



PENGEMBANGAN APE POTER (*COMPOK PENTER*) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B DI RA HIDAYATUL MA'ARIF

Himmatul Izzah¹, Agustiarini Eka Dheasari¹

¹ Institut Ahmad Dahlan Probolinggo, Indonesia

Corresponding Author: Himmatul Izzah

E-mail: himmatulizzah12@gmail.com

Received: March 03, 2026

Revised: March 07, 2026

Accepted: March 08, 2026

Online: March 17, 2026

ABSTRACT

The purpose of this study was to develop the POTER (Compok Penter) as a learning medium to enhance the creativity of group B students at RA Hidayatul Ma'arif in Probolinggo City. This study addressed the current phenomenon that there are only a few learning resources available that were interesting, relevant to the context, and appropriate to the special needs of early childhood. The POTER APE was developed using recycled and natural materials such as cardboard, ice cream sticks, straw, and dried grass, and integrates local wisdom from Probolinggo through themes of farmers' and fishermen's daily lives. This research method used research and development with the ADDIE model, which included the analysis, design, development, implementation and evaluation phases. The research subjects included 22 Group B students and 2 teachers. This study used observation, interviews, questionnaires, and documentation as data collection techniques, while the collected data is analyzed descriptively both qualitatively and quantitatively. The study results showed that APE POTER was highly practical based on expert validation and user testing, with an average score of 3.58 (very good) based on the ideal score conversion. Classroom implementation demonstrated a significant improvement in children's creativity, particularly in imaginative thinking, artistic expression, creative problem-solving, and social collaboration. Students show more enthusiastic, independent, and able to express their ideas more creatively

Keywords: *creativity, early childhood, POTER, local wisdom*

Journal Homepage

<https://ejournal.unisbajambi.ac.id/index.php/attasyrih/index>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

How to cite:

Izzah H., & Dheasari, A.E. (2026). Pengembangan Ape Poter (*Compok Penter*) Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Di Ra Hidayatul Ma'arif. *At-Tasyrih: Jurnal Pendidikan dan Hukum Islam*, 12(1), 149–162. <https://doi.org/10.55849/attasyrih.v12i1.494>

Published by:

Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Universitas Islam Batang Hari

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan dasar bagi perkembangan anak, khususnya dalam hal kognisi, keterampilan motorik, kemampuan sosial-emosional, dan kreativitas. Stimulasi pada anak perlu diasah dan didorong untuk secara optimal dari segala aspek dan bidang. Guru dan orang tua harus mendampingi, membimbing, dan memfasilitasi anak-anak dalam kegiatan yang mendukung tumbuh dan kembang anak. Pendidikan anak pada usia dini juga berperan dalam membimbing, merangsang, mempromosikan, dan menyediakan kegiatan yang menghasilkan anak-anak dengan keterampilan dan kemampuan

(Hidayat, 2022). Salah satu fase perkembangan yang perlu dilalui manusia sebagai makhluk hidup yaitu masa kanak-kanak awal. Menurut pedoman NAEYC (*National Association of Early Young Children*), fase ini termasuk dalam rentang usia dari 0 hingga 8 tahun. Di Indonesia, masa kanak-kanak awal mencakup usia sekitar 0 hingga 6 tahun, sebagaimana didefinisikan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, Pasal 1, Ayat 3. Di fase ini, anak-anak mengembangkan sifat unik yang dapat dikategorikan ke dalam berbagai aspek, yakni aspek kognitiv, linguistik, motoric, moral, dan sosial-emosiional (Talango, 2020).

