

3. Aspek perkembangan anak

- a. Aspek nilai agama dan moral
Sebelum bermain anak disuruh untuk berdoa.
- b. Aspek kognitif
 - Anak dapat mengenal warna.
 - Anak dapat mengenal angka.
- c. Aspek bahasa
 - Anak dapat menyebutkan nama-nama warna pada permainan papan pintar.
 - Anak dapat mengajarkan temannya cara bermain.
- d. Aspek fisik motorik
 - Anak memindahkan kartu angka sesuai penjumlahan angka.
 - Anak menempelkan kartu angka pada papan.
- e. Aspek sosial-emosional
 - Anak menunggu giliran dalam bermain.



- Bertanggung jawab untuk merapikan permainan kembali.
- f. Seni
Kreativitas anak dapat muncul dengan sendirinya.

BL. RODA BUAH-BUAHAN



1. Alat

- a. Gunting.
- b. Lem fox.
- c. Pensil.
- d. Penggaris.

2. Bahan

- a. Kertas origami.
- b. Karton jerami.
- c. Kertas marmer.
- d. *Print* gambar buah-buahan.
- e. *Print* kartu huruf.
- f. *Print* nama buah-buahan.
- g. *Print* kartu angka.
- h. Styrofoam.



3. Cara membuatnya

- a. Sediakan karton jerami kemudian bentuk menjadi persegi panjang lalu tutupi dengan kertas marmer.
- b. Bentuk *styrofoam* menjadi lingkaran menggunakan jangka.
- c. Kemudian lapiisi *styrofoam* yang sudah berbentuk lingkaran dengan kertas jerami membentuk segitiga.
- d. Lalu tempelkan gambar buah-buahan, nama buah-buahan, dan kartu angka pada lingkaran.
- e. Selanjutnya tempelkan *styrofoam* yang sudah berisi gambar buah-buahan ke karton jerami yang sudah dibentuk menggunakan baut.
- f. Buat panah menggunakan karton jerami.
- g. Kemudian tempelkan kartu huruf di karton jerami yang sudah dibentuk.

4. Aspek perkembangan anak

- a. Aspek nilai agama dan moral
Sebelum bermain anak disuruh untuk berdoa.
- b. Aspek kognitif
 - Anak dapat mengenal warna.
 - Anak dapat mengenal bentuk geometri.
 - Anak dapat mengenal huruf.
 - Anak dapat mengenal angka.
- c. Aspek bahasa
 - Anak dapat menyebutkan nama-nama warna yang ada pada papan roda buah-buahan.
 - Anak dapat mengajarkan temannya cara bermain.
 - Anak bertanya tentang gambar yang ada pada papan roda buah-buahan.
- d. Aspek fisik motorik
 - Anak memutar roda buah-buahan.
 - Anak menunjuk kartu huruf yang telah disediakan.
- e. Aspek sosial-emosional



- Anak menunggu giliran dalam bermain.
 - Bertanggung jawab untuk merapikan permainan kembali.
- f. Seni
- Kreativitas anak dapat muncul dengan sendirinya.

BM. ROLL PLAY



1. Alat

- a. Gunting.
- b. Lem fox.
- c. Pensil.
- d. Penggaris.
- e. Spidol.
- f. Pisau *cutter*.

2. Bahan

- a. Kertas origami.
- b. Karton hitam.
- c. *Styrofoam*.
- d. *Print* kartu angka.
- e. *Print* kalimat perintah.
- f. Kardus bekas.



3. Cara membuatnya

- a. Pertama-tama, buatlah bentuk pola lingkaran, lalu potong pola lingkaran tersebut menggunakan *cutter*. Kemudian lapiisi dengan karton hitam.
- b. Lalu gunting kartu angka dan kemudian tempelkan pada pola lingkaran yang sudah dilapisi karton hitam.
- c. Lalu buatlah pola jarum jam kemudian gunting dan tempelkan dengan kertas origami.
- d. Lalu gunting karton hitam untuk alat permainan *roll play* ini.
- e. Lalu lem karton tersebut ke *styrofoam*.
- f. Lalu tempelkan origami warna-warni di sepanjang sisi alas permainan ini.
- g. Lalu lipat kertas origami kemudian tempelkan kalimat perintah dan kartu angka dan tempelkan pada lapisan permainan *roll play*.
- h. Permainan *roll play* siap dimainkan.

4. Aspek perkembangan anak

- a. Aspek nilai agama dan moral
Sebelum bermain anak disuruh untuk berdoa.
- b. Aspek kognitif
 - Anak dapat mengenal warna.
 - Anak dapat mengenal angka.
- c. Aspek bahasa
 - Anak dapat menyebutkan nama-nama warna pada permainan *roll play*.
 - Anak dapat mengajarkan temannya cara bermain.
 - Anak bertanya tentang kalimat perintah pada permainan *roll play*.
- d. Aspek fisik motorik
 - Anak memutar jarum jam pada permainan *roll play*.
 - Anak mengikuti petunjuk sesuai kalimat perintah.
- e. Aspek sosial-emosional



- Anak menunggu giliran dalam bermain.
 - Bertanggung jawab untuk merapikan permainan kembali.
- f. Seni
- Kreativitas anak dapat muncul dengan sendirinya.

BN. STIK BUNGA



1. Alat

- a. Gunting.
- b. Lem fox.
- c. Pensil.
- d. penggaris.
- e. Spidol.
- f. Pisau cutter.

2. Bahan

- a. Kertas origami.
- b. Stick ice.
- c. Styrofoam.
- d. Print kartu huruf.



