

ANALISIS PELUANG USAHA PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ANAK SELAMA MASA PANDEMI COVID-19

L.Virginayoga Hignasari

Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Mahendradatta
Jl. Ken Arok No.12, Peguyangan, Denpasar, Bali 80115
Email : ginahignasari@gmail.com

Abstrak - Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peluang usaha pembuatan alat permainan edukatif selama masa pandemi Covid-19. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode studi Pustaka. Data yang diperoleh keudian dianalisis secara deskriptif. Perkembangan kemampuan anak di masa pandemi ini tidak dapat dipandang sebelah mata. Orang tua dan guru harus bekerja sama menciptakan suatu pembelajaran yang epektif untuk anak. Dalam merancang suatu pembelajaran yang menarik dan efektif, haruslah menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat anak. Oleh sebab itu alat permainan edukatif merupakan solusi bagi permasalahan yang dihadapi sebagian besar orang tua dalam masa pandemi ini. Alat permainan edukatif menjadi media untuk menciptakan kegiatan belajar anak yang bermakna. Melihat begitu pentingnya alat permainan edukatif ini, membuat permintaan masyarakat terhadap media ini semakin meningkat. Hal ini merupakan salah satu faktor yang menjadikan penjualan alat permainan edukatif menjadi peluang usaha yang menjanjikan. Beberapa produsen yang memproduksi alat permainan edukatif mengalami peningkatan jumlah pemesanan dan hal tersebut mengakibatkan penambahan omset penjualan. Peluang usaha dalam penjualan alat permainan edukatif jika dilihat berdasarkan analisis pasar akan terus mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan kesadaran orang tua terhadap perkembangan anak semakin meningkat. Berdasarkan hal tersebut, untuk memulai usaha di bidang ini beberapa hal yang harus dilakukan adalah dengan memulai untuk menjadi reseller, memperluas jaringan penjualan, memperbanyak Kerjasama dengan Yayasan yang bergerak dibidang pendidikan anak dan mencari rekanan pengrajin untuk memulai memproduksi sendiri.

Kata kunci : peluang usaha; alat permainan edukatif anak; pandemi covid-19

Abstract - This study aimed to determine the business opportunities for making educational game tools during the Covid-19 pandemic. This research was a qualitative research using literature study method. The data obtained were then analyzed descriptively. The development of children's abilities during this pandemic cannot be underestimated. Parents and teachers must work together to create an effective learning for children. In designing an interesting and effective learning, one must use learning media that can attract children's interest. Therefore educational play tools were a solution to the problems faced by most parents during this pandemic. Educational play tools become a medium for creating meaningful learning activities for children. Seeing the importance of this educational game tool, the public's demand for this media was increasing. This was one of the factors that made selling educational game tools a promising business opportunity. Several manufacturers that produce educational games have experienced an increase in the number of orders and this has resulted in an increase in sales turnover. Business opportunities in the sale of educational game tools based on market analysis will continue to increase. This was because parents' awareness of child development was increasing. Based on this, to start a business in this field a number of things that must be done are starting to become a reseller, expanding the sales network, increasing cooperation with foundations engaged in child education and looking for craftsmen partners to start producing their own.

Keywords: opportunity business; children educational play tools; pandemic covid-19

I. Pendahuluan

Pandemi Covid-19 telah merubah pola kehidupan manusia di dunia. Hampir semua sektor sangat terdampak dengan adanya pandemi ini. Salah satu sektor yang

terdampak adalah sektor pendidikan. Di Indonesia, sejak diumumkanya status darurat Covid-19, seluruh kegiatan belajar mengajar di sekolah ditiadakan. Sesuai kebijakan pemerintah, kegiatan belajar siswa dilakukan

di rumah masing-masing secara daring (Hignasari, 2020). Perubahan yang sangat signifikan tersebut tentunya membuat segala pihak yang terlibat dalam bidang pendidikan termasuk orang tua siswa bekerja lebih keras dari biasanya. Pola pembelajaran yang awalnya dilaksanakan di kelas dengan bimbingan guru, kini dilakukan di rumah masing-masing dengan melibatkan orang tua. Perubahan pola pembelajaran ini memang harus tetap dilakukan untuk masa depan para siswa di Indonesia.

