

ALAT PERMAINAN EDUKATIF “ RUMAH BERMAIN”

HKI

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



Oleh :

ALFIYAH

NIM. 21340238

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

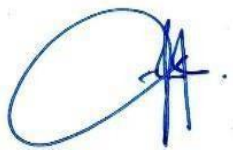
TAHUN 2023

LEMBAR PERSETUJUAN

Penerbitan hak cipta oleh : Alfiyah
Nim : 21340238
Judul : Penerbitan Hak Cipta APE “ Rumah Bermain” ini
telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian akhir.

Ponorogo, 13 Juli 2023

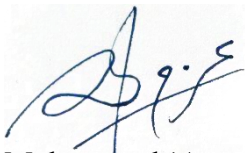
Pembimbing I,



Dian Kristiana, M.Pd.

NIK. 1985042720210912

Pembimbing II,



Muhammad 'Azam Muttaqin, M.Pd.

NIK.1992111120220913

LEMBAR PENGESAHAN
PENERBITAN HAK CIPTA APE “RUMAH BERMAIN”

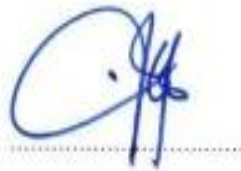
Penerbitan Hak Cipta Oleh : Alfiyah
NIM : 21340238
Judul : Alat Permainan Edukatif “Rumah Bermain” telah
dipertahankan dihadapan Tim penguji, di Ponorogo,
pada hari Kamis, 20 Juli 2023.

Tim Penguji

Ida Yeni Rahmawati, M.Pd
NIK.1989080120160913



Dian Kristiana, M.Pd
NIK.1985042720210912



Muhammad 'Azam Muttaqin, M.Pd
NIK.1992111120220913

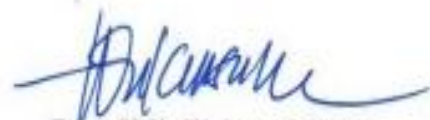


Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan



Dr. Ardhanita Jauhar Mahardhani, M.KP.
NIK.198712320170912

Kaprodi PG-PAUD



Betty Yulia Wulansari, M.Pd
NIK.1990071220160912

Abstrak

Alfiyah. Alat Permainan Edukatif Rumah Bermain. HKI. S1 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Pembimbing 1. Dian Kristiana, M.Pd Pembimbing 2. Muhammad ‘Azam Muttaqin, M.Pd.

Permainan merupakan sarana yang sangat efektif untuk memfasilitasi pemahaman dan eksplorasi anak terhadap hal-hal di sekitarnya. Penggunaan benda-benda nyata sebagai alat pembelajaran bagi anak-anak dapat membuat anak-anak aktif belajar dan mengembangkan berbagai keterampilan serta kemampuan dalam berinteraksi dengan dunia sekitarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) yang diberi nama "APE Rumah Bermain" sebagai sarana untuk mengenalkan sub tema rumah dan mengembangkan enam aspek perkembangan anak usia dini.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pengembangan produk APE Rumah Bermain, validasi produk APE, dan uji coba produk APE kepada anak-anak. Melalui validasi produk APE dan uji coba produk APE kepada anak-anak, diharapkan dapat diketahui sejauh mana efektivitas dan daya tarik APE Rumah Bermain dalam proses pembelajaran anak usia dini.

Hasil Penelitian yaitu menghasilkan produk berupa Alat Permainan Edukatif APE “Rumah Bermain” yang terbuat dari bahan kayu triplek dan berbentuk rumah dengan bentuk unik dan warna yang menarik. Terdapat permainan di 4 sisi rumah dan halaman rumah yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. APE “Rumah Bermain” mengenalkan sub tema rumah melalui gambar dan audio lagu sub tema rumah, lagu anggota keluarga, audio do’a masuk rumah, dan audio do’a keluar rumah. Melalui tahap validasi produk dan uji coba produk APE "Rumah Bermain" memberikan manfaat bagi perkembangan anak usia dini, dalam hal ini untuk pengenalan konsep rumah, pengembangan keterampilan motorik, kognitif, sosial-emosional, seni, bahasa, dan nilai agama moral. Anak menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi selama menggunakan alat permainan ini.

Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif, Rumah Bermain

Abstract

Alfiyah. Playhouse Educational Game Tools. IPR. S1 Early Childhood Education Teacher Education Study Program, Muhammadiyah University Ponorogo, Advisor 1. Dian Kristiana, M.Pd Advisor 2. Muhammad 'Azam Muttaqin, M.Pd.

The use of real objects as learning tools for children can make children actively learn and develop various skills and abilities in interacting with the world around them. The methods used in this study included the development of APE playhouse products, validation of APE products, and testing of APE products on children. Through validation of APE products and trials on children, it is hoped that the effectiveness and attractiveness of APE Playhouses can be known in the early childhood learning process.

The results of the research are to produce products in the form of educational game tools APE "Playhouse" made of plywood and shaped like a house with a unique shape and attractive color. There are games on 4 sides of the house and the yard that can develop aspects of child development. APE "Play House" introduces the house sub-theme through pictures and audio of house sub-theme songs, songs of family members, audio prayers going into the house, and audio prayers leaving the house. Through the product validation and trial stages the APE "Play House" product provides benefits for early childhood development, in this case for the introduction of the concept of home, the development of motor skills, cognitive, social-emotional, art, language, and religious and moral values. Children show high interest and enthusiasm while using this game tool.

Keywords : Educational Game Tool, Play House

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 HaKI yaitu Alat Permainan Edukatif ”**Rumah Bermain**”

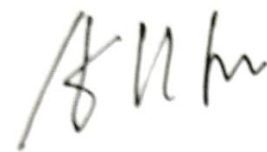
Dalam kesempatan kali ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan, motivasi dan do’a selama proses penulisan tugas akhir HaKI ini. Penulis menyadari bahwa banyak kesulitan yang dihadapi, namun berkat usaha dan dukungan dari berbagai pihak penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, maka tugas akhir HaKI ini akan jauh lebih sulit dari yang telah dijalankan dan tidak sesuai dengan yang diharapkan. Untuk itu peneliti menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Happy Susanto, M.A Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo beserta staf, yang telah memberikan kesempatan untuk belajar di Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
2. Bapak Dr. Ardhana Januar Mahardhani M.KP., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang telah membantu.
3. Ibu Betty Yulia Wulansari, M.Pd., selaku Kaprodi PG –PAUD Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang memberikan banyak ilmu dan banyak membantu selama perkuliahan.
4. Ibu Dian Kristiana, M.Pd., selaku pembimbing 1 yang telah memberikan arahan, motivasi, bimbingan sehingga APE “Rumah Bermain ini selesai tepat waktu.
5. Bapak Muhammad ‘Azam Muttaqin, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah memberikan motivasi, arahan dan bimbingan dalam penyelesaian tugas akhir ini.

6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang sangat menginspirasi, memberi banyak kesempatan untuk pengetahuan baru, ketulusan dan dedikasi yang luar biasa diberikan kepada penulis.
7. Suami tercinta Suparno dan anak tersayang Khalifa Ahza Alhasby yang selalu mendukung dan memberi semangat, serta menjadi pendengar setia dalam pembuatan APE ini.
8. Bapak, Ibu, Saudara tercinta yang selalu mendukung dengan do'a dan memberi semangat tanpa batas.
9. Ustadzah Nita, Ustadzah Lukis, Ustadzah Binti, teman seperjuangan yang banyak sekali membantu dalam menyelesaikan tugas kuliah dan tugas akhir ini, semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian.
10. Semua mahasiswa PG PAUD RPL 2021 yang selalu mendukung dan menyemangati sehingga terselesainya APE ini, terima kasih atas kerjasama dan perjuangan yang dilalui selama kuliah semoga silaturahmi tetap terjaga.
11. Teman-teman dari PAS Baitul Qur'an Karangbanyu, ustadzah Nurul, ustadzah viah, ustadzah Iyut, ustadzah Vina, ustadzah Machrum, ustadzah Risma yang selalu memberi semangat dan dorongan serta memaklumi bila ada tugas.
12. Semua pihak yang tidak saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pembuatan APE ini. Semoga Allah SWT membalas kebaikan semuanya

Harapan dan do'a, semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan berbagai pihak tersebut. Harapan penulis semoga tugas akhir ini memberi manfaat bagi pembaca. Aamiin.