3. Cara membuatnya

- a. Buat pola bunga sesuai bentuk pola yang diinginkan dengan kertas origami.
- b. Kemudian tempelkan kartu huruf pada pola bunga tersebut dan tempelkan pola yang telah selesai pada *styrofoam*.
- c. Lalu tempelkan pola bunga yang sudah jadi pada *stick ice* menggunakan lem.
- d. Lalu tusukkan *stick ice* yang sudah jadi pada *styrofoam* sejajar dengan pola bunga yang sudah ditempelkan kartu huruf.
- e. Stik bunga siap dimainkan.

4. Aspek perkembangan anak

- a. Aspek nilai agama dan moral
Sebelum bermain anak disuruh untuk berdoa.
- b. Aspek kognitif
 - Anak dapat mengenal warna.
 - Anak dapat mengenal huruf.
- c. Aspek bahasa
 - Anak dapat menyebutkan nama-nama warna pada permainan stik bunga.
 - Anak dapat mengajarkan temannya cara bermain.
- d. Aspek fisik motorik
 - Anak memindahkan stik bunga sesuai huruf yang sama.
- e. Aspek sosial-emosional
 - Anak menunggu giliran dalam bermain.
 - Bertanggung jawab untuk merapikan permainan kembali.
- f. Seni
 - Kreativitas anak dapat muncul dengan sendirinya.
 - Anak mengkreasikan stik bunga sesuai dengan warna.



BO. POHON PINTAR



1. Alat dan bahan

- Karton bekas.
- Styrofoam* .
- Gunting.
- Pisau *cutter*.
- Spidol.
- Lem kertas.
- Kertas warna.
- Tusuk mading.

2. Langkah kegiatan

- Pertama-tama bentuk *styrofoam* menjadi sebuah pohon.
- Kemudian gambar karton bekas tersebut menjadi gambar apel dan dibalut dengan kertas warna dengan menggunakan



lem kertas dan kemudian buatlah angka pada gambar apel-apel tersebut.

- c. Kemudian letakkan apel-apel tersebut pada pohon tersebut dengan menusukkannya menggunakan tusuk mading.

3. Aspek yang dikembangkan

- a. Nilai agama dan moral
Anak selalu membaca doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.
- b. Kognitif
Di mana anak mengenal warna dan angka dan mengenal huruf.
- c. Fisik motorik
Di mana anak di sini dapat menusukkan apel pada pohon tersebut.
- d. Sosial-emosional
Anak bersabar dalam bermain dan menunggu antrean untuk bermain.
- e. Bahasa
Menambah kosakata anak dan mengetahui kalimat perintah.

4. Keunikannya

APE pohon pintar ini bisa dibuat dengan bahan-bahan yang mudah didapat, kalau *styrofoam*-nya bisa diganti dengan menggunakan barang bekas seperti kotak-kotak bekas, dan cara memainkannya sangat mudah dilakukan oleh anak.



BP. POHON PENJUMLAHAN



1. Alat dan bahan

- Pena.
- Spidol.
- Rol.
- Dadu.
- Kancing.
- Kertas warna.

2. Langkah kegiatan

- Pertama-tama gambar bentuk pohon pada kertas warna.
- Setelah digambar, gunting gambar pohon tersebut dengan rapi.
- Kemudian tulis angka sampai 12 pada kertas lain dengan ukuran memanjang.
- Setelah itu beri lubang pada batang pohon tersebut untuk meletakkan kertas yang telah diberi angka tersebut.
- Jangan lupa untuk memberikan kotak pada batang tersebut untuk penjumlahan tersebut.



3. Cara memainkan

- a. Minta anak terlebih dahulu mengocok sebuah dadu dan hasil dadu tersebut letakkan pada kotak yang telah dibuat di bagian batang tadi dan angka yang terdapat di dadu itu diletakkan kancing pada pohon tersebut.
- b. Setelah itu minta anak kembali untuk mengocok dadu tersebut dan meletakkan kembali hasil dadu tersebut pada yang ada digambar batang tadi.
- c. Kemudian mintalah anak untuk menjumlahkan kancing-kancing tersebut.

4. Aspek yang dikembangkan

- a. Nilai agama dan moral
Anak selalu membaca doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.
- b. Kognitif
Di mana anak mengenal warna dan angka dan bisa berhitung.
- c. Fisik motorik
Motorik halus anak dapat terlatih saat memainkan dadunya dan memegang kancing untuk melakukan kegiatan dan menggeser angka untuk penjumlahan.
- d. Sosial-emosional
Anak bersabar dalam bermain dan menunggu antrean untuk bermain.
- e. Bahasa
Menambah kosakata anak dan mengetahui kalimat perintah.

5. Keunikan APE ini

APE pohon penjumlahan ini bisa dibuat dengan bahan-bahan yang mudah didapat, kalau biasanya kancing baju hanya untuk mengancingkan baju tetapi ini dari kancing baju anak bisa mengenal warna dan berhitung.



BQ. PERMAINAN LABIRIN



1. Alat dan bahan

- a. Kardus.
- b. Pisau *cutter*.
- c. Lem fox.
- d. Pensil.
- e. Spidol.
- f. Penggaris.
- g. Cetakan lingkaran kecil.
- h. Kelereng.