Dengan kebijakan pemerintah yang mengharuskan semua kegiatan pembelajaran siswa dilakukan di rumah, mengakibatkan anak lebih banyak melakukan aktifitasnya di rumah. Selama pembelajaran dilakukan di rumah secara daring, orang tua sangatlah berperan. Dalam hal ini orang tua berperan dalam memberikan bimbingan dan pengawasan selama pembelajaran daring berlangsung (Hignasari, 2020). Khususnya untuk siswa sekolah dasar, pada prinsipnya pembelajaran yang ideal adalah kombinasi pembelajaran yang diberikan oleh guru dan pembelajaran oleh orang tua. Berdasarkan tahap perkembangan kognitif Jean Piaget siswa sekolah dasar pada umumnya sudah berada dalam tahap operasional konkret dan formal (Sutarto, 2017). Pada tahap ini individu mulai berpikir secara logis tentang kejadian-kejadian yang bersifat konkret (Abu & Soleh, 2005). Dengan pembelajaran yang dilakukan di rumah selama pandemi ini, kemampuan siswa baik kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dapat dikembangkan sebagaimana mestinya pada saat pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu kerjasama antara guru, orang tua dan lingkungan sekitar sangatlah penting bagi perkembangan anak di masa pandemi ini.

Pembatasan aktivitas anak di luar rumah tentunya apabila berlangsung dalam jangka waktu yang lama, akan menimbulkan kejemuhan untuk anak. Namun tidak adanya aktivitas anak di luar rumah bukan berarti anak selama diam di rumah tidak melakukan aktivitas belajar. Justru disinilah peran aktif orang tua agar selama anak berada di rumah, anak tetap aktif belajar dan mengembangkan dirinya. Namun tidak semua orang tua memiliki

ide kreatif untuk merancang dan mengembangkan aktivitas untuk membelajarkan anak. Beberapa kelompok orang tua yang memiliki anak yang sudah bersekolah terutama anak pada jenjang sekolah dasar lebih berfokus kepada penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru. Anak usia SD dalam perkembangannya memiliki karakteristik yang unik. Berbagai teori membahas tentang karakteristik anak usia SD sesuai dengan aspek-aspek yang ada pada anak. Beberapa teori tersebut di antaranya yaitu teori kognitif, teori psikososial, teori moral, teori perkembangan fisik dan motoric (Trianingsih, 2016). Teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget menyatakan bahwa anak usia SD pada umumnya berada pada tahap operasional konkret untuk anak dengan rentang usia 7 sampai 11 tahun. Tahap operasional konkret merupakan tahap ketiga dari tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Piaget. Adapun perkembangan anak pada tahap ini adalah anak sudah dapat melakukan penalaran secara logis untuk hal-hal yang bersifat konkret, sedangkan untuk hal-hal yang bersifat abstrak masih belum mampu, anak sudah mampu mengklasifikasikan objek konkret ke dalam kelompok yang berbeda, anak juga sudah mulai bergeser dari pemikiran egosentrisk ke pemikiran yang objektif.

Berbeda dengan anak pada usia sekolah dasar. Pada anak usia dini, peran orang tua sangat dominan. Segala sumber informasi yang didapatkan dari anak adalah bersumber dari orang tua dan lingkungan anak. Menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Pasal 28 ayat 1, rentangan anak usia dini adalah 0-6 tahun yang tergambar dalam pernyataan yang berbunyi: pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Sisdiknas, 2003). Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan

memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan kemampuan dan ketrampilan anak (Rahman, 2009). Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (the golden years) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Adapun karakteristik anak pada usia dini adalah : 1) Bersifat unik, 2) Berada dalam masa potensial, 3) Bersifat relative spontan, 4) Cenderung ceroboh dan kurang perhitungan, 5) Aktif dan Energik, 6) Bersifat egosentris, 7) Memiliki rasa ingin tahu yang kuat, 8) Memiliki Imajinasi yang tinggi, 9) Memiliki rentang fokus yang pendek (Khairi, 2018).

