

**VIDEO PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL  
CONGKLAK/DAKON**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

**NURYENI FARIDA**

**NIM. 21340262**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

**2023**

**VIDEO PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL  
CONGKLAK/DAKON**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

**NURYENI FARIDA**

**NIM. 21340262**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO  
2023**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh : Nuryeni Farida

NIM : 21340262

Judul : Video Permainan Tradisional Congklak/Dakon ini telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi.

Ponorogo,

Pembimbing I



Betty Yulia Wulansari, M.Pd

NIK. 199071220160913

Pembimbing II



Muhammad 'Azzam Mutaqqin, M.Pd

NIK. 1992111120220913

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi oleh : Nuryeni Farida

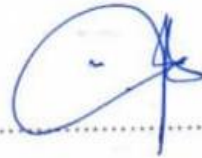
NIM : 21340262

Judul : Video Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak/Dakon Telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji, di Ponorogo, Pada hari selasa tanggal 18 Juli 2023

Tim Penguji,

Dian Kristiana, M.Pd

1985042720210912



Betty Yulia Wulansari, M

199071220160913



Muhammad 'Azam Muttaqin, M.Pd

1992111120220913



Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Kaprodi PG PAUD



Dr. Ardhana Januar Mahardhani, S.AP, M.KP

NIK. 1987012320170912



Betty Yulia Wulansari, M.Pd

NIK. 199071220160913

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas karunia yang Allah SWT berikan, atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya, atas petunjuk, bimbingan, kekuatan, kesehatan dan kemudahan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Video Pembelajaran : Permainan Tradisional Congklak/Dakon”.

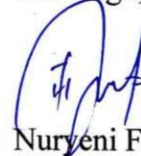
Dalam kesempatan kali ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan dan motivasi dan do’a selama proses penulisan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada Ibu Betty Yulia Wulansari, M.Pd dan Bapak M ‘Azzam Mutaqqin, M.Pd selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasinya, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Selain itu ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada :

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo dan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan beserta staf, yang telah memberikan motivasi, semangat bantuan serta kesempatan dalam belajar banyak hal selama perkuliahan hingga selesainya penulisan skripsi ini.
2. Kaprodi serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang sangat menginspirasi, memberi banyak kesempatan untuk meraih prestasi, ketulusan dan dedikasi yang luar biasa diberikan kepada penulis sampai saat ini.
3. Mbak Laela Roshida, S.Pd yang membantu dalam pembuatan video sebagai cameramen dan editor, sehingga video tersebut selesai tepat pada waktunya.
4. Bapak, Ibu, Mertua, dan Kakak tercinta yang selalu mendukung dengan do’a dan memberi semangat tanpa batas.
5. Suami tercinta Hariyanto dan anak tersayang Yanda Ajizahra yang selalu mendukung dan memberi semangat, serta menjadi pendengar setia dalam pembuatan video tersebut.

6. Teman seperjuangan Laila Ulfa Nu'an Safitri yang selalu menemani dan membantu terselesainya video pembelajaran ini. Dan teman-teman mahasiswa PG PAUD RPL 2021 atas Kerjasama dan perjuangan yang dilalui selama kuliah semoga silaturahmi tetap terjaga.
7. Teman-teman dari TK Krajan 1 dan SDN Krajan 1 yang selalu memberi semangat dan dorongan serta memaklumi bila ada tugas.
8. Semua pihak yang tidak saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pembuatan video pembelajaran. Semoga mendapat balasan setimpal dari ALLAH SWT.

Harapan dan do'a semoga ALLAH SWT senantiasa membalas kebaikan berbagai pihak tersebut. Harapan penulis semoga skripsi ini memeberi manfaat bagi pembaca. Aamiin.