2. Cara membuatnya

- a. Sediakan semua alat dan bahan yang diperlukan.
- b. Potong kardus berukuran L 50 cm dan T 30 cm.
- c. Kemudian potong lagi kardus untuk tepi kardus yang telah dipotong tadi berukuran L 16 cm dan T 26 cm.
- d. Setelah semua kardus telah dipotong sesuai ukuran tempel menggunakan lem fox sesuai bentuk yang akan dibuat.
- e. Kemudian kardus yang dipotong pertama tadi dibolongi dengan cetakan lingkaran kecil.
- f. Setelah itu bikin batas-batas menggunakan kardus yang te-



lah diukur tadi dan jangan sampai menutupi lubang-lubang yang telah dibuat.

- g. Pada kardus sebelah bawah tulis tulisan STAR untuk memulai menggunakan pensil dan ditebalkan menggunakan spidol.

3. Aspek yang berkembang

- a. Bahasa: di mana anak dapat mengenal binatang laut dan dapat menceritakan kembali tentang permainan tersebut.
- b. Fisik motorik: anak menggunakan jarinya dalam memainkan kotak labirin tersebut
- c. Sosial-emosional: anak harus antri dalam menunggu giliran dalam melakukan permainan.
- d. Nilai agama dan moral: anak dibiasakan berdoa dan mematuhi peraturan sebelum bermain.

4. Keunikan APE ini

Menggunakan alat dan bahan barang bekas dan bisa dimodif sehingga bisa untuk permainan yang mengembangkan aspek-aspek tertentu pada anak.

BR. KOTAK PERINTAH





1. Alat dan bahan

- a. Spidol.
- b. Gunting.
- c. Silet *cutter*.
- d. Kertas origami.
- e. Lem kertas.
- f. *Styrofoam*.

2. Langkah kegiatan

- a. Pertama-tama potong *styrofoam* menjadi 2 bagian.
- b. Kemudian lemkan kertas origami yang berwarna-warni pada *styrofoam*.
- c. Setelah selesai , beri angka dan perintah pada kertas origami tersebut.
- d. Kemudian mintalah anak untuk mengocok dadu sebelum memainkan kotak perintah tersebut.

3. Aspek yang dikembangkan:

- a. Nilai agama dan moral
Sebelum memulai kegiatan anak terlebih dahulu berdoa.
- b. Bahasa anak
Dengan APE tersebut, anak dapat menimbulkan rasa penasaran anak sehingga membakitkan rasa ingin tau anak, dan anak akan banyak bertanya kepada guru,dari bertanya anak akan mendapatkan jawaban yang akan menambah pengetahuan anak. Dengan kegiatan ini guru juga dapat meminta anak untuk menceritakan permainan yang telah dicobakan.
- c. Kognitif
Dengan APE ini juga dapat mengembangkan kognitif anak. Dengan cara anak diberi kesempatan untuk mencoba sendiri permainan ini, dengan begitu anak akan berpikir bagaimana caranya agar dapat menyesuaikan bentuk geometri pada *stick ice* dangan papan *styrofoam* yang telah ditempel ben-



tuk geometri, dan mereka akan terus mencoba hingga dia berhasil. Dan di sini juga anak akan dapat mengenali warna-warna yang diberikan pada bentuk geometri tersebut.

d. Fisik motorik

Menusukkan/menyesuaikan gambar geometri pada *stick ice* dengan papan geometri.

e. Sosial-emosional

Pada saat permainan anak sabar dan antre dalam menunggu giliran.

BS. PERMAINAN BUAH DARI KARDUS



1. Alat dan bahan

- Kardus.
- Kertas kado.
- Gunting dan *double tape*.
- Pulpen.
- Gambar yang sudah di-*print*.

2. Cara membuatnya

- Sediakan semua alat dan bahan yang diperlukan.



- b. Balut kardus dengan kertas kado menggunakan lem.
- c. Gunting gambar yang sudah di-*print*.
- d. Setelah digunting, tempelkan gambar yang sudah digunting pada kardus yang sudah dibalut dengan kertas kado tadi.
- e. Tempelkan juga nama-nama gambar buah tersebut.

3. Aspek yang berkembang

- a. Kognitif: anak bisa mengenal nama-nama buah dan macam-macam warna.
- b. Bahasa: anak bisa membaca tulisan pada masing-masing gambar.
- c. Nilai agama dan moral: anak dibiasakan membaca doa sebelum melakukan permainan.
- d. Sosial-emosional: anak harus sabar menunggu giliran dalam bermain.

4. Keunikan APE

Kardus bekas yang bisa dijadikan papan yang menarik untuk pembelajaran anak dengan dibalut kertas kado yang menarik.

BT. AKUARIUM





1. Alat dan bahan

- a. Kotak bekas.
- b. Benang kain.
- c. Gambar ikan yang telah di-*print*.
- d. Lem.
- e. Gunting.
- f. Pensil.
- g. Kertas warna.

2. Langkah kegiatan

- a. Pertama-tama balut kotak bekas dengan menggunakan kertas warna.
- b. Kemudian gambar ikan tersebut digunting sesuai pola ikan tersebut.
- c. Bagian dalam kotak tersebut lemkan gambar yang telah di-*print* agar menjadi bentuk akuarium.
- d. Kemudian lubang bagian atas kotak dengan menggunakan pisau *cutter* untuk menggerakkan ikan-ikan tersebut.
- e. Setelah itu gambar ikan-ikan tersebut diikat menggunakan benang kain dan digantungkan pada bagian kotak yang telah dilubang tersebut.

3. Aspek yang di kembangkan

- a. Nilai agama dan moral
Anak selalu membaca doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.
- b. Kognitif
Di mana anak mengenal binatang laut dan bisa mengenal warna.
- c. Fisik motorik
Anak dapat menggerakkan gambar ikan tersebut dengan jarinya.
- d. Sosial-emosional



Anak bersabar dalam bermain dan menunggu antrean untuk bermain.

e. Bahasa

Di mana anak dapat mengenal binatang laut dan dapat menceritakan kembali tentang permainan tersebut.