Berdasarkan karakteristik perkembangan anak, untuk memfasilitasi proses belajar, haruslah menggunakan media pembelajaran agar memperoleh hasil yang maksimal. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memfasilitasi anak dalam belajar adalah dengan menggunakan alat permainan edukatif. Penggunaan alat permainan edukatif dalam belajar tentunya tidak akan membuat anak merasa jemu, karena konteks dalam penggunaan media ini adalah anak dalam kondisi bermain sambil belajar. Kesadaran orang tua yang meningkat tentang perkembangan anak menjadi salah satu faktor pendukung pemilihan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran anak selama masa pandemi. Oleh sebab itu, berdasarkan hal tersebut pada penelitian ini akan dibahas mengenai peluang usaha dalam penjualan alat permainan edukatif anak. Adapun tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui peluang usaha dalam penjualan alat permainan edukatif anak.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi Pustaka. Data-data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data-data primer dan data sekunder yang dapat dari beberapa sumber baik secara lisan, tertulis maupun secara online. Kajian pustaka dalam suatu penelitian ilmiah adalah salah satu bagian penting dari keseluruhan langkah-langkah metode penelitian. Cooper dalam Creswell

mengemukakan bahwa kajian pustaka memiliki beberapa tujuan yakni; menginformasikan kepada pembaca hasil hasil penelitian lain yang berkaitan erat dengan penelitian yang dilakukan saat itu, menghubungkan penelitian dengan literatur-literatur yang ada, dan mengisi celah-celah dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Anderson mengemukakan bahwa kajian pustaka dimaksudkan untuk meringkas, menganalisis, dan menafsirkan konsep dan teori yang berkaitan dengan sebuah proyek penelitian (Pebriana, 2017). Data-data yang telah terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif.

III. Hasil dan Pembahasan

3.1 Alat Permainan Edukatif

Untuk meningkatkan mutu pendidikan anak, sangat diperlukan pemahaman yang mendasar mengenai perkembangan diri anak, terutama yang terjadi dalam proses pembelajarannya. Hal itu dimaksudkan agar kita dapat mengetahui ada atau tidaknya kesulitan yang dialami oleh si anak dalam proses belajarnya. Dengan pemahaman yang cukup mendalam atas proses tersebut diharapkan kita sebagai pendidik dalam hal ini orang tua dengan bekerjasam dengan guru mampu mengeksplorasi, merencanakan, dan mengimplementasikan penggunaan sumber belajar dan alat permainan edukatif.

Pada hakikatnya kegiatan belajar-mengajar adalah suatu proses komunikasi (penyampaian pesan). Proses komunikasi harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian tukar-menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan peserta didik. Menurut Ahmad Rohani (1997: 1) yang dimaksud pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, ide, pengalaman, dan sebagainya. Sedangkan menurut Mudhoffir (1986:1-2) ada tambahan mengenai hal tersebut, yaitu bahwa pesan atau informasi tersebut disampaikan dalam bentuk ide, fakta, arti dan data. Pesan atau informasi yang dimaksud termasuk dalam salah satu sumber belajar yang membantu memecahkan masalah belajar. Jadi, dapat dikatakan bahwa penyampaian pesan atau proses komunikasi

yang dilaksanakan sebagaimana mestinya dapat membantu memecahkan masalah belajar. Media instruksional merupakan integral-part (bagian menyeluruh) dari proses komunikasi instruksional (belajar-mengajar) dan bertumpu pada tujuan pendidikan. Agar media instruksional yang digunakan dapat dimanfaatkan hingga mencapai tujuan yang ingin dicapai, maka perlu diketahui pengertian media instruksional. Pengertian media instruksional adalah “sarana komunikasi yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan instruksional yang efektif dan efisien melalui perangkat keras maupun lunak” (Ahmad Rohani, 1997: 4).