Ngawi, 13 Juli 2023



Alfiyah

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Alfiah
NIM Mahasiswa : 21340238
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepengetahuan saya dalam tugas akhir 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.

Ngawi, 13 Juli 2023

Yang membuat pernyataan



Alfiah

NIM. 21340238

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| Sampul Dalam..... | i |
| Lembar Persetujuan Ujian Skripsi | ii |
| Lembar Pengesahan | iii |
| Abstrak | iv |
| Abstract | v |
| Kata Pengantar | vi |
| Pernyataan Keaslian Karya | viii |
| Daftar Isi..... | ix |
| Daftar Tabel..... | xi |
| Daftar Gambar..... | xii |
| Daftar Lampiran..... | xiii |
| | |
| BAB 1 PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 5 |
| C. Pembatasan Masalah..... | 5 |
| D. Rumusan Masalah..... | 5 |
| E. Tujuan Pengembangan Produk..... | 5 |
| F. Manfaat menciptakan APE “Rumah Bermain” | 5 |
| G. Asumsi Perkembangan Produk..... | 6 |
| | |
| BAB II PRODUK | |
| A . Produk Awal | |
| 1. Spesifikasi Produk..... | 8 |
| 2. Kesesuaian Produk dengan Perkembangan Anak Usia Dini..... | 9 |
| 3. Cara Penggunaan Produk untuk Anak Usia Dini..... | 11 |
| B. Validasi Produk | 16 |
| C. Revisi produk..... | 17 |

| | |
|--|----|
| D. Uji Coba Produk Sederhana | |
| 1. Subyek Uji Coba | 17 |
| 2. Hasil Efektifitas Produk | 17 |
| 3. Saran Pengguna..... | 19 |
| E. Produk Akhir | |
| 1. Spesifikasi Produk Akhir..... | 19 |
| 2. Kelemahan dan Kelebihan Produk Akhir..... | 20 |
| BAB IV PENUTUP | |
| A. Kesimpulan..... | 22 |
| B. Saran..... | 22 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

| | |
|--------------------------------|----|
| 1. Tabel 1. Revisi Produk..... | 17 |
|--------------------------------|----|

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1. audio terpasang lagu dan do'a | 11 |
| Gambar 2. lampu hias..... | 11 |
| Gambar 3. anak memasang stik warna menjadi pagar..... | 12 |
| Gambar 4. anak meronce manik-manik..... | 13 |
| Gambar 5. anak bermain maze..... | 13 |
| Gambar 6. anak bermain memasang bentuk geometri yang sama..... | 14 |
| Gambar 7. anak bermain penjumlahan..... | 14 |
| Gambar 8. anak bermain menyusun huruf anggota keluarga..... | 15 |
| Gambar 9. anak bermain memindah pompom..... | 15 |
| Gambar 10. anak bermain xilofon..... | 16 |
| Gambar 11. Screenshot Youtube penggunaan APE Rumah Bermain..... | 20 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| Lampiran 1. Surat Permohonan HKI..... | 25 |
| Lampiran 2. Lembar Persetujuan Pengganti Skripsi..... | 27 |
| Lampiran 3. SS Video Penggunaan APE “Rumah Bermain” | 28 |
| Lampiran 4. | |
| a. Instrumen Validasi Media..... | 29 |
| b. Instrumen Validasi Materi..... | 31 |
| Lampiran 5. Surat Keterangan Hasil Similiarity Karya Ilmiah..... | 34 |
| Lampiran 6. Berita Acara Bimbingan Tugas Akhir..... | 35 |