Masa kanak-kanak awal merujuk pada periode antara usia dua hingga empat tahun, yang oleh beberapa ahli dianggap sebagai waktu paling berharga untuk perkembangan. Pada pendidikan anak usia dini, perhatian utama diberikan pada pembentukan fondasi pertumbuhan dan perkembangan fisik, intelektual, kemampuan sosial-emosional, bahasa, serta komunikasi anak pada masa usia dini (Windayana, 2018). Sebagai tahap awal yang menentukan perkembangan anak pada berbagai aspek kehidupan, pendidikan anak usia dini perlu diselenggarakan secara bermutu. Sebagai fondasi pendidikan anak, pendidikan anak usia dini berkontribusi besar terhadap tercapainya tumbuh kembang anak yang maksimal. Melalui pendidikan anak usia dini, anak-anak dibekali kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan menghadapi pendidikan pada tingkat berikutnya (Yuniarni, 2023).

Kreativitas adalah kemampuan untuk mengembangkan produk baru dan menyempurnakannya secara efektif. Memupuk kreativitas merupakan aspek penting dalam masa kanak-kanak, karena anak-anak memiliki kapasitas bawaan untuk menemukan inovasi. Dengan mengembangkan kreativitas, anak-anak membentuk dan mempromosikan pola pikir positif dalam proses pembangkitan ide. Kreativitas juga didefinisikan sebagai perkembangan kepribadian anak. Kreativitas yang sehat berkontribusi pada perkembangan kepribadian yang sehat, termasuk kemandirian, kepercayaan diri, dan produktivitas (Afnita, 2021). Untuk pertumbuhan optimal dan perkembangan yang sehat, anak-anak memerlukan lingkungan yang merangsang dan memenuhi kebutuhan serta minat mereka (Kunci & Bahasa, 2021).

Selain perkembangan dan kreativitas anak usia dini, kegiatan bermain menjadi salah satu hal penting untuk melatih stimulus anak. Bermain adalah sesuatu yang dilakukan anak secara langsung atau tidak langsung, atau tindakan yang dihasilkan dari interaksi dengan orang dan benda di lingkungannya. Anak-anak biasanya melakukan tindakan ini dengan gembira, sukarela, dengan imajinasi yang tinggi, dan menggunakan semua bagian tubuh dan kelima indera mereka. Piaget berpendapat bahwa bermain ialah kegiatan yang menyenangkan dan sering dilakukan. Lebih lanjut, bermain berkontribusi langsung pada perkembangan kognitif anak (Fitria Fauziah Hasanah, 2023).

Media pembelajaran berperan penting mendorong perkembangan anak dan memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan sesama. Ini sangat penting untuk mendukung kegiatan pembelajaran siswa. Media permainan yang mempunyai warna menarik dan beraneka ragam bentuk terbukti banyak disukai oleh anak (Media et al., 2024). Kondisi tersebut juga ditemui di Raudlatul Athfal (RA) Hidayatul Ma'arif. Temuan dari

hasil wawancara guru dan observasi kelas sebelum pelaksanaan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih kurang tepat dan belum seljalan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Guru tersebut mengatakan bahwa bahan pembelajaran yang tersedia cenderung terbatas baik dari segi kuantitas maupun variasi. Kebanyakan media pembelajaran yang digunakan sudah lama, kurang menarik bagi anak, dan tidak sesuai dengan kebutuhan materi yang sedang dipelajari. Kondisi tersebut menyebabkan guru harus berusaha mengembangkan media sendiri secara sederhana, sementara waktu yang tersedia untuk persiapan pembelajaran sangat terbatas. Beberapa guru mencoba menggunakan media yang ada di lingkungan sekitar, namun media tersebut sering kali tidak berhasil menarik perhatian anak atau tidak mampu memfasilitasi kegiatan belajar yang aktif dan interaktif. Dari observasi juga tampak bahwa anak-anak cepat kehilangan fokus ketika kegiatan belajar berlangsung tanpa dukungan media yang menarik. Mereka cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang antusias mengikuti aktivitas yang diberikan. Guru pun kesulitan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal karena penggunaan media pembelajaran tersebut masih belum optimal dalam menumbuhkan ketertarikan, eksplorasi, dan partisipasi penuh anak pada kegiatan belajar. Keterbatasan bahan ajar yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan minat anak masih menjadi kendala dalam pembelajaran merupakan salah satu penyebab utama belum optimalnya keberlangsungan pembelajaran di RA. Fenomena yang ditemukan menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mendukung perkembangan anak secara optimal.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan kreativitas dalam menciptakan materi pembelajaran, muncullah konsep "POTER" (Compok Penter), mainan pembelajaran interaktif yang dirancang khusus untuk anak usia dini. Mainan ini menggabungkan unsur bermain dan pendidikan sekaligus memberikan ruang untuk kreativitas dan imajinasi. Melalui kegiatan bermain edukatif, Compok Penter bertujuan menstimulasi dan mengembangkan kreativitas anak secara maksimal.

