

ABSTRAK

Penyusunan Tugas Akhir Program RPL ini menampilkan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Kontak Pintar merupakan salah satu inovasi dalam Pendidikan Anak Usia Dini melalui permainan dalam kegiatan belajar mengajar untuk anak- anak didik di usia dini. Penggunaan APE Kotak Pintar dalam pembelajaran di kelas sangat membantu guru dalam mengaktifkan kelas. Penggunaan APE Kotak Pintar sangat bermanfaat dan efektif dalam meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

APE Kotak pintar membaca dan berhitung termasuk ke dalam alat permainan edukatif yang bersifat konstruktif dimana alat permainan edukatif kotak pintar membaca dan berhitung di buat dari bahan yang berbentuk balok yang berupa kardus . Tantangan dalam implementasi APE meliputi keterbatasan akses terhadap alat permainan yang berkualitas dan kurangnya pelatihan bagi pendidik. Oleh karena itu, diperlukan upaya kolaboratif antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan orang tua untuk menyediakan APE yang memadai serta meningkatkan kompetensi pendidik dalam merancang dan menggunakan APE secara optimal. Berdasarkan hasil dari uji coba, alat permainan edukatif ini terbukti dapat meningkatkan minat belajar anak serta membantu mereka memahami konsep membaca dan berhitung dengan lebih mudah, selain itu peserta didik juga menjadi bersemangat. Pengembangan Lebih Lanjut – Alat ini dapat dikembangkan dengan variasi soal yang lebih luas serta fitur tambahan agar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan belajar anak. Dengan adanya alat permainan edukatif Kotak Ajaib Membaca dan Berhitung, diharapkan proses belajar anak menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan mampu meningkatkan kemampuan akademik mereka sejak dini.