4. Cara memainkannya

Anak diminta untuk menggerakkan binatang laut, seperti ikan, kepiting, bintang laut, dan kura-kura.

5. Keunikannya

APE akuarium ini mudah untuk dibuat dengan menggunakan kardus bekas dan permainannya mudah untuk dimainkan oleh anak.

BU. PAPAN GEOMETRI



1. Alat dan bahan

- Pena.
- Gunting.
- Stick ice.



- d. Rol.
- e. Silet *cutter*.
- f. Kertas origami.
- g. Lem kertas.
- h. *Styrofoam*.

2. Langkah kegiatan

- a. Pertama-tama potong *styrofoam* menjadi 2 bagian.
- b. Kemudian gambar bentuk geometri pada kertas origami tersebut dengan berbeda-beda warna.
- c. Setelah selesai digambar, gunting gambar tersebut dan ditempelkan pada *stick ice* dan papan *styrofoam* dengan menggunakan lem kertas.
- d. Setelah selesai ditempel mintalah anak untuk menyesuaikan bentuk geometri pada *stick ice* dan papan *styrofoam* tersebut.

3. Aspek yang dikembangkan

- a. Nilai agama dan moral
Sebelum memulai kegiatan anak terlebih dahulu berdoa.
- b. Bahasa anak
Dengan APE tersebut, anak dapat menimbulkan rasa penasaran anak sehingga membangkitkan rasa ingin tahu anak, dan anak akan banyak bertanya kepada guru, dari bertanya anak akan mendapatkan jawaban yang akan menambah pengetahuan anak. Dengan kegiatan ini, guru juga dapat meminta anak untuk menceritakan permainan yang telah dibakikan.
- c. Kognitif
Dengan APE ini juga dapat mengembangkan kognitif anak. Dengan cara anak diberi kesempatan untuk mencoba sendiri permainan ini, dengan begitu anak akan berpikir bagaimana caranya agar dapat menyesuaikan bentuk geometri pada



stick ice dengan papan *styrofoam* yang telah ditempel bentuk geometri, dan mereka akan terus mencoba hingga dia berhasil. Dan di sini juga anak akan dapat mengenali warna-warna yang diberikan pada bentuk geometri tersebut.

- d. Fisik motorik
Menusukkan/menyesuaikan gambar geometri pada *stick ice* dengan papan geometri.
- e. Sosial-emosional
Pada saat permainan anak sabar dan antre dalam menunggu giliran.

BV. KOTAK GEOMETRI



1. Alat dan bahan

- a. Kotak karton bekas.
- b. Kertas warna.
- c. Gunting.
- d. Lem kertas.
- e. Pensil.



2. Langkah kegiatan

- a. Pertama-tama balut kotak karton bekas dengan kertas warna.
- b. Selain itu, gambar bentuk-bentuk geometri pada karton bekas yang lain sekitar 5 buah bentuk geometri dalam 1 bentuk geometri dan dibalut dengan kertas warna.
- c. Kemudian gambar bentuk-bentuk geometri di permukaan kotak karton tersebut dengan pensil.
- d. Dan lubangi permukaan karton yang telah digambar bentuk geometri tersebut.

3. Aspek yang dikembangkan

- a. Bahasa anak

Dengan APE tersebut, dapat menimbulkan rasa penasaran anak sehingga membakitkan rasa ingin tahu anak, dan anak akan banyak bertanya kepada guru, dari bertanya anak akan mendapatkan jawaban yang akan menambah pengetahuan anak. Dengan kegiatan ini, guru juga dapat meminta anak untuk menceritakan permainan yang telah dicobakan.

- b. Kognitif

Dengan APE ini juga dapat mengembangkan kognitif anak. Dengan cara anak diberi kesempatan untuk mencoba sendiri permainan ini, dengan begitu anak akan berpikir bagaimana caranya agar dapat menyesuaikan kartu geometri dan memasukkannya ke dalam kotak, dan mereka akan terus mencoba hingga dia berhasil. Dan di sini juga anak akan dapat mengenali warna warna yang diberikan pada kartu geometri tersebut.

- c. Afektif

Dengan APE juga dapat mengembangkan afektif anak, karena dengan permainan tersebut akan melahirkan anak-anak yang memiliki sikap ilmiah (kejujuran, tanggung jawab, disiplin, pantang menyerah, dan lain-lain).



BW. BATANG GEOMETRI



1. Alat dan bahan

- a. Kertas karton.
- b. Gunting.
- c. Kertas warna.
- d. Lem.
- e. Jarum mading.
- f. Styrofoam.

2. Cara membuat APE

- a. Sediakan semua bahan, yaitu karton bekas, kertas berwarna, lem, gunting.
- b. Bentuk karton bekas terlebih dahulu menjadi seperti batang memanjang, lalu beri lem agar menempel.
- c. Kemudian kertas berwarna tersebut bentuk menjadi macam-macam geometri.
- d. Setelah itu ambil jarum mading dan tempelkan bentuk-ben-



tuk geometri yang sudah dibuat tadi pada batang geometri-nya.

3. Indikator

- Anak mengenal bentuk-bentuk geometri.
- Anak mengenal warna.