Ponorogo, 26 Juni 2023



Nuryeni Farida

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Nuryeni Farida

NIM Mahasiswa : 21340262

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Ponorogo, 26 Juni 2023

Yang membuat pernyataan



Nuryeni Farida

NIM. 21340262

## ABSTRAK

**Nuryeni Farida.** Video Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak/Dakon. Tugas akhir. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Pembimbing 1 Betty Yulia Wulansari, M.Pd, Pembimbing 2 Muhammad ‘Azam Muttaqin, M.Pd.

Tujuan dari penelitian ini : mengembangkan video pembelajaran permainan tradisional congklak/dakon yang dapat membantu mengenalkan permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang di mulai dari pemilihan permainan tradisional, yang kemudian dibuat video pembelajaran sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ; 1) Ada unsur-unsur video yaitu text contohnya sejarah dakon, gambar contohnya macam-macam papan dakon dan backgroud, suara meliputi suara asli, music dan suara anak-anak, dan animasi meliputi gambar jam yang bisa berputar, serta durasi video . 2) Dengan video peserta didik pun dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta memotivasi untuk selalu memperhatikan pembelajaran. 3) Media video merupakan media pembelajaran yang paling tepat dan akurat dalam menyampaikan pesan dan akan sangat membantu pemahaman peserta didik. Dengan adanya media video, peserta didik akan lebih paham dengan materi yang disampaikan pendidik melalui tayangan yang diputar.

Kata Kunci: Video, Media Pembelajaran



## DAFTAR ISI

Sampul Dalam .....	i
Lembar Persetujuan Ujian Skripsi .....	ii
Lembar Pengesahan .....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Pernyataan Keaslian Karya .....	vi
Abstrak.....	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel.....	x
Daftar Gambar .....	xi
Daftar Lampiran .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Pembatasan Masalah .....	2
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Pengembangan Produk.....	3
F. Manfaat Pengembangan Produk .....	3
G. Asumsi Pengembangan Produk .....	3
<b>BAB II PRODUK</b>	
A. Produk Awal .....	4
A.1. Spesifikasi Produk.....	4
A.2. Kesesuaian Produk dengan Perkembangan Kemampuan Anak Usia Dini.....	5
A.3. Cara Penggunaan Produk untuk Anak Usia Dini.....	6
B. Validasi Produk .....	6
C. Revisi Produk.....	6
D. Ujicoba Produk Sederhana .....	7
D.1. Subyek Ujicoba.....	7
D.2. Hasil Efektifitas Produk.....	7

D.3. Saran Pengguna .....	8
E. Produk Akhir .....	8
<b>DAFTAR ISI</b>	
E.1. Spesifikasi Produk Akhir .....	8
E.2 Kelebihan dan kelemahan produk .....	9
<b>BAB III PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	10
B. Saran .....	10
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>12</b>

## **DAFTAR TABEL**

1. Tabel 1. Instrumen Validasi Ahli Media.....	14
2. Tabel 2. Revisi Produk.....	7

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Judul Video Pembelajaran.....	17
Gambar 2.	Sejarah Singkat Congklak atau Dakon .....	17
Gambar 3.	Macam-macam Dakon.....	18
Gambar 4.	Berdoa Sebelum Memulai Permainan .....	18
Gambar 5.	Contoh Anak Bermain Dakon.....	19

## DAFTAR LAMPIRAN

Lembar Persetujuan Pengganti Tugas Akhir .....	13
Daftar Tabel.....	14
Daftar Gambar .....	17
Sertifikat HAKI .....	20
Plagiasi .....	22
Lembar Kendali Bimbingan .....	23

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Berkembangnya teknologi saat ini memberikan pengaruh bagi dunia pendidikan, khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan siswa (Friendha Yuanta :2019). Media pembelajaran juga merupakan alat atau sumber belajar yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa. Menurut Arif Yudiyanto (2017) Salah satu media teknologi informasi dan komunikasi yang mampu menjangkau dan paling populer di kalangan masyarakat luas adalah media video. Video juga merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Dengan adanya dua unsur tersebut diharapkan siswa mampu menerima, memahami, dan mengingat pesan pembelajaran.