Menurut Sudjana dan Rivai (1991: 1), media instruksional merupakan alat bantu mengajar yang termasuk dalam komponen metodologi penyampaian pesan untuk mencapai tujuan instruksional. Dengan melihat kedua pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa media instruksional merupakan media yang dipergunakan dalam proses instruksional (belajar-mengajar), untuk mempermudah pencapaian tujuan instruksional yang lebih efektif dan memiliki sifat yang mendidik. Hingga menurut Sudjana dan Rivai, klasifikasi media instruksional meliputi media grafis, media fotografi, media proyeksi, media audio dan media tiga dimensi (1991: 27-207). Bila dihubungkan dengan anak usia dini, media pembelajaran dikenal sebagai Alat Permainan Edukatif atau sering disingkat APE. Menurut Sudono (2000), alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya. Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa APE merupakan alat permainan yang mempunyai nilai-nilai edukatif, yaitu dapat mengembangkan segala aspek dan kecerdasan yang ada pada diri anak. Alat permainan yang dapat mengembangkan segal aspek dan kecerdasan yang ada pada anak dapat diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran yang sesuai, di antaranya:

1. Active learning, yaitu pembelajaran yang menuntut keaktifan anak sehingga semua aspek yang ada pada diri anak dapat berkembang, baik aspek pengembangan pembiasaan maupun kemampuan dasar.
2. Attractive learning, yaitu pembelajaran yang menarik sehingga semua aspek yang ada pada anak dapat berkembang, baik aspek pengembangan pembiasaan maupun kemampuan dasar.
3. Joyful learning, yaitu pembelajaran yang menyenangkan sehingga semua aspek anak dapat berkembang, baik aspek pengembangan pembiasaan maupun kemampuan dasar.
4. Multiple Intelligences Approach, yaitu pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kecerdasan jamak/majemuk sehingga semua kecerdasan yang dimiliki anak dapat berkembang.

Dalam usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil pembelajaran, kita tidak boleh melupakan satu hal yang sudah pasti kebenarannya yaitu bahwa peserta didik atau siswa harus banyak berinteraksi dengan sumber belajar. Tanpa sumber belajar yang memadai sulit diwujudkan proses pembelajaran yang mengarah kepada tercapainya hasil belajar yang optimal. Namun, apa sebenarnya sumber belajar itu? Perlu diketahui definisi sumber belajar yang jelas. AECT (1977) mengartikan sumber belajar sebagai semua sumber (data, manusia, dan barang) yang dapat dipakai oleh pelajar sebagai suatu sumber tersendiri atau dalam alat peraga pengajar anak didik pengajar pengajar media media kurikulum 6 kombinasi untuk memperlancar belajar dan meliputi pesan, orang, material, alat, teknik, dan lingkungan. Sumber belajar bahkan berubah menjadi komponen sistem instruksional apabila sumber belajar itu diatur sebelumnya (prestructured), didesain dan dipilih lalu dikombinasikan menjadi suatu sistem instruksional yang lengkap sehingga mengakibatkan belajar yang bertujuan dan

terkontrol. Sumber belajar memiliki 6 bentuk atau terbagi menjadi 6 golongan. Menurut Wiryokusumo & Mustaji (1989), pengertian dan

contoh tiap-tiap bentuk sumber belajar tersebut dijabarkan dalam table berikut:

Tabel 1. Pengertian dan contoh sumber belajar

Sumber Belajar	Pengertian	Contoh
Pesan	Pelajaran/informasi yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk ide, fakta, arti, dan data.	Semua bidang studi atau mata pelajaran (untuk pendidikan anak usia dini adalah semua kegiatan yang dapat mengembangkan semua aspek dan kecerdasan anak).
Orang/Manusia	Manusia yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah dan penyaji pesan. Tidak termasuk mereka yang menjalankan fungsi pengembangan dan pengelolaan sumber belajar.	Guru Pembina, guru pembimbing, tutor, pamong, murid, pemain, pembicara, tidak termasuk tim kurikulum, peneliti, produser, teknisi dan lain-lain yang tidak langsung berinteraksi dengan siswa.
Bahan/Material	Sesuatu (biasa disebut media atau software) yang mengandung pesan untuk disajikan, melalui penggunaan alat ataupun oleh dirinya.	Transparansi, slide, film, film strip, audio tape, video, tape, modul, majalah, bahan pengajaran terprogram, dan lain-lain.
Alat/Peralatan	Sesuatu (biasa pula disebut hardware atau perangkat keras) yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan	Proyektor, slide, film strip, film, OHP, LCD, video tape atau kaset recorder, pesawat televisi, dan lain-lain.
Teknik	Prosedur rutin atau acuan yang disiapkan untuk menggunakan bahan, alat, orang, dan lingkungan untuk menyampaikan pesan.	Pengajaran terprogram belajar mandiri, mastery learning, discovery learning, simulasi, BCCT, kuliah, ceramah, Tanya jawab, active learning, joyful learning, attractive learning, multiple intelligences approach, dan lain-lain
Lingkungan	Situasi sekitar di mana pesan diterima.	Lingkungan pikir, gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, dan lain-lain.