4. Aspek yang berkembang

- Kognitif: Dimana anak bisa mengenal warna dan bentuk-bentuk geometri.
- Fisik motorik: anak menggerakkan jarinya dengan cara mengambil dan menusukkan bentuk geometri pada batang geometri tersebut.
- Nilai agama dan moral: anak membiasakan diri untuk membaca doa sebelum melakukan kegiatan.
- Sosial-emosional: anak bersabar dalam menunggu antrean dalam bermain.

BX. BEBEK PINTAR



1. Alat dan bahan

- Kardus bekas.



- b. Kertas marmer.
- c. Kertas krep.
- d. lem.
- e. Botol yakult.
- f. Tusuk sate.
- g. Lem alteko.
- h. Gunting.
- i. Pisau *cutter*.
- j. Rol.
- k. Telur bebek mainan.
- l. Angka 1-10.
- m. Gambar bebek dan pakannya.
- n. Tulisan bebek pintar.

2. Cara membuat APE

- a. Pertama potong bagian kiri kardus membentuk persegi panjang menggunakan *cutter*.
- b. Kemudian potong atas kardus menjadi 10 lubang berbentuk persegi, lalu buat kotak berbentuk persegi panjang, setelah selesai kardus kemudian ditempel di samping kardus. Di samping kardus utama, dibuat 2 kotak untuk meletakkan telur dan kartu huruf.
- c. Lalu hias bagian kardus dengan menggunakan kertas manggis berwarna merah seluruh kardus dengan rapi.
- d. Setelah itu tempel angka 1-10 di setiap lubang, yang telah ada.
- e. Kemudian ambil kardus bekas lalu buat membentuk bebek, lalu dihias menggunakan kertas manggis.
- f. Lalu tempel tulisan BEPI (bebek pintar) di kardus yang berbentuk bebek.
- g. Kemudian tempel pola bentuk bebek di sisi kardus yang telah dihias tadi (3).
- h. Setelah itu lem botol yakult di bagian tepi kardus tempel



- pada bagian pola bebek.
- i. Setelah itu buat kartu huruf dengan huruf yang berhubungan tentang bebek misalnya: bebek, telur, sawah, dedeak, dibuat kartu hurufnya, lalu ditempel di karton agar kukuh dan tambah tusuk sate untuk tempat penempel kartu huruf yang akan diletakkan di botol yakult.
 - j. Buat kartu tentang gambar bebek telur dan lain-lain, beserta tulisannya.
 - k. Selesai, APE BEPI siap untuk dimainkan.

3. Aspek-aspek yang dikembangkan

- a. Nilai agama dan moral: anak membaca doa sebelum memulai kegiatan bermain.
- b. Kognitif: anak mengenal warna, huruf, angka, dan bentuk.
- c. Fisik motorik: anak menggenggam telur untuk motorik halus-nya
- d. Sosial-emosional: anak antre dalam menunggu giliran.
- e. Bahasa: anak belajar mengenal kata dari permainan bepi.
- f. Seni: anak belajar bernyanyi tentang bebek.

4. Langkah-langkah permainan

- a. Membaca doa atau *bismillah* sebelum mulai bermain.
- b. Menjelaskan aturan dalam permainan.
- c. Lalu meminta anak untuk memilih kartu angka yang telah diacak, lalu setelah anak mengambil kartu angka anak mengambil telur bebek, kemudian masukkan ke dalam kardus yang diberi pola kemudian cocokkan angka yang didapat lalu masukkan telurnya.
- d. Kemudian untuk kartu huruf minta anak memilih kartu bergambar yang ada tulisan BEBEK lalu ambil kartu huruf yang ada masukkan ke dalam botol yakult.



5. Keunikan dari APE kami

APE ini penggunaan barang bekas, mengenalkan pada anak bagaimana perkembangan bebek, dari tema binatang, selain itu anak bisa memainkan permainan dari APE ini, anak berhitung, membaca, dan mencocokkan kata.

BY. LORE/PERMAINAN SETATAK



1. Alat dan bahan

- Spanduk bekas.
- Kardus bekas.
- Kertas berwarna.
- Lem.
- Lakban.
- Kain flanel.
- Rol.
- gunting.

2. Cara membuat

- Ambil kardus bekas kemudian bentuk menjadi bentuk geometri, seperti lingkaran, segitiga, persegi.



- b. Lalu lapisi setiap bentuk menggunakan kertas berwarna lalu beri lem dengan rapi.
- c. Kemudian ambil kain flanel lalu bentuk angka 1-7, lalu gunting dan tempelkan pada geometri yang telah dilapisi kertas berwarna.
- d. Kemudian susun bentuk geometri berdasarkan angka dengan pola persegi lalu persegi, lalu persegi panjang, kemudian persegi, lingkaran, dan segitiga, di atas spanduk.
- e. Kemudian tempelkan, lalu beri lakban pada tiap sisi spanduk.

3. Aspek yang dikembangkan

- a. Nilai agama dan moral: anak berdoa dan mengucapkan *bismillah* sebelum memulai kegiatan.
- b. Fisik motorik: motorik kasar anak melompat pada setiap geometri.
- c. Kognitif: anak mengenal angka.
- d. Sosial-emosional: anak sabar dan mau bermain bersama.
- e. Bahasa: anak menyebutkan nama bentuk geometri.
- f. Seni: anak mengenal warna.

4. Cara bermain

- a. Anak bergiliran dalam bermain.
- b. Anak disuruh untuk mengambil geometri kecil kemudian minta anak mencocokkan mana pasangannya yang ada di spanduk.
- c. Ketika anak mengambil persegi kemudian minta anak melampirkan pada persegi tersebut dan anak melompat ke tempat geometri yang di pilih.