Dalam pendidikan anak usia dini, terdapat banyak media pembelajaran yang digunakan.. Dan media untuk anak usia dini yang sering digunakan adalah video pembelajaran, dalam video ini bukan hanya mengenalkan anak tentang berhitung dan membaca, namun karena dunia anak adalah bermain (Betty Yulia Wulansari : 2021) maka video pembelajaran yang sering ditampilkan untuk anak-anak adalah video permainan yang menarik. Di era yang semakin canggih banyak bermunculan (M. Fadillah, M.Pd) permainan-permainan baru yang menyenangkan, dan lebih efisien. Perkembangan ini membuat permainan tradisional jarang dimainkan dan digantikan oleh permainan modern dengan alat – alat modern juga. Padahal permainan ini banyak sekali manfaatnya terutama anak usia dini, menurut KEMENDIKBUD, Permainan tradisional sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat merangsang jiwa kebangsaan anak yang dapat melahirkan perilaku disiplin, kreatif, pekerja keras, semangat, peduli, hemat, mandiri, jujur, tanggung jawab, komunikatif

dan menghargai prestasi menurut Iqbal Fuadillah (2022). Salah satu permainan tradisional yang dilupakan dan mungkin anak tidak mengenalnya yaitu permainan congklak/dakon. Permainan ini sebenarnya sangat mudah untuk dimainkan dan mampu mengembangkan motorik halus (Uswatun Hasanah : 2016), sosial emosional, dan kognitif anak. Banyak sekali anak usia dini tidak tahu cara bermain congklak/dakon, sehingga mereka enggan untuk bermain.

Perlunya pengenalan permainan tradisional agar tetap lestari dan adanya permasalahan diatas peneliti lebih tertarik untuk mengembangkan video pembelajaran dan lebih mengenalkan permainan tradisional congklak yang di kemas dalam “ video pembelajaran permainan tradisional congklak/dakon” kepada anak usia dini yang di dalamnya terdapat suara, gambar, dan animasi yang menarik agar anak lebih mengenal permainan tradisional congklak/dakon. Sehingga anak lebih tertarik untuk melakukan permainan tradisional. Dalam video tersebut tersebut terdapat sejarah singkat congklak, nama-nama congklak diberbagai daerah, jenis-jenis papan congklak, dan contoh cara bermain congklak.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah- masalah antara lain:

Video pembelajaran congklak yang ada di youtube hanya sebatas anak bermain sehingga dalam menanamkan pembelajaran permainan tradisional belum maksimal.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti ingin mengembangkan video pembelajaran pengenalan permainan tradisional agar tetap lestari .

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut

Bagaimana mengembangkan video pembelajaran permainan tradisional congklak/dakon yang dapat menimbulkan minat belajar anak usia dini?

#### **E. Tujuan Pengembangan produk**

Untuk mengembangkan video pembelajaran permainan tradisional congklak/dakon yang dapat membantu mengenalkan permainan tradisional.

#### **F. Manfaat Pengembangan Produk**

Manfaat yang diperoleh dari Video Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak/dakon bermain adalah :

- a. Bagi anak
  - Belajar mengenalkan permainan tradisional dan mempraktekkannya
  - Mengurangi kecanduan gadget
- b. Bagi guru
  - Referensi materi pengenalan permainan tradisional congklak
  - Sebagai media pengenalan permainan congklakpada anak didik
- c. Bagi sekolah
  - Sebagai media inovasi pembelajaran permainan tradisional congklak
  - Sebagai media inivasi sebagai permainan tradisional congklak
  - Sebagai penambah media inovasi pembelajaran anak usia dini
  - Sebagai bahan inventaris sekolah berupa media pembelajaran

#### **G. Asumsi Pengembangan Produk**

Pengembangan video pembelajaran permainan tradisional congklak/dakon diharapkan dapat mengenalkan permainan tradisional congklak agar dapat tetap melestarikan budaya lokal.



