







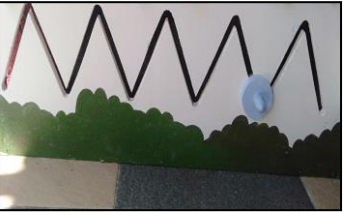




DESKRIPSI APE PAPAN BELAJAR CAKRAWALA

| No | Gambar | Deskripsi | Cara memainkan | Aspek yang terstimulasi |
|----|--|--|--|---|
| 1 |  | <p>Terdapat 4 buah pintu dengan jenis bentuk kunci yang berbeda-beda, dan setiap pintu yang dikunci apabila kuncinya dibuka maka akan terlihat gambar yang berbeda-beda dan memiliki tujuan/makna yang berdeda pula.</p> | <p>membuka kunci pada pintu satu per satu. Kunci yang pertama paling atas terbuat dari plastik (kunci selop) jika kunci dibuka makan di dalamnya terdapat gambar anak yang sedang mengucapkan assalamu'alaikum. Kunci yang kedua terbuat dari besi(kunci selop), dan apabila kuncinya dibuka maka akan ada gambar anak yang sedang berdoa sebelum makan. Kunci yang ketiga putar yang apabila dibuka maka didalamnya terdapat gambar anak yang bersalaman kepada kedua orang tuanya sebelum berpergian. Kunci yang ketiga adlah kunci selop dan memiliki gembok, jika dibuka maka didalamnya terdapat gambar orang yang sedang bekerja (gotong royong)</p> | <p style="text-align: center;">Fisik motorik Nilai agama dan moral</p> |
| 2 |  | <p>Jam yang buat bertujuan untuk mengenalkan angka dan warna pada anak dan mengajarkan anak untuk mengenal waktu sehingga mengasah daya ingat dan kemampuan berpikir anak</p> | <p>Jarum panjang dan pendeknya di putar sesuai dengan keinginan anak</p> | <p style="text-align: center;">Motorik kognitif</p> |

| | | | | |
|---|---|--|---|---------------------------------|
| 3 |  | <p>Baju berkancing yang berfungsi melatih kemampuan motorik anak</p> | <p>Membuka kancing baju terlebih dahulu kemudian mengancingkannya kembali dimulai dari kancing paling bawah</p> | <p>Motorik kognitif</p> |
| 4 |  | <p>Rute kawat geometri ini bertujuan untuk Mengenalkan berbagai bentuk-bentuk geometri pada anak, mulai dari bentuk lingkaran, persegi dan segitiga dan melatih keterampilan anak dalam menggunakan jari-jemarinya</p> | <p>Menggerakkan bentuk geometri di dalam rute kawat yang berkelok-kelok</p> | <p>Motorik kognitif</p> |
| 5 |  | <p>Pola berbentuk sepatu berfungsi untuk melatih kemandirian anak untuk bisa mengikat talinya sendiri dan melatih motorik halus nya</p> | <p>Mengikat tali sepatu menjadi ikatan pita</p> | <p>Sosial emosional motorik</p> |
| 6 |  | <p>Pola berbentuk celana yang diberi perekat dibagian ikat pinggang nya hal ini bertujuan untuk melatih kemampuan motorik anak</p> | <p>Membuka perekatnya dan kemudian merekatkannya lagi</p> | <p>motorik</p> |

| | | | | |
|----|---|--|--|---------------------------------|
| 7 |  | <p>Piano berfungsi untuk melatih otot tangan anak dalam memukul piano menggunakan alat pukul, selain itu juga menstimulasi perkembangan seni anak dengan suara-suara yang dikeluarkan dari piano</p> | <p>Memukul piano satu persatu</p> | <p>Motorik seni</p> |
| 8 |  | <p>Pola buaya yang memiliki mulut, mulut buaya akan terbuka jika resletingnya dibuka dan mulutnya akan tertutup apabila resletingnya ditutup</p> | <p>Membuka resleting maka mulut buaya akan terbuka begitu pula sebaliknya</p> | <p>motorik</p> |
| 9 |  | <p>Maze berbentuk zigzag melatih keterampilan motorik anak dan sosial emosional (kesabaran anak) karena rute yang dibuat memiliki tingkat kesulitan untuk mencapai titik akhirnya</p> | <p>Menggerakkan pemegangnya keatas dan kebawah mengikuti bentuk zigzag</p> | <p>Motorik Sosial emosional</p> |
| 10 |  | <p>Bola pimpong roket Berfungsi untuk menanamkan konsep gravitasi(kognitif) dimana segala sesuatu yang jatuh pasti titik akhirnya dibawah</p> | <p>Menjatuhkan bola dari titik paling atas toket di dalam paralon</p> | <p>Motorik kognitif</p> |
| 11 |  | <p>Kerincing yang memiliki variasi bunyi, ada yang bunyinya kecil dan besar, yang man aspek seni pada anak akan terstimulasi</p> | <p>Memegang bagian paling bawah kerincing kemudian menggerakkan nya maka akan mengeluarkan suara</p> | <p>seni</p> |

12



papan putar untuk mengenalkan nama anggota keluarga dan nama binatang yang ada disekitar anak

Memutar salah satu sisi pada papan putar

bahasa



PAPAN 6 ASPEK PERKEMBANGAN ANAK

Dengan dibuatnya Alat Permainan Edukatif (APE) diharapkan dapat menstimulasi ke 6 aspek perkembangan anak dan tentunya dapat lebih efektif dan efisien.

Kebersamaan anak dalam menggunakannya sangat melatif tingkat kesabaran anak, toleransi dan kerja sama anak untuk bermain sehingga sosial emosional anak sangat terstimulasi dan aspek motorik, Nilai Agama dan Moral, kognitif, Bahasa serta seni juga akan terstimulasi di dalam 1 papan aspek