5. Keunikan

Mengenalkan pada anak permainan tradisional yang mulai punah, selain itu permainan ini jarang dimainkan di sekolah TK se-



karang ini, penggunaan dan pemanfaatan barang bekas juga bisa jadi permainan.

BZ. CONGKLAK



1. Alat dan bahan

- a. Alat: gunting, lem tembak, pisau.
- b. Bahan: botol aqua bekas, kardus bekas, kertas origami, lem batang, tutup botol, kain flanel, selotip.

2. Cara membuat APE

- a. Gunting botol aqua bekas kira-kira tinggi 5 cm, lalu beri lakban agar anak tidak terluka ketika memainkannya.
- b. Kemudian gulung guntingkan botol dengan kertas origami.
- c. Kemudian buat pola berbentuk oval dari kardus bekas, lalu gunting kardus.
- d. Kemudian lapiisi kardus dengan kain flanel.
- e. Setelah itu atur letak botol yang telah dilapisi origami di atas kardus yang berbentuk oval tadi.
- f. Lalu beri lem tembak untuk merekatkan botol di atas kardus.

3. Aspek perkembangan

- a. Nilai agama dan moral: anak berdoa/*bismillah* sebelum memulai permainan.



- b. Kognitif: anak mengenal warna, angka, dan bentuk.
- c. Fisik motorik: anak memainkan ketika memegang tutup botol.
- d. Sosial-emosional: anak mau menunggu giliran ketika bermain.

4. Cara bermain

- a. Permainan congklak dimainkan oleh dua orang anak. Papan untuk bermain umumnya terbuat dari barang bekas dan memiliki 12 lubang dengan 10 lubang kecil dan 2 lubang besar sebagai induk lubang. Sebelum permainan dimulai, tiap-tiap lubang kecil diisi dengan 5 buah tutup botol congklak dengan induk lubang yang dikosongkan.
- b. Permainan dimulai ketika salah satu anak mengambil biji congklak yang terdapat pada salah satu dari 5 lubang di bagiangannya. Kemudian, ia harus membagikannya ke tiap-tiap lubang. Tidak lupa, pemain harus mengisi induk lubang yang miliknya.
- c. Anak lain, akan mendapat giliran ketika pemain sebelumnya sudah kehabisan biji congklak untuk dibagikan. Permainan selesai apabila semua biji congklak dalam lubang kecil sudah habis. Pemain yang menang ialah pemain dengan jumlah biji congklak terbanyak pada induk lubangnya.

5. Keunikan

Mengenalkan pada anak permainan tradisional yang mulai punah, serta pemanfaatan botol aqua bekas, serta anak mengenal warna, dan berhitung.



CA. BOLA BOWLING



1. Alat

- a. Gunting.
- b. Pisau.

2. Bahan

- a. Bekas tempat gulungan benang.
- b. Kertas marmer mengkilat.
- c. Lem.
- d. *Print* angka dan tulisan.
- e. Bola.
- f. Batu.
- g. Selotip.

3. Cara membuat APE

- a. Ambil gulungan bekas benang lalu bungkus dengan kertas marmer lalu lem.
- b. Lalu tempelkan prinan angka dan tulisan.
- c. Lalu potong bola, masukkan batu (berguna agar bola berat dan bisa menjatuhkan bowlingnya) lalu lem lagi bola menggunakan selotip.



4. Aspek yang dikembangkan

- a. Nilai agama dan moral: anak berdoa atau mengucap *basmallah* sebelum bermain, mengajarkan pada anak untuk bersyukur bahwa barang bekas bisa dijadikan alat permainan.
- b. Fisik motorik: motorik halus ketika anak menggenggam bola untuk dilempar, motorik kasar anak ketika anak melangkah untuk menggelindingkan bola.
- c. Kognitif: anak mengenal warna, angka.
- d. Bahasa: anak mengenal huruf.
- e. Sosial-emosional: anak sabar menunggu giliran.

5. Cara bermain

- a. Anak diajak untuk menyusun bowling angka 1-10.
- b. Lalu mengajak anak berbaris.
- c. Lalu anak yang pertama memegang bola, lalu melangkahakan satu kaki ke depan lalu menggelindingkan bola sampai bowling terjatuh.
- d. Lalu lihat pada bowling angka berapa yang jatuh lalu anak menyebutkannya.

6. Keunikan APE

Permainan ini jarang dikenalkan pada anak, selain itu permainan ini juga menggunakan barang bekas, yaitu gulungan benang, dan ada banyak aspek yang dikenalkan.

CB. APE LOLLYPOP ANGKA ALAM SEMESTA

1. Alat dan bahan

- a. Kardus bekas.
- b. Kain flanel hitam.
- c. Kertas origami berwarna.
- d. Gunting.
- e. Lem fox.



- f. Spidol.
- g. Stik es.

2. Cara membuat

- a. Kardus bekas yang dilapisi kain flanel yang dilipat bagian bawah, lalu dilem untuk membentuk kantung *lollypop* angka, buat kain flanel berbentuk bulan dan bintang lalu direkatkan ke kain flanel.
- b. Untuk membuat *lollypop* angkanya dapat dibuat dengan kardus bekas dibuat seperti lingkaran yang dilapisi kertas berwarna, lalu diberi *stick ice cream* yang diberi angka 1-10.

3. Cara bekerja atau memainkan *lollypop* angka alam semesta

Masukan *lollypop* angka ke dalam kantung satu per satu dan disusun. Menempelkan bintang sesuai dengan jumlah angka pada *lollypop* angka. Angka dengan bintang berjumlah satu, angka 2 dan bintang berjumlah 2, angka 3 dengan bintang berjumlah 3, dan seterusnya sampai angka 10.