## **BAB II**

### **PRODUK**

#### **A. Produk Awal**

##### **1. Spesifikasi Produk**

###### **Spesifikasi Umum**

Durasi	: 4menit 18detik
Video Editing Program	: Capcut for pc
Chanel Youtube	: Nuryeni Farida926
Link	: <a href="https://youtu.be/o5Z6Zw3SBM">https://youtu.be/o5Z6Zw3SBM</a>

###### **Spesifikasi Edukasi**

Deskripsi Ciptaan	: Video Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak/Dhakon. Adalah video pembelajaran yang didalamnya berisi tentang asal mula congklak/dhakon masuk ke Indonesia, berbagai macam nama congklak/dakon di berbagai daerah yang berbeda, berbagai macam papan congklak/dhakon, contoh cara bermain congklak/dhakon, dan semua aspek dan contoh perkembangan aspek yang ada dalam permainan tersebut. Dalam video tersebut terdapat suara, gambar, dan animasi untuk menarik anak usi adini.
Isi konten	: 1. Menjelaskan secara singkat asal mula congklak/dhakon sampai di Indonesia, mengetahui bermacam-macam nama congklak/dakon yang berbeda di setiap daerah

2. Mengenalkan ada berapa jenis papan dakon yang berbeda tidak hanya yang terbuat dari plastik/atom.
3. Memberi contoh cara bermain congklak/dakon dari awal sampai akhir
4. Dalam permainan tersebut terdapat 4 aspek perkembangan anak

Keunggulan : Dalam video tersebut menceritakan sejarah singkat tentang congklak/dhakon, mengenalkan berbagai nama congklak yang berbeda di setiap daerah, mengenalkan berbagai macam papan congklak/dhakon.

## **2. Kesesuaian Produk dengan perkembangan kemampuan Anak usia dini**

Jika ditinjau dari aspek perkembangan anak usia dini, video pembelajaran permainan tradisional congklak/dakon memiliki unsur aspek

### a. Aspek Nilai Agama dan Moral

- Mengenal kegiatan ibadah sehari-hari melalui do'a sebelum memulai permainan

### b. Aspek sosial emosional

- Anak mampu bersabar menunggu giliran
- Anak mampu menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan
- Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar
- Anak mampu berinteraksi dengan teman

### c. Aspek Fisik Motorik

- Anak mampu memindahkan biji congklak ke dalam tiap cekungan
- Anak dapat melakukan permainan dengan baik

d. Aspek Kognitif

- Anak mampu mengenal konsep bilangan

**3. Cara penggunaan Video Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak/Dakon**

- Guru memutar video permainan tradisional congklak/dakon
- Guru memberikan uraian singkat tentang sejarah congklak/dakon
- Guru menjelaskan isi dari video permainan tradisional congklak
- Guru menunjukkan gambar macam-macam papan congklak/dakon
- Guru menjelaskan peralatan apa saja yang digunakan saat bermain dakon
- Guru mengajarkan cara bermain dakon

**B. Validasi Produk**

Pada tahap validasi Video Pembelajaran Permainan Tradisional Congkla/Dakon yang dilakukan penulis adalah membuat satu instrumen media untuk divalidasi oleh para ahli. Pada tahap ini ahli media yang melakukan validasi pada Video Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak/Dakon adalah Ibu Nurtina Irsad Rusdiani, S.Pd, M.Pd beliau merupakan salah satu dosen PG PAUD yang berada di Universitas Muhammadiyah Ponorogo pada tanggal 26 Juni 2023.

Instrumen media yang dinilai, dari 10 indikator yang ada di dalam instrumen media, ahli media memberikan nilai 4 untuk 7 indikator dan nilai 3 untuk 3 indikator, dengan nilai 4 yaitu sangat baik dan nilai 3 yaitu baik, sehingga Video Pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan.

**C. Revisi Produk**

Revisi Produk dilakukan setelah tahap validasi pada Video Pembelajaran Permainan Tradisional Congkla/Dakon, saran dan masukan para ahli kemudian dijadikan pokok kajian revisi untuk penyajian produk lebih baik lagi.