Sumber : (Rolina, 2019)

3.2 Peluang Usaha Pembuatan Media Permainan Edukatif Anak

Untuk membekali diri dalam melaksanakan proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, guru dan orang tua diharapkan mampu menciptakan media pembelajaran inovatif dalam hal ini adalah media permainan edukatif. Yang harus

diperhatikan adalah setiap pembuatan media permainan edukatif haruslah mengikuti kriteria yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Bahan yang dapat digunakan untuk membuat media permainan edukatif anak harus memperhatikan keamanan bagi anak atau siswa. Menjaga keselamatan, kesehatan, dan keamanan anak merupakan persyaratan

utama. Berkaitan dengan pembuatan media permainan edukatif, bahan-bahan yang digunakan haruslah:

- a. Kayu tidak berserat dan diampelas
- b. Bambu bebas dari bulu yang gatal
- c. Jangan tajam d. Cat non toxic (bebas racun)
- d. Menghindari benda yang berpotensi masuk ke mulut (bagi anak yang masih cenderung memasukkan benda ke mulut)
- e. Memotong styrofoam memerlukan pisau tajam
- f. Pembuatan dengan ukuran yang presisi (ketepatan)
- g. Paku jangan menonjol

Peluang usaha alat peraga pendidikan dan alat permainan edukatif (APE) untuk usia Taman Kanak-kanak (TK) tentu kini semakin terbuka luas seiring dengan kesadaran masyarakat untuk memberikan pendidikan bagi anak-anaknya sejak usia dini. Dengan dihadapkan pada kondisi di masa pandemi ini, dimana anak-anak lebih banyak beraktifitas di rumah, tentunya hal tersebut membuat orang tua harus lebih kreatif untuk menciptakan aktivitas anak yang mendukung untuk perkembangannya. Salah satu yang menjadi alternatif solusi bagi para orang tua untuk menciptakan aktivitas anak belajar adalah dengan menggunakan alat permainan edukatif. Masa anak-anak pada usia dini yang lebih di dominasi pada kegiatan bermain, membuat alat permainan edukatif menjadi alternatif yang tepat untuk mengakomodasi kegiatan anak.

Dimasa pandemi seperti ini kebutuhan alat permainan edukatif semakin meningkat. Hal ini dikarenakan kesadaran para orang tua terhadap perkembangan anak semakin meningkat. Meskipun banyak fitur-fitur permainan anak yang sudah dapat di unduh melalui perangkat seluler, namun media permainan secara offline akhir-akhir ini lebih diminati oleh masyarakat. Hal ini dikarenakan, alat permainan edukatif secara offline mampu menciptakan aktivitas anak, membuat anak menjadi lebih kreatif, anak dapat berinteraksi langsung dengan alat permainan dan

lingkungan, anak dapat melatih kemampuan motorik dan sensorik secara bersamaan, dan permainan edukatif ini membuat anak tidak ketergantungan dengan perangkat seluler. Adapun beberapa permainan edukatif yang diminati masyarakat diantaranya