4. Aspek yang dikembangkan

- a. Motorik halus
Karena anak menggunakan jari tangannya.
- b. Mengenalkan anak pada alam semesta.
Khususnya bintang dan bulan.
- c. Meningkatkan kognitif pada anak karena anak berpikir simbolik. Dengan menyatukan lambang bilangan 1-10 dan anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.
- d. Mengenalkan jenis-jenis warna pada anak melalui bermain dengan cara membalikkan *lollypop* angka dan menebak warnanya.
Caranya: membalikkan *lollypop* angka disebutkan satu per satu warna.



5. Keunikan

Mengenalkan pada anak tentang alam semesta, serta mengajak anak untuk menebak dan banyak aspek yang dikembangkan melalui permainan ini.

CC. BOTOL YAKULT PINTAR (PENGENALAN ANGKA DAN WARNA)

1. Alat dan bahan

- a. Botol yakult bekas.
- b. Kertas origami.
- c. Sedotan.
- d. Karton hitam.
- e. Kardus bekas.
- f. Gunting.
- g. Lem.
- h. Kartu angka.

2. Cara membuat

- a. Botol yakult dibalut menggunakan kertas origami, menjadi beberapa warna.
- b. Kemudian tempel kartu angka yang ada tulisan.
- c. Ambil kardus bekas lapisi dengan karton warna hitam dengan rapi.
- d. Lalu tempelkan botol yakult yang telah dihias pada kardus yang telah dilapisi karton berwarna hitam.

3. Aspek yang dikembangkan

- a. Nilai agama dan moral: anak berdoa & *basmalah* sebelum memulai permainan.
- b. Fisik motorik: anak memegang sedotan (motorik halus).
- c. Kognitif: anak mengenal angka dan warna.
- d. Sosial-emosional: anak mau menunggu giliran.



4. Cara bermain

- a. Anak diajak berhitung menggunakan jari 1-5.
- b. Kemudian jika ada 2 jari yang dihitung guru meminta anak untuk melihat mana angka dua pada botol serta mengambil sedotan sesuai warna yang ada pada botol.
- c. Jadi, anak mencocokkan warna dan angka.

5. Keunikan APE

Penggunaan sedotan dalam permainan yang berwarna, karna biasanya jarang digunakan dalam APE selain itu pemanfaatan barang bekas, anak juga mengenal angka dan warna.

CD. LAPTOP AJAIB

1. Bahan utama

- a. 2 buah kardus bekas.
- b. Tutup botol mineral.
- c. Kain flanel.
- d. Kertas karton.
- e. Kertas marmer berwarna.
- f. Spidol.
- g. Gunting.
- h. Lem.
- i. Selotip perekat.

2. Cara membuatnya

- a. Kita ambil 2 buah kadus.
- b. Disusun menjadi 2 tingkat.
- c. Setelah disusun kardus tersebut dilem.
- d. Setelah di lem, dibalut dengan kain flanel berwarna agar anak lebih tertarik.
- e. Karna laptop ajaib semua sisi dibuat untuk bisa dimainkan oleh anak.



3. Cara memainkannya

- a. Paling atas ada *puzzle*, setelah itu anak bisa menyusun sesuai nama *puzzle* tersebut.
- b. Menyusun kata
Misalnya: *puzzle* tersebut diberi nama ayam, jadi sudah ada huruf abjadnya A-Z dan juga angka 1-10, lalu anak bisa menyusun huruf dan memasang tutup botol aqua sesuai nama *puzzle*.
- c. Mengenal konsep dari panjang ke pendek, besar ke kecil dan anak bisa memainkannya dan memasangkannya berdasarkan ukurannya.
- d. Selanjutnya, permainan geometri persegi panjang, segitiga, segi empat, lingkaran.
- e. Di depannya ada pohon angka masing-masing ada 21 di dalam 1 ada angka anak-anak bisa menyusun dan memasangkannya di pohon angka tersebut.
- f. Dan jika bosan anak juga bisa bermain di belakangnya berupa huruf abjad besar dan huruf kecil.

4. Indikatornya

- a. Nilai agama dan moral
Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.
- b. Fisik motorik
Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri untuk membuka dan memasang permainan.
- c. Kognitif
Anak mengenal konsep besar kecil, banyak sedikit, panjang pendek dan dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mengenal bentuk geometri (mengklasifikasi benda berdasarkan variabel warna, bentuk dan ukuran). Menyusun *puzzle* (menghubungkan atau menjodohkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas).



- d. Bahasa
Anak dapat menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai suara dan bunyi. Dan anak dapat menyebutkan angka bila diperlihatkan lambang bilangannya (mengucapkan bunyi lambang bilangan).
- e. Sosial-emosional
Anak senang melakukan kegiatan bersama teman serta anak bersabar dalam memasang tutup botol aqua, dan menyusun *puzzle* dan anak bersabar antre menunggu giliran.
- f. Seni
Anak mengenal warna dan dapat merawat kerapian dan keindahan benda mainan.

5. Keunikan dari laptop ajaib

- a. Anak dapat mengenal teknologi modern saat ini.
- b. Dan dari laptop ajaib anak dapat bermain berbagai macam permainan dari setiap sisi laptop.

CE. ALAT PERMAINAN MENGURUTKAN TINGGI KE RENDAH DAN DARI RENDAH KE TINGGI

1. Alat dan bahan

- a. *Styrofoam*.
- b. Tusuk sate.
- c. Sedotan.
- d. Gunting.