Tabel 2. Revisi Produk

No	Revisi	Sebelum	Sesudah
1	Durasi video kurang panjang	Durasi video hanya 4 menit	Durasi video sudah dimaksimalkan
2	Video kurang menarik	Video terlalu monoton	Beberapa gambar dan anak ikut bermain
3	Video tidak ada animasi	Video tidak ada animasi	Ada animasi yang menarik
4	Video kurang kreatif	Video kurang kreatif	Ada gambar dan tulisan yang menarik

#### D. Uji Coba Produk Sederhana

##### 1. Subjek Uji Coba

Video Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak/Dakon pertama kali di uji cobakan kepada siswa TK Krajan 1 untuk mengetahui sejauh mana keefektifan video pembelajaran sebagai media pembelajaran.

##### 2. Hasil Efektif Produk

Pada tahap ini, dilakukan uji coba produk video pembelajaran permainan tradisional congklak/dakon kepada siswa di TK Krajan 1. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana video pembelajaran dapat memberikan manfaat dalam mengenalkan permainan tradisional dan mengembangkan aspek perkembangan anak. Selama uji coba, anak-anak diberikan kesempatan untuk bermain congklak/dakon dengan menggunakan papan congklak yang terbuat dari atom dan biji congklak yang berwarna warni.

Selama sesi uji coba, diamati perkembangan anak dalam beberapa aspek seperti kognitif, motorik, sosial-emosional, dan nilai agama dan moral. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam keterampilan kognitif

seperti membagi biji congklak kedalam cekungan kecil, membedakan warna biji congklak, menghitung berapa banyak cekungan dalam papan congklak. Dalam aspek fisik motorik, mereka terlihat lebih terampil dalam bermain anak mampu memindahkan biji congklak dari satu cekungan ke cekungan yang lain. Selain itu, mereka juga menunjukkan kemajuan dalam sosial emosional dengan menggunakan bahasa yang baik dan dengan sabar bermain menunggu giliran. Dalam nilai agama dan moral mereka menunjukkan sebelum permainan mereka berdo'a terlebih dahulu.

Berdasarkan hasil uji coba video pembelajaran ini mampu memberikan manfaat untuk mengembangkan aspek perkembangan pada anak usia dini. Aspek perkembangan yang meliputi nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, dan sosial emosional. Sehingga video pembelajaran permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini.

### **3. Saran Pengguna**

Beberapa saran yang diberikan pengguna adalah sebagai berikut :

- a) Video kurang menarik dan membosankan
- b) Kurangnya animasi dan gambar yang ada dalam video
- c) Durasi video terlalu singkat

## **E. Produk Akhir**

### **1. Spesifikasi Produk Akhir**

Melalui revisi dan saran maka produk akhir yang dihasilkan adalah sebuah video pembelajaran permainan tradisional congklak/dakon. Video pembelajaran yang di dalamnya terdapat sejarah singkat tentang permainan congklak/dakon, nama-nama congklak disebagian wilayah Indonesia, gambar berbagai macam bentuk papan congklak, dan contoh permainan congklak, serta terdapat suara, gambar dan animasi yang menarik. Dalam video permainan tradisional tersebut mengembangkan beberapa aspek perkembangan, diantaranya: nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional.

## **2. Kelemahan dan Kelebihan Produk Akhir**

Kelebihan media video pembelajaran:

- Mengatasi jarak dan waktu
- Dapat diulang bila perlu untuk mendapat kejelasan
- Pesan yang disampaikan lebih mudah diingat
- Mengembangkan imajinasi
- Berperan sebagai media untuk menyampaikan pesan dari isi video
- Memancing kreatifitas anak

Kekurangan media video pembelajaran:

- Pemanfaatan media ini memakan biaya yang tidak murah
- Penayangannya juga terkait peralatan seperti video player dan terkendala sinyal dan paket data.