Konsep *POTER* meliputi beberapa aspek perkembangan yang mana permainan tersebut di desain menggunakan bahan bekas atau bahan alam seperti kardus bekas, jerami, stik es krim, rumput kering dan bahan lainnya. Nama *POTER* juga berasal dari bahasa daerah di Jawa Timur, yaitu bahasa Madura yang artinya *rumah pintar*. *APE POTER* juga dibuat dengan konsep budaya yang ada di Kota Probolinggo, yang mana mayoritas penduduknya berprofesi sebagai petani dan nelayan. Desain *APE POTER* meliputi rumah yang setiap sisi luarnya terdapat permainan edukatif. Sisi luar kanan adalah Panggung Sandiwara atau bermain peran menggunakan gambar macam macam ikan, permainan ini dapat melatih aspek bahasa dan seni anak. Sisi luar kiri adalah Manceng Mania anak diajak memancing ikan mainan menggunakan pancing ikan mainan, permainan ini dapat melatih aspek motorik halus dan kognitif anak. Sisi luar belakang adalah Menyusun Puzzle anak dapat menyusun puzzle gambar ikan, permainan ini dapat melatih aspek kognitif dan sosisl emosional anak. Di dalam *POTER* juga terdapat Aquarium Ikan dan juga makanan ikan, anak juga diajak untuk memberi makan ikan. Permainan ini dapat melatih aspek nilai agama dan moral. Penelitian sebelumnya belum ada yang membahas permainan pembelajaran

berbasis lokal untuk rumah pintar, khususnya APE POTER, yang digunakan sebagai alat pembelajaran untuk anak usia 5 hingga 6 tahun. Penelitian ini memperluas penelitian dan diskusi yang ada tentang pendidikan anak usia dini, terutama mengenai penggunaan permainan pembelajaran dan pelestarian pengetahuan lokal dari wilayah Probolinggo, yaitu "POTER" (Compok Pener).

Berdasarkan permasalahan yang ada, penelitian ini merumuskan pertanyaan-pertanyaan berikut: "Bagaimana proses pengembangan bahan ajar POTER (APE) untuk meningkatkan kreativitas anak-anak di Kelompok B RA Hidayatul Ma'arif?" dan "Apakah APE POTER efektif dalam meningkatkan kreativitas anak-anak di usia dini?".

Adapun Indikator Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun sebagai berikut:

No.	Indikator	Aspek Penilaian
1	Berpikir Imajinatif	Anak mampu menciptakan cerita atau peran saat bermain dan berimajinasi melalui permainan seperti Panggung Sandiwara dan Aquarium Ikan.
2	Ekspresi Artistik	Anak menunjukkan minat terhadap warna, bentuk, dan suara dan juga mampu menggambarkan objek atau kejadian sesuai imajinasinya.
3	Pemecahan Masalah Kreatif	Anak mencoba berbagai cara saat menyusun puzzle atau memancing ikan mainan dan menemukan solusi tanpa bantuan langsung.
4	Kemandirian dalam Berkarya	Anak menunjukkan inisiatif dalam menggunakan alat permainan dan melakukan kegiatan kreatif secara mandiri.
5	Berpikir Fleksibel	Anak menggunakan benda dengan cara yang tidak biasa dan menunjukkan variasi dalam cara bermain.
6	Kepercayaan Diri dalam Menunjukkan Karya	Anak antusias menunjukkan hasil karyanya dan bersedia tampil atau bercerita di depan teman.
7	Kolaborasi Kreatif	Anak bekerja sama dalam permainan kelompok dan memberikan ide kepada teman saat bermain.
8	Respons terhadap Stimulasi Edukatif	Anak menunjukkan rasa ingin tahu terhadap permainan berbasis kearifan lokal dan terlibat aktif dalam kegiatan bermain yang edukatif.

