

ANALISIS ALAT PERAGA EDUKATIF MOVIE

A. Pendahuluan APE



APE merupakan sebuah singkatan yang mempunyai kepanjangan berupa Alat Permainan Edukatif berupa benda yang berfungsi untuk memstimulus anak untuk bisa memahami sesuatu dengan bermain, dengan bermain menggunakan teknologi yang sudah modern baik masih tradisional. Selain itu pembuatan APE juga mempunyai tujuan yaitu upaya untuk menstimulus perkembangan fisik motorik, perkembangan kecerdasan anak, serta perkembangan sosial emosional. Bermain untuk perkembangan anak dan pendidikan merupakan peluang bagi anak-anak belajar membuat atau menciptakan suatu karya dengan kemampuannya sendiri.

Adams (1975) berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang khususnya untuk menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan, serta sebagai sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya dan yang dirancang secara multiguna sehingga anak dapat melatih berbagai motorik halus, mengenal konsep warna, bentuk dan ukuran. Dan Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan.

B. Tujuan APE

1. Meningkatkan kekreatifan pada perkembangan anak
2. Mengasah kemampuan motorik.
3. Melatih konsentrasi
4. Menumbuhkan rasa percaya diri pada anak dan membentuk karakter anak yang baik.
5. Memberi pengenalan pada suatu konsep logika yang sederhana.
6. Meningkatkan anak untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan sebayanya.
7. Membuat situasi bermain sambil belajar sangat menyenangkan untuk anak dalam proses pemberian stimulus kemampuan dasar anak.
8. Mengenalkan sebab akibat.
9. Melatih kemampuan dan perkembangan verbal dan bahasa pada anak.
10. Menambah pengetahuan dan wawasan.
11. Memperkenalkan bentuk warna dan tekstur.
12. Permainan sebagai media pembelajaran anak yang menyenangkan.
13. Meningkatkan kemampuan berpikir anak
14. Menumbuhkan imajinasi anak.
15. Pembentukan moralitas anak

C. Kelebihan

- Animasi menarik
- Menyesuaikan perkembangan teknologi
- Dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat fokus selama pembelajaran

D. Kekurangan

- Sekolah perlu memiliki fasilitas LCD
- Tidak melibatkan siswa karena siswa hanya melihat dan mendengar

E. Cara penggunaan APE

Di pembelajaran matematika “Pertukaran Penjumlahan” peserta didik di beri kesempatan mengemukakan pendapat tentang pertukaran penjumlahan untuk melatih rasa percaya diri kemudian setelah beberapa peserta didik mengemukakan pendapat. Guru sebagai pendidik menjelaskan makna yang benar tentang pertukaran penjumlahan. Setelah peserta didik memahami materi tersebut guru memberi soal uraian untuk lebih memahami materi pertukaran penjumlahan.

References

- Nurdyansyah, N. (2019). Teaching Media Design Innovation Using Computer Application with Scientific Approach. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 9(3), 373-382.
- Saleh, H., Nurdyansyah, N., Hasanah, F. N., & Rudyanto, H. E. (2019). Application of Classroom Response Systems (CRS): Study to Measure Student Learning Outcome. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 14(14), 132-142.
- Nurdyansyah, N., Mandarani, V., & Rais, P. (2020). How to Make Use of Animation to Improve Primary School Students' English Achievement?. *JEES (Journal of English Educators Society)*, 5(1), 53-59.
- Eni Fariyatul Fahyuni, E. F. F., & Nurdyansyah, N. (2019). Inovasi Pembelajaran PAI SD/SMP/SMA (Teori dan Praktik). Sidoarjo: Nizamia Leraning Center. ISBN: 978-623-7169-76-5
- Arifin, M. B. U. B., Nurdyansyah, I. R., & Fauji, I. (2019). Teaching Media of Fiqh Magazine Model to Improve Prayer Understanding in Primary School Students. *Universal Journal of Educational Research*, 7(8), 1820-1825.
- Nurdyansyah, N., Sugiarto, R., & Rais, P. (2018). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Majalah Anak Materi Wudlu Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 2(2), 201-212.
- Hidayat, F. A., Nurdyansyah, N., & Ruchana, S. (2020). Classical Learning Analysis Pondok Modern Darussalam Gontor in Improving Superior School Management. *Proceeding of The ICECRS*, 6.
- Widagdo, W., Nurdyansyah, N., & Faujiyah, Y. (2020). Implementation of Character Education Through Coaching Discipline of Students. *Proceeding of The ICECRS*, 5.
- Nurdyansyah, N. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: Umsida Press 1, 1-2. ISBN: 978-602-5914-71-3
- Suprianto, G., Nurdyansyah, N., & Nyong, E. T. I. S. (2020). Analysis of Character Education in Curriculum 13 to Build Moral Awareness in Education at SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. *Proceeding of The ICECRS*, 5.
- Nurdyansyah, N., & Nyong, E. T. I. S. (2020). Implementation of Home Visite Program in Overcoming Student Learning Problems in SD Muhammadiyah 1 Pucanganom Sidoarjo. *Proceeding of The ICECRS*, 6.
- Nurdyansyah, N., & Churrahman, T. (2020). Implementation of the Arabic Language Habituation Program in Improving Academic Achievement of Students in SMP Muhammadiyah 9 Tanggulangin Boarding School. *Proceeding of The ICECRS*, 6.
- Syifa, L., Nurdyansyah, N., & Santosa, N. E. T. I. (2020). Implementasi Program Home Visite Dalam Mengatasi Problem Belajar Siswa. *Proceeding of The ICECRS*, 7.
- Nurdyansyah, N., & Aini, Q. (2020). Peran Teknologi Pendidikan Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iii Di Mi Ma'arif Pademonegoro Sukodono. *AT-THULLAB*, 1(1), 124-140.