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Video pembelajaran permainan tradisional congklak/dakon dibuat untuk mengembangkan video pembelajaran sebagai media pengenalan permainan tradisional yang di dalamnya berisi tentang sejarah congklak/dakon, berbagai macam nama congklak/ dakon di Indonesia, berbagai bentuk papan dakon, contoh cara bermain dakon yang berisi suara, gambar, dan animasi yang menarik, dan disertakan contoh aspek perkembangan yang ada di permainan tersebut.

#### **B. Saran**

- Guru dapat mengembangkan video pembelajaran permainan tradisional yang lainnya dan lebih kreatif lagi agar permainan tradisional tidak dilupakan oleh anak usia dini, serta meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.
- Guru seharusnya lebih kreatif untuk mengembangkan video pembelajaran sebagai media pembelajaran yang sangat menyenangkan untuk anak yang mampu mengembangkan aspek perkembangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif Yudianto, *Penerapan Video sebagai Media Pembelajaran*, Seminar Nasional Pendidikan 2017
- Uswatun Hasanah, M.Pd.I, Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik melalui Permainan Tradisional bagi Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016
- Betty Yulia Wulansari, M.Pd, Dian Kristiana, M.Pd, S Nur Aslifah, *Aktivitas Bermain Berbasis Alam untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*, Universitas Muhammadiyah Ponoroga, 2021
- Friendha Yuanta, Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2019
- M. Fadillah, M.Pd, Pengaruh Puzzle Geomewa terhadap Kemampuan dan Minat Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri pada Kelompok Usia 4-5 Tahun BA Asiyah, *Jurnal Edupedia*, 2018



# LAMPIRAN

**LEMBAR PERSETUJUAN**  
**PENGGANTI TUGAS AKHIR MAHASISWA**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Betty Yulia Wulansari, M.Pd  
NIK : 1990071220160913  
Jabatan : Ka. Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyetujui bahwa publikasi ilmiah/kalayakan intelektual/PKM yang akan dilakukan dan/atau diajukan oleh :

Nama : Nuryeni Farida  
NIM : 21340262  
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Judul : Video Pembelajaran Permainan Tradisional  
Congklak/Dakon

Adalah diajukan sebagai pengganti tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian surat persetujuan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

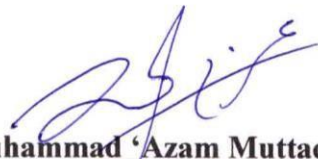
Pembimbing I

Pembimbing II



**Betty Yulia Wulansari, M.Pd**

**NIK. 199071220160913**

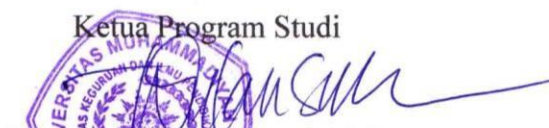


**Muhammad 'Azam Muttaqin, M.Pd**

**NIK. 1992111120220913**

Mengetahui,

Ketua Program Studi



**Betty Yulia Wulansari, M.Pd**

**NIK. 199071220160913**

## DAFTAR TABEL

### B. VALIDASI PRODUK

#### B.1. INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Judul HKI : Video Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak/Dakon

Validator : Nurtina Irsad Rusdiani, S.Pd, M.Pd

#### Petunjuk Pengisian :

1. Baca butir-butir pernyataan dengan baik dan benar.
2. Berikalah penilaian pada masing-masing pernyataan dengan obyektif.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda list ( ✓ ) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan skala jawaban angka 1-4 berikut :
  - 1 = tidak baik
  - 2 = kurang baik
  - 3 = baik
  - 4 = sangat baik
4. Mohon memberikan komentar atau saran secara singkat dan jelas pada kolom yang telah disediakan.