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan ADDIE. Model tersebut mencakup lima fase, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses pengembangan ini dibatasi sampai tahap implementasi.

Untuk memastikan kelayakannya, media dan materi pembelajaran dinilai oleh para ahli, khususnya dosen dari Institut Ahmad Dahlan Probolinggo. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar RA Hidayatul Ma'arif di Probolinggo dengan 22 partisipan (11 perempuan dan 11 laki-laki berusia 5 hingga 6 tahun). Data dikumpulkan dari wawancara dengan guru kelas, observasi penggunaan media di RA Hidayatul Ma'arif, dan kuesioner. Kuesioner tertulis berisi beberapa pertanyaan yang harus diselesaikan. Peserta meliputi pakar media, pakar materi, dan guru. Kesesuaian materi pembelajaran divalidasi menggunakan skor persentase pada skala 0 hingga 100%. Ringkasan hasil terjadi dalam Tabel 1.

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Pilihan Jawaban Kelayakan
4	Sangat Baik/Valid
3	Baik/Cukup Valid
2	Kurang Baik/Kurang Valid
1	Sangat Kurang Baik/Tidak Valid

Efektivitas media pembelajaran POTER dapat dinyatakan tercapai apabila skor rata-ratanya berada di antara angka 3 dan 4 berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Data kuantitatif dianalisis dengan cara menghitung skor rata-rata dari hasil penilaian para validator ahli dan pengguna menggunakan skala Likert empat poin. Untuk menentukan kategori kesesuaian media, nilai-nilai tersebut dikonversi berdasarkan rata-rata ideal (X_i) dan Simpangan Baku Ideal (SB_i).

a. Perhitungan Rata-rata Ideal (X_i)

$$X_i = \frac{S_{max} + S_{min}}{2}$$

b. Perhitungan Simpangan Baku Ideal (SB_i)

$$SB_i = \frac{S_{max} + S_{min}}{6}$$

Hasil skor kemudian dikonversikan ke dalam kategori sangat baik, baik, kurang, dan sangat kurang. Selain itu, dilakukan perhitungan persentase kelayakan untuk memperkuat interpretasi hasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fase pertama penelitian ini adalah analisis, yang meliputi analisis masalah, kebutuhan, dan materi. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan dua guru. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi aktivitas sehari-hari anak-anak dan proses pembelajaran menggunakan APE di kelas. Para guru menjelaskan bahwa materi APE sederhana, seperti puzzle, digunakan di sekolah. Dengan melakukan analisis kebutuhan, kondisi awal yang berkaitan dengan pengembangan kreativitas anak usia 5–6 tahun dapat diidentifikasi secara lebih jelas. Observasi dilakukan di RA Hidayatul Ma'arif. Hasil menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sana secara umum baik, tetapi upaya untuk mendorong kreativitas anak belum diimplementasikan secara optimal. Pembelajaran yang masih menggunakan pendekatan konvensional serta minimnya media pendukung menyebabkan kesempatan

anak untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan mengemukakan ide kreatif belum berkembang secara maksimal.

Media pembelajaran yang digunakan guru belum sepenuhnya mendukung pengembangan kreativitas anak. Guru cenderung menggunakan media yang sederhana dan kurang beragam, sehingga anak-anak kurang tertarik dan cepat kehilangan konsentrasi selama kegiatan pembelajaran. Di samping itu, pembelajaran masih berorientasi pada guru dan menggunakan model kelompok klasikal, yang menyebabkan anak kurang memiliki kesempatan untuk menyampaikan ide, mengembangkan kreativitas, serta bekerja secara mandiri. Tantangan yang dihadapi guru mencakup pemilihan dan penggunaan bahan pembelajaran yang sesuai untuk menstimulasi kreativitas anak berdasarkan karakteristik anak usia dini.