2. Cara membuat

- a. Pertama potong tusuk sate dengan urutan dari yang tinggi sampe yang rendah.
- b. Lalu tancapkan tusuk sate ke *styrofoam*.
- c. Kemudian potong sedotan dengan ukuran dari panjang hingga yang pendek.



3. Aspek yang dikembangkan

- a. Nilai agama dan moral: anak terbiasa berdoa sebelum melakukan kegiatan.
- b. Fisik motorik: motorik halus anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri untuk memegang dan memasukkan sedotan ke tusuk sate.
- c. Kognitif: anak dapat menentukan mana yang tinggi dan rendah, dan sebaliknya serta anak dapat berhitung melalui jumlah sedotan yang dimasukkan.
- d. Sosial-emosional: anak bersabar dalam memasukan sedotan ke tusuk sate serta senang bermain bersama teman.
- e. Seni: anak mengenal warna serta merawat dan merapikan permainan.

4. Cara bermain

- a. Anak diajak berdoa terlebih dahulu.
- b. Lalu anak bergiliran untuk bermain, anak diminta untuk memasukkan sedotan dengan mengamati mana yang tinggi lalu dimasukkan pada yang tinggi hingga yang rendah.

5. Keunikan APE

Penggunaan sedotan bahan mudah dan ramah lingkungan, anak mengenal tinggi dan rendah, mengenal warna dan berhitung.

CF. MENGENAL DAN MENGHUBUNGKAN HURUF ABJAD BESAR DAN KECIL

1. Alat dan bahan

- a. Styrofoam.
- b. Origami.
- c. Spidol.
- d. Lem.
- e. Gunting.



- f. Benang.
- g. Jarum tuspen.

2. Cara membuatnya

- a. Kertas origami warna-warni ditempel di atas *styrofoam*.
- b. Membentuk huruf abjad besar dan kecil.
- c. Tempelkan pada kertas origami.
- d. Jarum tuspen yang sudah dilengkapi benang ditusuk pada masing-masing huruf abjad.

3. Cara memainkan

- a. Anak terlebih dahulu mengenal huruf abjad besar kecil.
- b. Jarum yang sudah dilengkapi benang lalu anak mencari lawannya atau pasangannya seperti huruf "A" dihubungkan ke "a".

4. Indikator

- a. Nilai agama dan moral
Anak terbiasa berdoa sebelum mulai dan selesai kegiatannya.
- b. Fisik motorik halus
Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas, seperti menghubungkan huruf abjad dengan menusukkan jarum sesuai pasangannya.
- c. Bahasa
Anak dapat menyebutkan huruf abjad bila diperlihatkan lambang bilangannya (mengucapkan bunyi lambang bilangan) dan anak berani tampil didepan guru, teman, orangtua, dan lingkungan sosial.
- d. Kognitif
Anak mengenal konsep besar kecil tanda huruf abjad. Anak mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda lain dan anak mengenal warna.



- e. Sosial-emosional
Senang melakukan kegiatan bersama teman, sabar antre menunggu giliran.
- f. Seni
Anak dapat merawat kerapian dan keutuhan benda mainan.

5. Keunikan

Anak mengenal huruf abjad besar dan kecil, antusias untuk menghubungkannya sesuai bentuk dan bunyinya.

Daftar Pustaka

- Khobir, A. 2009. "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif". *Forum Tarbiyah*. Vol. 7 No. 2. STAIN Pekalongan.
- Suryadi. 2007. *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: EDSA Mahkota.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Ciputat: Bumi Aksara.
- Tadkiroatun Musfiroh. *Modul Bermain dan Permainan Anak*. Pustaka UT.

Para Penulis



Tesya Cahyani Kusuma, lahir di Solok 16 Mei 1990. Bermula dari lulus SMA tahun 2008 memilih jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang (UNP). Pada tahun 2013 memperoleh beasiswa Dikti BPPDN S-2 Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Negeri Jakarta (UNJ).

Sejak 2015 mengabdikan pada Prodi PGPAUD STKIP Adzkia. Penulis juga dipercayakan menjadi Asesor BAN PAUD & PNF Sumatra Barat. Beberapa artikel juga sudah terbit pada jurnal terindeks SINTA. Buku yang di tangan pembaca ini adalah kolaborasi dengan Ibu Heni Listiana. Semoga memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan anak usia dini.



Heni Listiana, lahir di Surabaya 16 Agustus 1983. Menapaki jenjang sebagai pendidik dimulai dengan pilihan jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Surabaya pada tahun 2001. Kecintaan terhadap dunia pendidikan mengantarkannya menempuh jenjang pendidikan S-2 pada konsentrasi pendidikan Islam di kampus yang



sama pada tahun 2005. Saat ini, sedang menunggu sidang promosi doktor pada prodi Pendidikan Agama Islam di UIN Sunan Ampel Surabaya, dengan judul disertasi “Analisis Konsep Neurosains Spiritual dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Siswa Sekolah Dasar.”

Sejak 2015 menegaskan diri sebagai abdi pendidikan di IAIN Madura. Beberapa buku telah diterbitkan yaitu *Goresan Pena dari Pulau Garam, Pengembangan Kurikulum* yang diterbitkan Imtiyaz pada 2016. Beberapa artikel juga sudah terbit pada jurnal terindeks SINTA. Buku yang di tangan pembaca ini adalah kolaborasi dengan Ibu Tesya Cahyani Kusuma. Semoga memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan anak usia dini.