1. **APE Ciptaan Montessori**
Dr. Maria Montessori menciptakan alat permainan edukatif yang memudahkan anak mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari tanpa perlu bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri. APE ciptaannya telah dirancang sedemikian rupa sehingga anak mudah memeriksa sendiri bila salah dan segera menyadarinya. Jenis APE yang telah dikembangkan di Indonesia berkait dari konsep Montessori. Di antaranya adalah papan bentuk bidang I dan papan bentuk bidang II serta kantong keterampilan tangan untuk melatih kemadirian.
2. **Balok Cruissenire**
George Cruissenire menciptakan balok Cruissenire untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan, dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar.
3. **Boneka Jari**
Boneka jari ini terbuat dari kain yang tidak mudah robek dan lembut sifatnya, diantaranya dari kain planel, kain woll atau kain perca. Untuk membuat boneka jari ini, kain dibentuk sesuai dengan figur cerita. Satu narasi bisa dapat memerlukan hingga 10 boneka. Banyak bentuk dan jenis boneka jari sesuai dengan tema yang ingin dimainkan, ada seri tertentu seperti seri binatang, keluarga, kartun dan lain sebagainya.
4. **Puzzle Besar**
Legpuzzel atau teka-teki ini untuk dimainkan anak usia 5 tahun. Permainan ini dari triplek yang terdiri dari dua bagian dengan ukuran yang sama. Satu bagian dibuat lukisan sederhana. Tujuan permainan ini

- adalah agar anak mengenal bentuk, melatih daya pengamatan dan daya konsentrasi anak, serta melatih keterampilan jari-jari anak.
5. Kotak Alfabet
Kotak ini berisi huruf-huruf alfabet yang dibuat di atas potongan karton dupleks berukuran 5 x 5 cm. Permainan ini dibuat untuk anak yang berumur 5 tahun yang sedang belajar membaca.
 6. Kartu Lambang Bilangan
Kartu ini berisikan tulisan angka dari 1 sampai dengan 50, 1 sampai dengan 100, dan sebagainya. Kartu ini dibuat dari bahan kertas dupleks berukuran 5 x 5 cm. Tujuan permainan ini adalah agar anak mengenal lambang bilangan, dan belajar menghitung.
 7. Kartu Pasangan
Kartu ini dimainkan anak usia 4 – 6 tahun. Permainan ini terbuat dari bahan kertas dupleks berukuran 10 – 8 cm. setiap kartu diberi gambar secara berpasangan.
 8. Puzzle Jam
Puzzle ini terbuat dari tripleks ukuran 30 x 20 cm, sesuai untuk anak usia 5 – 6 tahun. Papan terbuat dari bahan yang sama, diberi gambar sebuah jam lengkap dengan jarum penunjuk.
 9. Loto Warna dan Bentuk
Permainan ini dapat dimainkan secara perorangan atau kelompok oleh anak usia 4 tahun ke atas. Dibuat dari triplek atau dupleks, dan permainan ini terdiri dari papan loto berukuran 17,5 x 17,5 cm dan 9 kartu loto. Papan loto dibuat 9 bagian. Masing-masing bagian ditempeli dengan bentuk dan warna yang berbeda-beda. Tujuan permainan ini adalah untuk mengembangkan konsentrasi dan pengamatan anak. Cara bermainnya adalah dengan cara mencampuradukkan kartu loto. Kemudian mintalah anak untuk menyusun kartu loto di atas papan loto yang sesuai dengan warna dan bentuk pada setiap bagian.



Gambar 1. Beberapa Jenis Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini



Gambar 2. Alat Permainan Edukatif Anak Sekolah Dasar

Beberapa produsen yang memproduksi alat permainan edukatif akhir-akhir ini menerima peningkatan pesanan. Hal ini dikarenakan jumlah permintaan di masyarakat yang meningkat. Sejalan dengan hal tersebut, jumlah reseller pun juga meningkat. Penjualan alat permainan edukatif ini dapat dijadikan peluang usaha. Berdasarkan hasil survey secara online adapun beberapa faktor yang mengakibatkan peluang usaha alat permainan edukatif sangat menjanjikan diantaranya :

1. Meningkatnya kesadaran orang tua terhadap pendidikan anak
2. Masa pandemi Covid-19 yang mengakibatkan anak-anak harus tetap berada di rumah.
3. Meminimalisir ketergantungan gadget kepada anak.
4. Dengan permainan edukatif anak lebih bisa mengembangkan kemampuan motorik.
5. Alat permainan edukatif mampu meningkatkan kreatifitas anak.