Dengan latar belakang ini, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berbasis konteks untuk menumbuhkan kreativitas anak. Sebagai solusi pembelajaran, APE POTER memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara menyenangkan melalui aktivitas bermain yang eksploratif dan kreatif.

Tahap kedua ialah *Design* (perancangan) dan *Develop* (pengembangan) produk yaitu tahap perencanaan awal pengembangan. Rancangan produk yang akan dikembangkan disusun oleh peneliti berdasarkan hasil analisis kebutuhan lalu memilih bahan yang sesuai untuk memastikan keamanannya bagi anak-anak prasekolah. Secara bersamaan, pada fase pengembangan instrumen, sejumlah pertanyaan disusun dan divalidasi oleh para ahli sebagai alat untuk menguji media yang dikembangkan serta menilai tingkat kelayakannya (Putri et al., 2024).

Pengembangan produk APE POTER sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun menjadi fokus dalam penelitian ini. Pengembangan APE POTER berfokus pada penyediaan media pembelajaran yang memungkinkan anak-anak untuk secara bebas mengeksplorasi, berimajinasi, dan mengekspresikan ide melalui aktivitas bermain. Pada tahap desain, peneliti merancang konsep APE POTER dengan mengangkat tema kearifan lokal, khususnya kehidupan petani dan nelayan, yang dekat dengan lingkungan anak. Komponen APE yang dikembangkan meliputi desain media POTER, seperangkat elemen permainan (tokoh, alat, dan latar), serta panduan penggunaan APE bagi guru. Desain media ini menarik, menggabungkan berbagai warna, bentuk dan ukuran yang aman serta disesuaikan dengan karakteristik anak-anak di Kelompok B.

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain APE POTER menggunakan bahan bekas dan bahan alam, seperti kardus, stik es krim, jerami, dan rumput kering. APE POTER dirancang bersifat interaktif dan fleksibel, sehingga anak dapat menyusun, memindahkan, dan memodifikasi komponen permainan sesuai dengan imajinasi dan ide kreatifnya. Media ini memungkinkan anak untuk menciptakan berbagai bentuk dan situasi permainan yang berbeda, sehingga dapat menstimulasi aspek kreativitas, meliputi kelancaran berpikir, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Dalam upaya menumbuhkan kreativitas anak usia dini, APE POTER dirancang sebagai alat pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efektif. Gambar APE POTER disajikan sebagai berikut.



Gambar 1:
Tampak Depan APE *POTER*



Gambar 2:
Tampak Dalam (Aguarium Ikan Mini)



Gambar 3:
Tampak Luar Samping Kiri
(Manceng Mania)



Gambar 4:
Tampak Luar Samping Kanan
(Panggung Sandiwara)



Gambar 5:
Tampak belakang (Menyusun Puzzle)

Tahap ketiga ialah *development*. penelitian ini menggunakan tiga instrumen validasi untuk menilai kelayakan APE POTER, yaitu validasi ahli materi, ahli media, dan pengguna (guru). Instrumen evaluasi dikembangkan dalam bentuk kuesioner dengan skala Likert empat poin, di mana skor berkisar dari 1 (sangat buruk) hingga 2 (buruk) dan 3 (baik) hingga 4 (sangat baik). Penggunaan kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui validitas, kelayakan, dan efektivitas APE POTER dalam mendukung peningkatan kreativitas pada anak usia dini.

Penilaian ahli kemudian dikonversi menggunakan tabel konversi untuk interval peringkat rata-rata (4 skala). Berdasarkan hasil konversi ini, kriteria evaluasi untuk peringkat rata-rata yang dicapai oleh para ahli ditentukan. Informasi mengenai konversi nilai terdapat pada Tabel 1.