#### A. Bentuk Pernyataan

Gambar Tabel 1. Instrumen Validasi Media

No	Butir Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Apakah dalam video menjelaskan cara bermain congkak				✓
2	Apakah dalam video tersebut mengajarkan bagaimana cara bermain congklak				✓
3	Apakah dari video tersebut guru mampu menerapkan terhadap anak usia dini			✓	
4	Apakah anak mampu memahami isi video permainan congklak			✓	
5	Video pembelajaran terlihat menarik				✓
6	Bahasa yang digunakan jelas				✓



Tabel 2. Tabel Revisi

No	Revisi	Sebelum	Sesudah
1	Durasi video kurang panjang	Durasi video hanya 4 menit	Durasi video sudah dimaksimalkan
2	Video kurang menarik	Video terlalu monoton	Beberapa gambar dan anak ikut bermain
3	Video tidak ada animasi	Video tidak ada animasi	Ada animasi yang menarik
4	Video kurang kreatif	Video kurang kreatif	Ada gambar dan tulisan yang menarik

## DAFTAR GAMBAR



Video pembelajaran permainan tradisional congklak | Nuryeni Farida

Gambar 1. Judul Video Pembelajaran



Video pembelajaran permainan tradisional congklak | Nuryeni Farida

Gambar 2. Sejarah Singkat Congklak atau Dakon





Video pembelajaran permainan tradisional congklak | Nuryeni Farida

Gambar 3. Macam-macam Dakon



Video pembelajaran permainan tradisional congklak | Nuryeni Farida

Gambar 4. Berdoa Sebelum Memulai Permainan



**Video pembelajaran permainan tradisional congklak | Nuryeni Farida**



1 x ditonton · 6 mnt lalu



**Video pembelajaran permainan tradisional congklak | Nuryeni Farida**



1 x ditonton · 6 mnt lalu

Gambar 5. Contoh Anak Bermain Dakon



## SERTIFIKAT HAKI



**REPUBLIK INDONESIA**  
**KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA**

# SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan	: EC00202351293, 4 Juli 2023
<b>Pencipta</b>	
Nama	: Nuryeni Farida, Betty Yulia Wulansari, M.Pd. dkk
Alamat	: Dusun. Jaten RT.30 RW. 08 Desa Krajan Kec. Parang Kab. Magetan Prov. Jawa Timur 63371, Magetan, Jawa Timur, 63371
Kewarganegaraan	: Indonesia
<b>Pemegang Hak Cipta</b>	
Nama	: Universitas Muhammadiyah Ponorogo
Alamat	: Jalan Budi Utomo 10 Kcl. Ronowijayan Kec. Siman Kab. Ponorogo Prov. Jawa Timur 63471 Gedung D Rektorat Lantai 3, Ponorogo, JAWA TIMUR 63471
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Karya Rekaman Video
Judul Ciptaan	: VIDEO PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGLAK/DAKON
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 13 Mei 2023, di Ponorogo
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan	: 000484228

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.  
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri



Anggoro Dasananto  
NIP. 196412081991031002



Disclaimer:  
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

**LAMPIRAN PENCIPTA**

No	Nama	Alamat
1	Nuryeni Farida	Dusun. Jaten RT. 30 RW. 08 Desa Krajan Kec. Parang Kab. Magetan Prov. Jawa Timur 63371
2	Betty Yulia Wulansari, M.Pd.	Jl. Mangga No 11 RT 001 RW 001 Kel. Beduri Kec. Ponorogo Kab. Ponorogo Prov. Jawa Timur 63412
3	Muhammad 'Azam Muttaqin, M.Pd	Jl. Sultan Agung No. 08 RT. 003 RW. 008 Kel. Bangunsari Kec. Ponorogo Kab. Ponorogo Prov. Jawa Timur 63419





**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**  
**LEMBAGA LAYANAN PERPUSTAKAAN**  
Jalan Budi Utomo 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia  
Telp (0352) 481124, 487662 Fax (0352) 461796,  
Website: [library.umpo.ac.id](http://library.umpo.ac.id)  
**TERAKREDITASI A**  
(SK Nomor 00137/LAP.PT/III.2020)