Berdasarkan faktor tersebut, sudah sangat jelas bahwa peluang usaha di bidang penjualan alat permainan edukatif di masa sekarang ini sangat menguntungkan. Beberapa produsen yang memproduksi alat permainan edukatif memiliki reseller untuk mempercepat proses penjualan. Gaya berbelanja masyarakat di era ini lebih memilih belanja secara online. Dengan melihat katalog secara online, pemesanan secara online dan pesanan langsung diantar sampai di rumah tentunya hal tersebut dapat lebih menghemat waktu. Sesuai dengan kondisi di lapangan, maka dari itu penjualan lebih banyak dilakukan

secara online melalui sosial media ataupun marketplace online. Beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk memulai bisnis di bidang penjualan alat permainan edukatif anak diantaranya adalah :

1. Mulailah dengan menjadi reseller.
2. Membuat dan memperbanyak katalog produk.
3. Memperluas jaringan konsumen baik dengan media offline ataupun online.
4. Mengembangkan media promosi baik dengan media offline ataupun online.
5. Tetap membangun kepercayaan konsumen.
6. Apabila jumlah konsumen sudah meningkat, mulailah untuk mencari rekanan pengrajin dan langsung memproduksi sendiri alat permainan edukatif.
7. Menjalin Kerjasama dengan beberapa Yayasan di bidang pendidikan anak untuk memperluas jaringan konsumen.

IV. Penutup

Di masa pandemi ini, kegiatan pendidikan anak sekolah masih dilakukan melalui daring di rumah masing-masing. Perkembangan kemampuan anak di masa pandemi ini tidak dapat dipandang sebelah mata. Orang tua dan guru harus bekerja sama menciptakan suatu pembelajaran yang efektif untuk anak. Dalam merancang suatu pembelajaran yang menarik dan efektif, haruslah menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk anak. Hal tersebut bertujuan agar anak memiliki ketertarikan dalam belajar dan mampu memfokuskan diri dalam belajar. Oleh sebab itu alat permainan

edukatif merupakan solusi bagi permasalahan yang dihadapi Sebagian besar orang tua dalam masa ini. Alat permainan edukatif menjadi media untuk menciptakan kegiatan belajar anak yang bermakna. Melihat begitu pentingnya alat permainan edukatif ini, membuat permintaan masyarakat terhadap media ini semakin meningkat. Hal ini merupakan salah satu faktor yang menjadikan penjualan alat permainan edukatif menjadi peluang usaha yang menjanjikan. Beberapa produsen yang memproduksi alat permainan edukatif mengalami peningkatan jumlah pemesanan dan hal tersebut mengakibatkan penambahan omset penjualan. Peluang usaha dalam penjualan alat permainan edukatif jika dilihat berdasarkan analisis pasar akan terus mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan kesadaran orang tua terhadap perkembangan anak semakin meningkat. Berdasarkan hal tersebut, untuk memulai usaha di bidang ini beberapa hal yang harus dilakukan adalah dengan memulai untuk menjadi reseller, memperluas jaringan penjualan, memperbanyak kerjasama dengan Yayasan yang bergerak dibidang pendidikan anak dan mencari rekanan pengrajin untuk memulai memproduksi sendiri.

Daftar Pustaka

- Abu, A., & Soleh, M. (2005). Psikologi Perkembangan. Rineka Cipta.
- AECT. 1977. Definisi Teknologi Pendidikan: Satuan Tugas Definisi dan Terminologi AECT. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Ahmad Rohani. 1997. Media Instruksional Edukatif. Rineka Cipta. Jakarta.
- Hignasari, L. V. (2020). Impact Analysis of Online Learning Toward Character Education of Elementary School Students In The New Normal Era. In New Normal: Idealism and Implementation in Indonesia and Philippines (pp. 225–244).
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28.
- Mudhoffir. 1986. Teknologi Instruksional. CV. Remadja Karya. Bandung.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 1991. Media Pengajaran. Lemlit IKIP Bandung dan CV. Sinar Baru. Bandung.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Rahman, U. (2009). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 12(1), 46–57. <https://doi.org/10.24252/lp.2009v12n1a4>
- Rolina, N. (2019). Membuat Dan Menggunakan Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Pengembangan Sains Anak Usia Dini. In Staff.Uny.Ac.Id. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/Artikel utk Majalah Tot's Educare-1.pdf>
- Sutarto. (2017). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling*, 1(02), 1–26.
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(2), 197. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i2.880>