. **Tabel 1.** Hasil konversi rata-rata skor penilaian ahli materi

Interval Skor		Deskripsi
$X \geq \bar{X} + 1.5 SBx$	$X \geq 38,25$	Sangat Baik
$\bar{X} + 1.5 SBx > X \geq \bar{X}$	$38,25 > X \geq 25,5$	Baik
$\bar{X} > X \geq \bar{X} - 1.5 SBx$	$25,5 > X \geq 12,75$	Kurang
$X < \bar{X} - 1.5 SBx$	$X < 12,75$	Sangat Kurang

Hasil evaluasi dari ahli materi menunjukkan perolehan skor total 61. Sesuai dengan tabel konversi skor, nilai tersebut tergolong dalam kategori “sangat baik” karena berada pada rentang $X > 38,25$. Ini menunjukkan bahwa material produk APE POTER (Compok Penter) cocok untuk pengujian lapangan. Evaluasi kelayakan media mencakup peninjauan terhadap kualitas isi dan tujuan, kualitas pembelajaran, serta kualitas teknis yang mendukung penggunaannya menunjukkan bahwa APE POTER (Compok Penter) memperoleh skor keseluruhan sebesar 89 poin. Berdasarkan kriteria konversi yang tercantum pada Tabel 2, skor tersebut tergolong dalam kategori “sangat baik” karena berada pada rentang $X \geq 56,25$.

Tabel 2. Hasil konversi rata-rata skor skala 4 ahli media

Interval Skor		Deskripsi
$X \geq \bar{X} + 1.5 SBx$	$X \geq 56,25$	Sangat Baik
$\bar{X} + 1.5 SBx > X \geq \bar{X}$	$56,25 > X \geq 37,5$	Baik
$\bar{X} > X \geq \bar{X} - 1.5 SBx$	$37,5 > X \geq 18,75$	Kurang
$X < \bar{X} - 1.5 SBx$	$X < 18,75$	Sangat Kurang

Berdasarkan temuan pada Tabel 2, pengembangan media pembelajaran APE POTER (Compok Penter) telah memenuhi standar kelayakan yang ditetapkan sehingga dapat dilanjutkan ke tahap uji lapangan.

Komponen penilaian instrumen untuk validasi oleh pakar dan pengguna media terdiri dari tiga aspek kualitas: konten, pembelajaran, dan teknis. Aspek kualitas dan tujuan konten menilai kesesuaian APE POTER dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik perkembangan anak-anak di Kelompok B. Aspek kualitas pembelajaran mengevaluasi

kemampuan media untuk merangsang kreativitas anak melalui bermain, eksplorasi, dan interaksi.

Sementara itu, aspek kualitas teknis meliputi desain media, keamanan bahan, kepraktisan penggunaan, dan daya tahan APE. Alat validasi yang digunakan oleh para ahli di bidang terkait berfokus pada kesesuaian akun permainan dengan indikator kreativitas anak usia dini, termasuk kelancaran kognitif, orisinalitas, keaslian, dan ketelitian. Penilaian ini juga mencakup kesesuaian tema dan aktivitas bermain, kejelasan konseptual, dan nilai edukatif dari APE POTER. Proses validasi ini dilakukan guna menunjukkan bahwa APE POTER yang dikembangkan sesuai dengan persyaratan kelayakan serta mampu mendukung pembelajaran anak usia dini secara efektif. Dua guru berpartisipasi dalam uji pengguna. Informasi mengenai hasil evaluasi tercantum pada Tabel 3.

Tabel 3. Rata-Rata Penilaian Validasi Pengguna

No	Komponen	Penilaian		Rata-rata
		Guru 1	Guru 2	
1	Kemudahan Penggunaan	3,5	3,75	3,62
2	Kesesuaian Pembelajaran	3,5	3,5	3,5
3	Kemenarikan dan Interaksi Anak	3,75	3,75	3,75
4	Kebermanfaatan	3,6	3,3	3,45
Total Rata-rata				3,58

Berdasarkan hasil penilaian pada tabel 3 didapatkan hasil skor rata-rata keseluruhan Data hasil evaluasi pada Tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata skor sebesar 3,58 termasuk kategori “sangat baik”. Hasil angket yang diberikan kepada guru terkait pengembangan APE POTER menunjukkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan termasuk kategori “sangat baik”. Maka dari itu, media tersebut cocok sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak-anak di Kelompok B RA Hidayatul Ma'arif.