---

**SURAT KETERANGAN**  
**HASIL SIMILIARITY CHECK KARYA ILMIAH MAHASISWA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

Dengan ini kami nyatakan bahwa karya ilmiah dengan rincian sebagai berikut:

Nama : Nuryeni Farida

NIM : 21340262

Prodi : PG PAUD

Judul : Video Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak/Dakon

Dosen pembimbing :

1. Betty Yulia Wulansari, M.Pd

2. Muhammad 'Azam Muttaqin, M.Pd

Telah dilakukan check plagiasi berupa HAKI di L2P Universitas Muhammadiyah Ponorogo dengan prosentase kesamaan sebesar 25 %

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 3 Juli 2023  
Petugas pemeriksa



(Mohamad Ulil Albab, SIP)  
NIK.1989092720150322

Nb: Dosen pembimbing dimohon untuk mengecek kembali keaslian soft file karya ilmiah telah diperiksa melalui Turnitin perpustakaan

**LEMBAR KENDALI BIMBINGAN SKRIPSI  
PROGRAM STUDI PG PAUD**

Tanggal Pendaftaran : .....

Nama : Nur-yeni Farida

NIM/ PRODI : 213 402 62 / PG PAUD









Dosen Pembimbing : Betty Yulia Wulansari, M.Pd

Judul Skripsi : Video Pembelajaran Permainan  
Tradisional Congklak / Dakon






.....

.....

Tanggal Persetujuan  
Judul : 17 April 2023

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
1.	3 Desember 2022	Judul skripsi	
2.	6 Maret 2023	Pergantian dari skripsi ke HKI	
3.	17 April 2023	Judul HKI	
4.	4 Mei 2023	Pembuatan video tahap 1	
5.	6 Mei 2023	Rancangan Proposal HKI	
6.	13 Mei 2023	Pembuatan video tahap 2	
7.	15 Mei 2023	Abstrak	
8.	19 Mei 2023	Bab I	



NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
9.	21 Mei 2023	Bab II	
10.	22 Mei 2023	Laporan HKI tahap 1	
11.	2 Juni 2023	Deskripsi HKI	
12.	9 Juni 2023	Pendaftaran HKI	
13.	24 Juni 2023	Lembar validasi	
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			

Ponorogo, 26 Juni 2023  
Pembimbing I

  
(Betty Yulia Wulansari, M.Pd)  
NIK. 19907122 01 60913

**LEMBAR KENDALI BIMBINGAN SKRIPSI  
PROGRAM STUDI .....**

Tanggal Pendaftaran : .....

Nama : Nuryeni Farida

NIM/ PRODI : 21340262 / PG PAUD





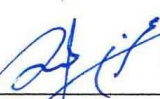



Dosen Pembimbing : Muhammad 'Azam Muttogin, M.Pd





Judul Skripsi : Video Pembelajaran Permainan  
Tradisional Congklak / Dakon

.....

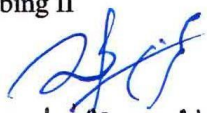
.....

Tanggal Persetujuan Judul : 17 April 2023

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
1.	20 Januari 2023	Bimbingan bab 1	
2.	8 Februari 2023	Bimbingan bab 1	
3.	7 Maret 2023	Pergantian dari skripsi ke HKI	
4.	6 Mei 2023	Proposal HKI	
5.	16 Mei 2023	Abstrak	
6.	20 Mei 2023	Bab I	
7.	21 Mei 2023	Bab II	
8.	5 Juni 2023	Deskripsi HKI	

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
9.	9 Juni 2023	Pendaftaran HKI	
10.	10 Juni 2023	Laporan HKI	
11.	12 Juni 2023	Lembar Persetujuan	
12.	22 Juni 2023	Lembar validasi	
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			

Ponorogo, 26 Juni.....20.23  
Pembimbing II

  
(Muhammad Azam Muktaqin, P  
NIK. 1992 1111 2022 913