Tahap keempat ialah *implementation*. Fase implementasi adalah fase pengujian suatu produk yang validitas dan kelayakannya telah dikonfirmasi oleh para ahli bidang, ahli media, dan pengguna (guru). Tujuan pengujian ini adalah untuk memverifikasi efektivitas produk yang dikembangkan dan untuk menentukan apakah empati dan keterampilan naratif meningkat pada anak-anak. Partisipan studi dalam proyek RA Hidayatul Ma'arif terdiri dari dua guru kelas dan 22 anak berusia 5 hingga 6 tahun.

Pengujian produk menerapkan desain kuasi-eksperimental. Desain kelompok kontrol pra-pasca-uji dipilih. Pengumpulan data pra-uji dilakukan pada dua kelompok kontrol dan dua kelompok eksperimen. Setelah pengumpulan data pra-uji, data tersebut diimplementasikan pada APE POTER (Compok Penter). Implementasi dengan media APE berlangsung selama enam sesi. Implementasi tersebut diilustrasikan pada Gambar 6 dan 7.



Gambar 6.

Guru menjelaskan cara belajar menggunakan APE POTER



Gambar 7.

Murid bermain peran menggunakan APE POTER

Pada langkah terakhir model ADDIE, yaitu evaluasi, para peneliti menganalisis kelayakan media menggunakan konversi poin ideal. Instrumen penilaian kelayakan APE POTER menggunakan skala Likert empat poin dengan rentang 1 hingga 4, di mana 1 mewakili sangat buruk, 2 buruk, 3 baik, dan 4 sangat baik. Dalam menentukan kategori kelayakan media secara lebih objektif, diterapkan prosedur konversi poin berdasarkan nilai rata-rata ideal (X_i) dan deviasi standar ideal (SB_i); nilai minimum ideal (S_{min}) adalah 1 dan nilai maksimum ideal (S_{max}) adalah 4.

Perhitungan Rata-rata Ideal (X_i)

$$X_i = \frac{S_{max} + S_{min}}{2}$$

$$X_i = \frac{4 + 1}{2} = 2,5$$

Perhitungan Simpangan Baku Ideal (SB_i)

$$SB_i = \frac{S_{max} + S_{min}}{6}$$

$$SB_i = \frac{4 + 1}{2} = 0,5$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh interval kategori kelayakan sebagaimana pada Tabel 4.

Tabel 4. Konversi Kategori Kelayakan Media

Interval Skor	Kriteria
$X \geq 3,25$	Sangat Baik
$2,75 \leq X < 3,25$	Baik
$2,25 \leq X < 2,75$	Kurang
$X < 2,25$	Sangat Kurang

Tabel 3 mempresentasikan skor rata-rata keseluruhan hasil tes pengguna (guru) yaitu 3,58. Jika dikonversi ke dalam tabel kategori kelayakan, nilai ini berada dalam interval ($3,58 \geq 3,25$) dan oleh karena itu termasuk dalam kategori "Sangat baik". Konversi lebih lanjut ke dalam persentase kelayakan menghasilkan perhitungan sebagai berikut:

$$\frac{3,58}{4} \times 100\% = 89,5\%$$

Hasil sebesar 89,5% menunjukkan bahwa APE POTER "sangat cocok" untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Analisis menunjukkan bahwa APE POTER (Compok Penter) memiliki kesesuaian yang sangat tinggi berdasarkan penilaian pengguna (guru). Media ini dinilai mudah digunakan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, menarik bagi anak, serta memberikan manfaat nyata dalam proses pembelajaran.

Tingginya skor pada aspek kemenarikan dan interaksi anak menunjukkan bahwa media mampu mendorong partisipasi aktif, eksplorasi, dan keterlibatan emosional anak selama kegiatan bermain. Kondisi ini menunjukkan kesesuaian dengan prinsip pembelajarannya anak usia dini yang mengedepankan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak (*learning through play*).

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil konversi skor ideal dan interpretasi persentase kelayakan, APE POTER dinilai memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam menstimulasi kreativitas anak di Kelompok B RA Hidayatul Ma'arif. Media ini berpotensi merangsang aspek-aspek seperti kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi dalam kegiatan bermain berdasarkan kearifan lokal.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran di RA Hidayatul Ma'arif sebelumnya belum optimal dalam menstimulasi kreativitas anak karena keterbatasan media dan dominasi metode konvensional. Oleh karena itu, dikembangkan APE POTER (Compok Penter) berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji pengguna (guru), APE POTER memperoleh rata-rata skor 3,58 pada skala 1–4. Perhitungan konversi skor dengan acuan rata-rata ideal ($X_i = 2,5$) dan simpangan baku ideal ($SB_i = 0,5$) menempatkan nilai tersebut pada interval $X \geq 3,25$, yang menunjukkan kualifikasi "Sangat Baik". Jika dikonversikan dalam bentuk persentase, tingkat kelayakan media mencapai 89,5%, sehingga dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Selama penerapan APE POTER, terlihat peningkatan keaktifan dan antusiasme anak yang diikuti oleh perkembangan kemampuan berpikir lancar, fleksibel, orisinal, dan elaboratif. APE POTER tidak hanya memenuhi standar kelayakan dari segi konsep dan teknis, tetapi juga menunjukkan efektivitas dalam menstimulasi kreativitas anak usia 5–6 tahun melalui pembelajaran yang menyenangkan dan pengenalan pengetahuan lokal.

DAFTAR PUSTAKA

Afnita, J. A. U. (2021). Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 75–95. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.7084>

Fitria Fauziah Hasanah, W. P. (2023). Alat Permainan Edukatif Berbasis Kearifan Lokal

-
- Untuk Pembelajaran Anak Usia 5-6 Tahun. *Waladunia*, 6(2), 108–124.
- Hidayat, A. (2022). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini*. 3(1), 317–334.
- Kunci, K., & Bahasa, P. K. (2021). *Implementasi Media Pembelajaran pada Kecerdasan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun*. 2(2), 20–27. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i2.47>
- Media, P., Pintar, R., & Dalam, A. (2024). *Pengembangan media rumah pintar angka dalam pembelajaran literasi numerasi bagi anak usia 5-6 tahun*.
- Putri, S. A., Saefurohman, A., & Juhji, J. (2024). Pengembangan Media Papan Pintar Berbasis Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 15–26. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1042>
- Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105. <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>
- Windayana, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Kreatif, Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10492>
- Yayuk Primawati. (2023). Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Studies*, Vol. 1 No.(2), 1–10.
- Yuniarni, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran “Rumah Pintar” Untuk Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Al Azhar 21 Pontianak. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 7(1), 59. <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v7i1.63724>
- Mohd Rokeman, N. R. (2024). Likert Measurement Scale in Education and Social Sciences: Explored and Explained. *EDUCATUM Journal of Social Sciences*, 10(1), 77–88. <https://doi.org/10.37134/ejoss.vol10.1.7.2024>
- Yaska, M., & Nuhu, B. M. (2024). Assessment of Measures of Central Tendency and Dispersion Using Likert-Type Scale. *African Journal of Advances in Science and Technology Research*, 16(1), 33-45. <https://doi.org/10.62154/ajastr.2024.016.010379>
-

Copyright Holder :

© Himmatul Izzah dan Agustiarini Eka Dheasari (2026).

First Publication Right :

© At-Tasyrih Jurnal Pendidikan dan Hukum Islam

This article is under:

