

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

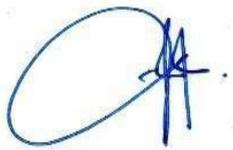
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU ANAK USIA DINI
TAHUN 2023**

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"

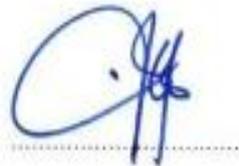
Penerbitan Hak Cipta Oleh : Alfiyah
NIM : 21340238
Judul : Alat Permainan Edukatif "Rumah Bermain" telah
dipertahankan dihadapan Tim penguji, di Ponorogo,
pada hari Kamis, 20 Juli 2023.

Tim Penguji

Ida Yeni Rahmawati, M.Pd
NIK.1989080120160913



Dian Kristiana, M.Pd
NIK.1985042720210912



Muhammad 'Azam Muttaqin, M.Pd
NIK.1992111120220913

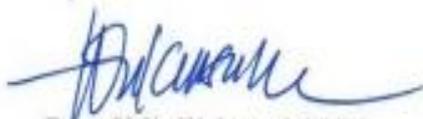


Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan



Dr. Ardhanegara Mahardhani, M.K.P.
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**”

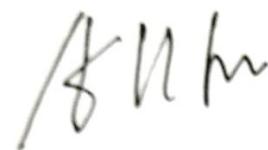
Dalam kesempatan kali ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan, motivasi dan do'a selama proses penulisan tugas akhir HaKI ini. Penulis menyadari bahwa banyak kesulitan yang dihadapi, namun berkat usaha dan dukungan dari berbagai 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.....	21
B. Saran.....	21
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

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan awal anak merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang fokus pada penanaman dasar-dasar untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka. Terdapat enam aspek yang menjadi fokus utama, yaitu: perkembangan aspek nilai moral dan agama, perkembangan aspek fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan atau kognitif (daya berpikir dan kreativitas), perkembangan sosial dan emosional (sikap dan emosi), serta bahasa dan komunikasi. Setiap aspek tersebut disesuaikan dengan kelompok usia anak pada tahap pendidikan awal (Lilis, 2016: 2)

Menurut Pasal 1 dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 1 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2014, pendidikan anak usia dini merujuk pada tahap pendidikan yang dilakukan sebelum pendidikan dasar. Pendidikan ini bertujuan untuk membina dan mengembangkan anak mulai dari lahir hingga usia enam tahun. Menurut pendapat Ahmad Susanto (2017:16), pendidikan awal anak mencakup pendidikan anak usia 0-6 tahun melibatkan penggunaan rangsangan untuk membantu perkembangan mereka, untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka secara jasmani dan rohani, sehingga mereka siap untuk melanjutkan pendidikan pada tahap selanjutnya.

Pada anak usia dini, terdapat berbagai aspek yang penting untuk dikembangkan, dan pembelajaran yang diberikan pada anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan aspek-aspek tersebut. Aspek-aspek perkembangan yang penting pada anak usia dini meliputi nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, sosial dan emosional, fisik-motorik, serta seni. Pengembangan aspek-aspek ini perlu dilakukan secara optimal dalam pendidikan anak usia dini.

Menurut Khosasi, perkembangan anak merupakan hal yang perlu diperhatikan untuk membentuk Khosasi menyatakan bahwa perkembangan anak merupakan faktor penting yang perlu diperhatikan untuk membentuk pribadi yang baik pada masa dewasa, dan terdapat banyak aspek yang memengaruhinya (Khosasi et al., 2018:1-8). Pengalaman yang anak peroleh dari lingkungan sekitar dan pengaruh orang dewasa, termasuk stimulus yang diberikan oleh lembaga pendidikan, memiliki dampak yang signifikan pada masa depan anak. Oleh karena itu, penting untuk memberikan upaya yang dapat memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Upaya tersebut melibatkan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang disesuaikan dengan usia, kebutuhan, dan minat anak.

Pendekatan pembelajaran yang digunakan pada anak usia dini memiliki dampak yang signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran mereka. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014, pendekatan pembelajaran yang tepat pada anak usia dini akan memainkan peran penting dalam mencapai perkembangan optimal sesuai dengan karakteristik, minat, dan potensi anak. Hal ini menekankan pentingnya memilih dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan individu anak, agar mereka dapat mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

Menurut Rahmawati dan Kurniati (2014:41), pendekatan pembelajaran pada anak usia TK dapat dilakukan melalui program yang meliputi: kegiatan belajar yang menyenangkan, pembelajaran melalui kegiatan bermain, mengaktifkan siswa, memadukan aspek pembelajaran dan perkembangan, serta pembelajaran melalui kegiatan konkret.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang bertujuan untuk memberikan pemahaman, memberikan kesenangan, dan mengembangkan imajinasi. Menurut Montessori (Anggani Sudono, 2000:2), seorang tokoh pendidikan, saat anak bermain, mereka belajar dan menyerap informasi dari lingkungan sekitar mereka.

Peran bermain sangat signifikan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Dengan demikian, bermain menjadi inti dari setiap kegiatan pembelajaran pada tahap ini. Para pendidik perlu memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan yang dapat merangsang rasa ingin tahu anak-anak. Sesuai dengan pandangan Froebel yang dikutip oleh Sujiono (2005: 17), ada dua konsep utama yaitu "gift" dan "accupation". "Gift" merujuk pada penggunaan benda-benda nyata sebagai alat pembelajaran bagi anak-anak. "Accupation" mengacu pada rangkaian aktivitas berurutan. Froebel meyakini bahwa pendidikan dapat membantu anak-anak berkembang secara alami. Oleh karena itu, bermain dianggap sebagai metode yang tepat untuk pembelajaran anak usia dini, karena dalam bermain, anak-anak meniru kehidupan orang dewasa di sekitarnya dengan cara yang alami. Selain itu, melalui bermain, anak-anak aktif belajar dan mengembangkan berbagai ketrampilan serta kemampuan dalam berinteraksi dengan dunia sekitarnya. Bermain merupakan sarana yang sangat efektif untuk memfasilitasi pemahaman dan eksplorasi anak terhadap hal-hal di sekitarnya. (M. Fadhillah et all, 2018: 104)

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, terdapat istilah Alat Permainan Edukatif (APE) yang merujuk kepada media pembelajaran. Proses bermain anak seringkali terkait dengan penggunaan APE. APE dapat berupa berbagai jenis permainan yang digunakan oleh anak untuk memenuhi kebutuhan bermain mereka. APE memiliki sifat-sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membentuk, menyempurnakan desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya (Anggani Sudono, 2000:7). Dalam hal ini, APE menjadi alat permainan yang memiliki nilai-nilai edukatif, karena dapat mengembangkan berbagai aspek dan kecerdasan yang ada pada anak

Fungsi utama dari alat permainan adalah membantu anak mengenal lingkungan sekitar dan membimbing mereka dalam mengenali kekuatan dan kelemahan diri. Anak secara aktif terlibat dalam kegiatan bermain yang memanfaatkan seluruh indera mereka dengan optimal. Melalui kegiatan

bermain yang menyenangkan, aktivitas sel otak anak akan meningkat. Aktivitas sel otak yang aktif ini berkontribusi pada proses pembelajaran anak.

APE, sebagai alat permainan, memiliki peran penting dalam mengoptimalkan fungsi permainan dan perkembangan anak. Melalui penggunaan APE, anak dapat terus mengembangkan kemampuan fisik, bahasa, kognitif, dan adaptasi sosialnya. Untuk mencapai fungsi perkembangan secara optimal, APE harus memenuhi beberapa kriteria, yaitu aman, sesuai dengan ukuran anak, memiliki desain yang jelas, menarik, sederhana, dan tahan lama (Hidayat, 2005)

Menurut Mayke Sugianto, Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat yang dirancang khusus untuk keperluan pembelajaran. Terkait dengan APE untuk anak usia dini, Permainan edukatif adalah salah satu metode untuk mendidik anak usia dini dengan menggunakan alat-alat permainan dan merupakan alat yang diciptakan khusus untuk mengembangkan semua aspek perkembangan pada anak usia dini. Alat permainan juga berfungsi sebagai sumber pembelajaran anak dengan prinsip permainan. Oleh karena itu, saat anak melakukan bermain, mereka sebenarnya juga melakukan belajar. Proses belajar yang menyenangkan dapat dicapai dengan menyediakan media atau permainan edukatif yang mendukung anak dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak dengan kegembiraan dan tanpa paksaan (Badru Zaman et al., 2016:27)

Analisis yang telah dilakukan mengenai anak usia dini di TK Baitul Quran Karangbanyu, mencakup pengamatan terhadap karakteristik belajar anak berdasarkan teori piaget, yang menyatakan bahwa pada usia dini, anak cenderung berpikir nyata. Saat ini proses pengenalan sub tema rumah masih terbatas pada penggunaan penugasan pada lembar karya anak. Selain itu, terbatasnya alat permainan edukatif di sekolah dalam pengenalan sub tema rumah, mendorong penulis untuk berinovasi dengan menciptakan Alat Permainan Edukatif yang menyenangkan, konkret, dan menarik bagi anak. Alat ini diharapkan dapat menjadi salah satu sarana pembelajaran yang efektif

dalam mengenalkan sub tema rumah kepada anak-anak. guru dapat menggunakan APE Rumah Bermain untuk memperlihatkan bentuk nyata dari rumah sebagai bagian dari proses pembelajaran anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis membuat Alat Permainan Edukatif “Rumah Bermain”. Semoga Alat Permainan Edukatif ini bermanfaat dan dapat menjadi alat peraga yang menarik untuk pembelajaran anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Pembelajaran sub tema rumah yang masih monoton menggunakan penugasan pada lembar karya anak.
2. Masih terbatasnya Alat Permainan Edukatif (APE) untuk mengenalkan sub tema rumah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis dibatasi pada permasalahan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) sub tema rumah yang dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan anak usia dini, mengenalkan sub tema rumah yaitu bagian-bagian rumah, do’a masuk rumah, do’a keluar rumah, lagu sub tema rumah dan lagu anggota keluarga yang ada di rumah

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Bermain?
2. Bagaimana hasil pengembangan dari Alat Permainan Edukatif (APE) “Rumah Bermain”?

E. Tujuan Pengembangan produk

1. Untuk mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) Rumah Bermain
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan alat permainan edukatif (APE) Rumah Bermain.

F. Manfaat Pengembangan Produk

Manfaat yang diperoleh dari Alat Permainan Edukatif Rumah bermain adalah :

- a. Bagi anak
 1. Anak dapat menerima pembelajaran sub tema rumah yang disampaikan guru
 2. Memudahkan anak menghafal do'a ketika memasuki rumah dan do'a ketika keluar rumah
 3. Anak menjadi lebih faham bagian-bagian rumah dan anggota keluarga yang ada di rumah
- b. Bagi guru dan orang tua
 1. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran
 2. Memberikan kegiatan yang menarik saat pembelajaran melalui APE
 3. Dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak
- c. Bagi sekolah
 1. Sebagai media pembelajaran yang dapat mengembangkan nilai-nilai perkembangan anak
- d. Bagi pencipta
 1. Dapat memberikan solusi persoalan yang selama ini terjadi di lingkungan sekolah semoga dengan adanya APE ini dapat menumbuhkan dan belajar bagi anak usia dini khususnya tema lingkungan rumah.

G. Asumsi Pengembangan Produk

Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) "Rumah Bermain" diharapkan layaknya alat permainan edukatif yang menarik dan interaktif, selain itu juga diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi anak-anak dalam mengenali sub tema rumah dan mengembangkan aspek perkembangan anak. Keberadaan audio yang terpasang pada APE "Rumah Bermain" diharapkan dapat membantu anak-anak dalam mengenal doa masuk, doa keluar rumah, lagu sub tema rumah, dan lagu anggota keluarga dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Penggunaan bahan kayu triplek yang dicat dengan warna-warni dalam pembuatan APE "Rumah Bermain" dapat memberikan kelebihan estetika dan daya tarik visual kepada anak-anak, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam permainan.

BAB II

PRODUK

A. Produk Awal

1. Spesifikasi Produk

“Rumah Bermain” merupakan Alat Permainan Edukatif yang digunakan anak usia dini yang berbentuk rumah, rumah terbuat dari bahan kayu triplek yang dicat dengan warna warni, bentuk unik dan menarik sehingga menarik perhatian anak. Rumah bermain mengenalkan kepada anak bagian - bagian dari rumah yaitu atap, pintu, jendela dan halaman rumah. APE rumah memiliki keunikan yang jarang dimiliki oleh APE yang lainnya yaitu memiliki audio yang terpasang untuk mengenalkan do'a memasuki rumah, do'a ketika keluar rumah, dan mengenalkan lagu tema sub rumah.

APE Rumah bermain memiliki 6 macam permainan yang menarik bagi anak dan berkaitan dengan tema lingkungan sub tema rumah. Permainannya yaitu: 1. memasang stik pagar rumah sesuai warna yang ada 2. Memasang tirai (merone manik-manik sesuai warna.3. menjumlahkan stik, 4. Mengenal orang yang ada dirumah melalui menyusun huruf sesuai foto anggota keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, kakak, adik, nenek, kakek 5. memindahkan pom-pom dengan penjepit, dan 6. Permainan maze yang ada dihalaman serta permainan alat musik xilofon.

Dengan APE Rumah Bermain, diharapkan anak memperoleh pemahaman yang lebih mudah terhadap materi sub tema rumah dari informasi yang disajikan oleh guru, kemudian mudah menghafal do'a masuk umah dan do'a keluar rumah serta dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan pada anak usia dini.

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

Jika ditinjau dari aspek perkembangan anak usia dini, APE Rumah Bermain memiliki unsur aspek

- a. Aspek Nilai Agama dan Moral
 - 1) Mengenal kegiatan ibadah sehari-hari melalui do'a memasuki rumah dan do'a ketika keluar rumah
- b. Aspek Bahasa
 - 1) Anak mampu menunjukkan simbol huruf
 - 2) Anak mampu menyusun huruf
 - 3) Anak mengenal anggota keluarga
 - 4) Anak hafal beberapa lagu anak sederhana
- c. Aspek sosial emosional
 - 1) Anak mampu bersabar menunggu giliran
 - 2) Anak mampu menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif
 - 3) Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar
- d. Aspek Fisik Motorik
 - 1) Anak mampu meronce
 - 2) Anak dapat memindahkan pompom dengan penjepit
 - 3) Anak dapat melakukan permainan dengan baik
- e. Aspek Kognitif
 - 1) Anak mampu mengenal konsep penjumlahan
 - 2) Anak mengenal anggota keluarga yang ada di dalam rumah
 - 3) Mengenal bentuk geometri melalui memasang bentuk geometri yang sama
 - 4) Mengenal macam-macam warna melalui memasang pagar rumah

rumah sesuai warna

5) Anak menyelesaikan masalah sehari-hari melalui permainan maze

f. Aspek Seni

1) Anak mampu bernyanyi lagu tema rumah

2) Anak mampu menyayikan lagu anggota keluarga

3) Anak mampu memainkan alat musik sederhana

3. Cara Penggunaan APE “ Rumah Bermain”

a. Peraturan bermain pada Alat Permainan Edukatif “Rumah Bermain” adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan sub tema rumah, bertanya bagian-bagian rumah yang ada bentuk rumah yang terdiri dari pintu rumah, jendela, atap, dan halaman rumah
- 2) Guru mengenalkan audio do’a masuk rumah dan do’a keluar rumah
- 3) Guru menjelaskan audio lagu sub tema rumah, dan audio lagu anggota keluarga



Gambar 1. Audio terpasang lagu sub tema rumah, anggota keluarga, do’a masuk rumah dan do’a keluar rumah

- 4) Guru menjelaskan tentang lampu hias di bentuk rumah



Gambar 2. Lampu hias

- 5) Guru mengeluarkan dan menata bahan-bahan permainan
 - 6) Permainan bisa dimainkan kelompok atau individu tentang tema sub tema rumah
 - 7) Anak –anak memilih permainan yang akan dimainkan dapat juga dimainkan secara kelompok atau individu
 - 8) Guru mendampingi anak dalam melakukan permainan
 - 9) Anak –anak antri menunggu giliran untuk permainan selanjutnya
- b. Cara bermain Alat Permainan Edukatif “Rumah Bermain” adalah sebagai berikut:
- 1) Permainan 1 (anak-anak membuat pagar halaman rumah dengan stik sesuai warna)
 - a) Anak-anak mengambil stik warna kemudian memasukkannya ke lubang yang sesuai warna yang ada di halaman



Gambar 3. Anak memasang stik warna menjadi pagar

- 2) Permainan 2 (meronce tirai, anak-anak meronce manik –manik sesuai warna dari tali)
 - a) Anak-anak memilih manik-manik untuk dipasang di tali yang sesuai warnanya



Gambar 4. Anak meronce manik-manik

- 3) Permainan 3 (maze, mencari jejak) dan memasangkan geometri yang sama
 - a) Anak-anak dapat mengambil miniatur mobil-mobilan untuk dijalankan menuju sebuah gambar lokasi



Gambar 5. Anak bermain maze

- b) Anak-anak memasangkan geometri yang sama bentuknya



Gambar 6. Anak bermain memasangkan bentuk geometri yang sama

- 4) Permainan 4 (menjumlah dengan stik)
- a) Anak-anak mengambil angka yang akan dijumlahkan, kemudian menempelkan angka di kedua sisi botol
 - b) Anak-anak mengambil sejumlah stik sejumlah 2 dimasukkan ke dalam botol dan mengambil stik sejumlah 3 untuk botol satunya
 - c) Kemudian anak-anak menghitung jumlah stik lalu mencari angka yang sesuai dan ditempelkan ke papan



Gambar 7. Anak bermain penjumlahan

- 5) Permainan 5 (menyusun huruf sesuai foto anggota keluarga)
- a) Anak- anak memilih salah satu foto anggota keluarga dan ditempelkan di papan
 - b) Anak-anak mencari huruf yang sesuai dengan foto anggota keluarga misal gambar kakak, maka anak mencari huruf k, kemudian ditempel, mencari huruf a kemudian ditempel seterusnya sehingga membentuk kata kakak



Gambar 8. Anak bermain memasang foto anggota keluarga dan menyusun huruf

- 6) Permainan 6 (memindahkan pom pom dengan penjepit)
- a) Anak -anak mengambil penjepit kemudian memindahkan bola pom-pom ke dalam lubang ring basket



Gambar 9. Anak bermain memindah pompom

- b) Setelah itu anak –anak dapat memainkan xilofon sebagai permainan terakhir



Gambar 10. Anak bermain xilofon

B. Validasi Produk

Pada tahap validasi APE Rumah Bermain yang dilakukan penulis adalah membuat instrumen media dan instrumen materi untuk divalidasi oleh para ahli. Pada tahap ini ahli media yang melakukan validasi pada APE “Rumah Bermain” adalah Ibu Nita Amiul Yatik, S.Pd, bekerja guru TK. Ibu Nita Amiul Yatik pernah menjadi juara APE se-Kabupaten Madiun dan menjadi perwakilan Kabupaten untuk lomba APE tingkat Provinsi. Validasi Media dilakukan pada tanggal 26 Juni 2023.

Pada tahap ahli materi yang melakukan validasi materi pada APE “Rumah Bermain” adalah Ibu Dwi Wahyuni, S.Pd, bekerja sebagai Penilik Paud dan Dikmas. Validasi Materi dilakukan pada tanggal 26 Juni 2023.

Instrumen media yang dinilai, dari 10 indikator yang ada di dalam instrumen media, ahli media memberikan nilai 4 untuk 2 indikator dan nilai 3 untuk 8 indikator, dengan nilai 4 yaitu sangat baik dan nilai 3 yaitun baik, sehingga APE “Rumah Bermain” yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan.

Pada instrumen validasi materi yang dinilai, dari 9 indikator yang ada di dalam instrumen validasi materi, ahli materi memberikan nilai 4 dari 8 indikator dan nilai 3 untuk 1 indikator, dengan nilai 4 yaitu sangat baik dan nilai 3 yaitu baik, sehingga APE “Rumah Bermain” pada ahli materi dapat dikatakan layak digunakan.

C. Revisi Produk

Revisi Produk dilakukan setelah tahap validasi pada APE Rumah Bermain, saran dan masukan para ahli kemudian dijadikan pokok kajian revisi untuk penyajian produk lebih baik lagi.

Tabel 1. Revisi Produk

No	Revisi	Sebelum	Sesudah
1.	Ditambah lagu anggota keluarga	Tidak ada lagu anggota keluarga	Terpasang audio lagu anggota keluarga
2.	Ditambah gambar pohon/ di halaman rumah	Tidak ada taman hijau di halaman	Terdapat miniatur pohon-pohonan di halaman rumah

D. Uji Coba Produk Sederhana

a. Subjek Uji Coba

Alat Permainan Edukatif Rumah Bermain pertama kali di uji cobakan kepada santri di TK Baitul Qur’an Karangbanyu berjumlah 2 orang yaitu Khaira dan Aqila untuk mengetahui sejauh mana keefektifan APE Rumah bermain sebagai media pembelajaran pada kegiatan belajar sub tema rumah.

b. Hasil Efektif Produk

Pada tahap ini, dilakukan uji coba produk APE "Rumah Bermain" kepada siswa di TK Baitul Qur’an Karangbanyu.

Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana APE "Rumah Bermain" dapat memberikan manfaat dalam mengenalkan sub tema rumah dan mengembangkan aspek perkembangan anak.

Selama uji coba, anak-anak diberikan kesempatan untuk bermain dengan APE "Rumah Bermain" yang dirancang dengan bentuk rumah dari bahan kayu triplek yang dicat dengan warna-warni. Salah satu keunggulan utama APE ini adalah adanya audio yang terpasang, yang dapat mengenalkan doa masuk, doa keluar rumah, lagu sub tema rumah, dan lagu mengenai anggota keluarga.

Hasil dari uji coba menunjukkan respons yang positif dari anak-anak terhadap APE "Rumah Bermain". Mereka menunjukkan minat yang tinggi dalam berinteraksi dengan alat permainan ini dan mengeksplorasi berbagai permainan yang terdapat di APE Rumah Bermain. Anak-anak terlihat antusias dalam menyanyikan lagu-lagu, mengikuti audio do'a masuk rumah dan do'a keluar rumah, dan berperan dalam permainan yang terdapat di APE Rumah Bermain.

Selama sesi uji coba, juga diamati perkembangan anak dalam beberapa aspek seperti kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, seni, dan moral. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam keterampilan kognitif seperti memahami konsep rumah dan anggota keluarga, mengenali pola-pola warna pada APE, serta mengingat doa masuk dan doa keluar rumah. Dalam hal motorik, mereka terlihat lebih terampil dalam bermain dengan objek-objek dalam APE, seperti memindahkan pom pom dengan penjepit, meronce manik-manik. Selain itu, mereka juga menunjukkan kemajuan dalam bahasa dengan menggunakan kosakata yang terkait dengan rumah dan anggota keluarga melalui memasang foto keluarga dan menyusun huruf yang sesuai.

Aspek sosial-emosional juga teramati dalam interaksi anak-anak selama uji coba. Mereka belajar untuk menunggu giliran, berbagi, dan bekerja sama dalam permainan yang melibatkan APE

"Rumah Bermain". Anak-anak terlihat senang bermain bersama dan membangun hubungan sosial yang positif.

Berdasarkan hasil uji coba ini, dapat disimpulkan bahwa APE "Rumah Bermain" memberikan manfaat yang signifikan dalam mengenalkan sub tema rumah dan mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. Alat permainan ini berhasil membangkitkan minat dan motivasi anak-anak dalam belajar, sambil meningkatkan keterampilan kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, seni, dan moral mereka. Dengan demikian, APE "Rumah Bermain" dapat dijadikan sebagai alat permainan yang efektif untuk anak usia dini.

c. Saran Pengguna

Beberapa saran yang diberikan pengguna adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan selanjutnya, dapat menggunakan warna yang lebih cerah dan menarik dalam APE "Rumah Bermain"
2. Mengurangi penggunaan bagian – bagian permainan yang mudah lepas dan bagian yang terlalu kecil.

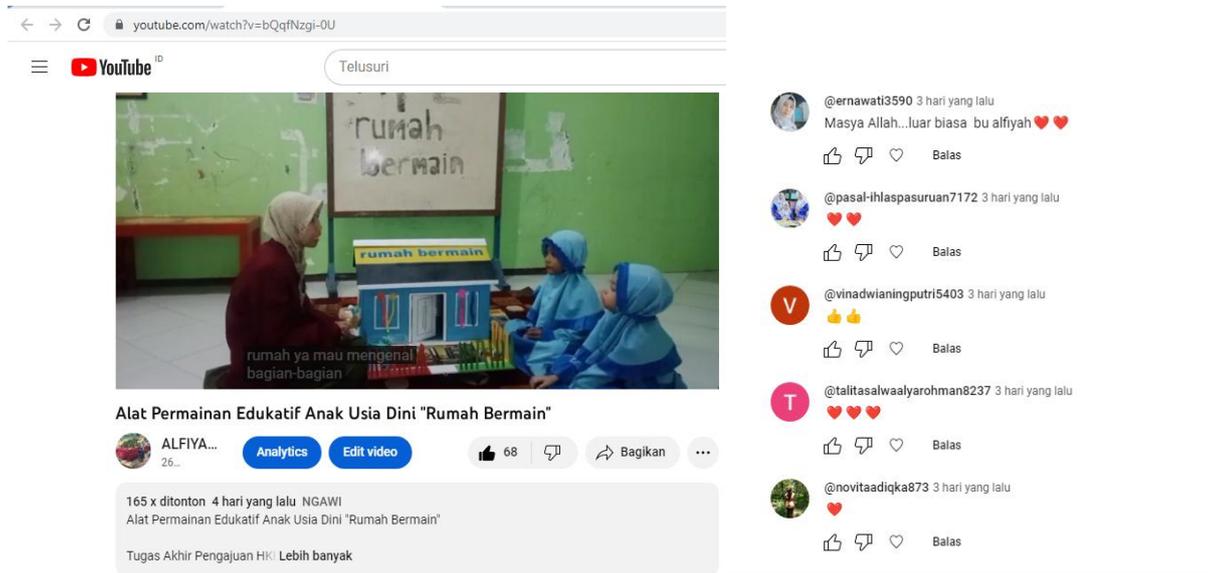
E. Produk Akhir

1. Spesifikasi Produk Akhir

Melalui Revisi dan saran dari para ahli media dan ahli materi, produk akhir yang dihasilkan adalah sebuah APE Rumah Bermain dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. APE "Rumah Bermain" terbuat dari bahan kayu triplek dan berbentuk rumah dengan bentuk unik dan warna yang menarik
- b. APE "Rumah Bermain" mengenalkan sub tema rumah melalui lagu bagian-bagian rumah, anggota keluarga yang ada di rumah, do'a masuk rumah, dan do'a keluar rumah
- c. Terdapat permainan di 4 sisi rumah dan halaman rumah yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.

- d. Media APE “ Rumah Bermain ini disertai gambar yang menarik dan mudah untuk digunakan
- e. Anak didampingi oleh guru atau orang tua dalam penggunaan APE “Rumah Bermain”



Gambar 11. Screenshot Youtube Penggunaan APE Rumah Bermain

APE Rumah Bermain telah diunggah di youtube dengan link <https://www.youtube.com/watch?v=bQqfNzgi-0U>. Jumlah tampilan video untuk mendapatkan gambaran tentang seberapa banyak orang yang tertarik untuk menonton video. Dari unggahan video penggunaan Alat Permainan Edukatif Rumah Bermain telah melakukan penayangan sejumlah 166x. Video penggunaan APE Rumah bermain juga mendapatkan banyak komentar positif dari penonton.

2. Kelemahan dan Kelebihan Produk Akhir

a. Kelebihan APE “Rumah Bermain”

- 1) Tidak mudah rusak dan tahan lama
- 2) Menarik anak untuk melakukan permainan dengan praktek langsung
- 3) Bahan dan alatnya mudah untuk didapatkan
- 4) Memiliki keunggulan yang jarang dimiliki APE lainnya yaitu terdapat audio yang dapat mengenalkan do'a masuk rumah, do'a keluar rumah, lagu sub tema rumah dan lagu anggota keluarga
- 5) Permainan dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan anak usia dini.

b. Kekurangan APE “Rumah Bermain”

- 1) Ukuran APE Rumah Bermain yang besar sehingga tidak bisa dibawa kemana-mana
- 2) Alat-alat yang digunakan untuk permainan jika tidak dimasukkan kembali akan mudah hilang

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. APE “Rumah Bermain” 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 bentuk, gambar, audio lagu sub tema rumah, lagu anggota keluarga, audio do’a masuk rumah, dan audio do’a keluar rumah. APE Rumah Bermain ini melalui tahap validasi produk dan uji coba produk.
2. Hasil dari pengembangan pada APE “Rumah Bermain” dapat efektif mengenalkan sub tema rumah kepada anak-anak, APE "Rumah Bermain" dapat memberikan manfaat bagi perkembangan anak usia dini. Dalam hal ini pengembangan keterampilan motorik, kognitif, sosial-emosional, seni, bahasa, dan nilai agama moral. Anak menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi selama menggunakan alat permainan ini.

B. Saran

1. Peneliti selanjutnya dapat melakukan pengembangan alat permainan yang serupa dengan materi yang berbeda dengan lebih baik lagi untuk menambah khasanah media pembelajaran maupun alat pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini di Indonesia.
2. Peneliti selanjutnya dapat lebih kreatif untuk menciptakan atau mengembangkan alat permainan edukatif sebagai media pembelajarn yang menyenangkan bagi anak dan meningkatkan pemahaman anak dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara
- Anggani Sudono. 2000. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. PT. Grasindo. Jakarta.
- Badruzaman & Eliyawati, C. 2007. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Utama.
- Dian Kristiana, Implementasi Media “Bosang” Untuk Mengasah Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal Silogisme*. Vol 3 NO. 1: Juni 2018
- Lilis Madyawati , 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* . Jakarta : Prenada Media Group
- Lilis Sumaryanti, et.al .2021. Pemanfaatan Barang Bekas Plastik Sebagai Alat Peraga Edukatif Dalam Proses Pembelajaran Siswa Pendidikan Dasar. *AL-ASASIYYA: Journal Basic of Education (AJBE)*, Vol. 5, No. 2, Januari-Juni 2021, p.37-46
- Mirawati, dkk 2021. *Panduan Pemilihan, Pembuatan, Dan Pemanfaatan Ape Secara Mandiri*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Tahun Ajaran 2021/2022.
- Nurliahkarkah, Raya, Ida Yeni R dan Dian Kristiana. Implementasi Metode Cantol Roudhoh Berbasis Modul Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Paedagogy*. Vol 9 NO. 4: Oktober 2022
- Pratama Endang Prabawati, Dian Kristiana, M. Fadlillah. *Pengaruh puzzle geomewa terhadap kemampuan dan minat anak dalam mengenal bentuk geometri pada kelompok usia 4-5 tahun di BA Aisyiyah Ronowijayan*. *Jurnal EDUPEDIA Jurmas* : Jurnal Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2 (2). pp. 139-147. ISSN ISSN 2614-1434 (Print) ISSN 2614-4409 (Online)
- Rahmawati, Yeni dan Kurniawati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Kencana

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan HKI


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 : EC00202354239, 11 Juli 2023

Pencipta

Nama : Alfiyah, Dian Kristiana, S.Pd., M.Pd. dkk
Alamat : Dusun Ngrampal RW 04/RW 03 Desa Sidolaju Kec. Widodaren Kab. Ngawi Prov. Jawa Timur 63256, Ngawi, Jawa Timur, 63256
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : Universitas Muhammadiyah Ponorogo
Alamat : Jalan Budi Utomo 10 Kel. Ronowijayan Kec. Siman Kab. Ponorogo Prov. Jawa Timur 63471 Gedung D Rektorat Lantai 3, Ponorogo, JAWA TIMUR 63471
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : Alat Peraga
Judul Ciptaan : Alat Permainan Edukatif Rumah Bermain
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 26 Juni 2023, di Ngawi di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan : 000487174

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	Alfiyah	Dusun Ngrampal RW 04/RW 03 Desa Sidolaju Kec. Widodaren Kab. Ngawi Prov. Jawa Timur 63256
2	Dian Kristiana, S.Pd., M.Pd.	Jalan Sinom Parijoto No 21 RT 001/RW 001 Kel. Tambakbayan Kec. Ponorogo Kab. Ponorogo Prov. Jawa Timur 63414
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



Lampiran 2
Surat Keterangan Pengganti Skripsi



LEMBAR PESETUJUAN
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 dar/atau diajukan oleh :

Nama : Alfryah

NIM : 21340238

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini (PG-PAUD)

Judul : Alat Permainan Edukatif Rumah Bermain

adalah diajukan sebagai pengganti tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

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

Pembimbing I

Dian Kristiana, M.Pd.
NIK.1985042720150912

Pembimbing II

Muhammad Azzam Muttaqin, M.Pd.
NIK.1992111120220913

Mengetahui

Ketua Program Studi

Betty Yulia Wulansari, M.Pd.
NIK.1990071220160913

Lampiran 3

SS Penggunaan APE Rumah Bermain

youtube.com/watch?v=bQqfNzgi-0U

Telusuri



rumah ya mau mengenal bagian-bagian

Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini "Rumah Bermain"

ALFIYA... 26... [Analytics](#) [Edit video](#) 68 [Bagikan](#) ...

165 x ditonton 4 hari yang lalu NGAWI
Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini "Rumah Bermain"

Tugas Akhir Pengajuan HKI [Lebih banyak](#)

@ernawati3590 3 hari yang lalu
Masya Allah...luar biasa bu alfiyah ❤️❤️
Balas

@pasal-ihlaspasuruan7172 3 hari yang lalu
❤️❤️
Balas

@vinadwianingputri5403 3 hari yang lalu
👍👍
Balas

@talitasalwaalyarohman8237 3 hari yang lalu
❤️❤️❤️
Balas

@novitaadiqka873 3 hari yang lalu
❤️
Balas

Lampiran 4
a. Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Identitas Validator

Nama : Nita Amirul Yatik, S.Pd
 NIP :-
 Pekerjaan : Guru/ Validator APE Ahli Media
 Instansi : TK Mutiara Bunda II Madiun

Petunjuk Pengisian

1. Baca butir-butir pernyataan dengan baik dan benar.
2. Bersedianya Bapak/Ibu untuk memberi penilaian dan validasi pada media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif yang kami ciptakan.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda cek list (√) pada kolom yang telah tersedia menggunakan skala penilaian dengan rentang skor 1-4 sebagai berikut :
 1= Kurang Baik
 2= Cukup
 3= Baik
 4= Sangat Baik
4. Mohon memberikan komentar atau saran secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan (Jika diperlukan)
5. Mohon instrumen ini dikembalikan dalam keadaan baik karena akan digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	APE "Rumah Bermain" aman digunakan anak usia dini				√
2.	APE "Rumah Bermain" memiliki bentuk dan warna yang menarik untuk anak usia dini			√	
3.	APE "Rumah Bermain" memiliki ukuran yang ideal untuk anak usia dini			√	
4.	APE "Rumah Bermain" Mampu mengembangkan minat belajar anak untuk mengenal, warna, bentuk geometri dan bagian-bagian dari rumah			√	
5.	APE "Rumah Bermain" sangat awet digunakan untuk media pembelajaran anak usia dini			√	
6.	APE "Rumah Bermain" Mampu menstimulus aspek perkembangan pada anak usia dini			√	

7.	Bentuk "Rumah Bermain" mudah difahami anak usia dini				✓
8.	Langkah-langkah permainan mudah dipahami anak usia dini			✓	
9.	Gambar angka, huruf dan bentuk geometri mudah dikenali anak usia dini			✓	
10.	Bentuk permainan mudah dilakukan anak usia dini			✓	

Dari penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, mohon kiranya memberikan tanda cek (✓) pada pilihan dibawah ini yang menunjukkan penilaian secara umum dari segi kelayakan dan validitas

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Dan apabila terdapat komentar atau saran dari APE yang kami ciptakan, mohon bapak/ibu dapat menuliskannya di tempat yang telah tersedia.

Atas bantuan bapak/ibu kami ucapkan ribuan terimakasih.

Madiun, 26 Juni 2023
Validator



Nita Amirul Yatik, S.Pd

Lampiran 4
b. Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Identitas Validator

Nama : DWIWAHYUNI, S.Pd
 NIP : 19770806 20801 2 017
 Pekerjaan : Penilik PAUD & DIKMAS Kec.Widodaren, Kab.Ngawi
 Instansi : Dinas Pendidikan & Kebudayaan Kab. Ngawi

Petunjuk Pengisian

1. Baca butir-butir pernyataan dengan baik dan benar.
2. Bersedianya Bapak/Ibu untuk memberi penilaian dan validasi pada media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif yang kami ciptakan.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda cek list (✓) pada kolom yang telah tersedia menggunakan skala penilaian dengan rentang skor 1-4 sebagai berikut :
 1= Kurang Baik
 2= Cukup
 3= Baik
 4= Sangat Baik
4. Mohon memberikan komentar atau saran secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan (Jika diperlukan)
5. Mohon instrumen ini dikembalikan dalam keadaan baik karena akan digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Bentuk Permainan APE "Rumah Bermain" dapat mengenalkan Tema lingkungan Rumah				✓
2.	APE "Rumah Bermain" memudahkan anak usia dini dalam mengenal bagian-bagian rumah				✓
3.	APE "Rumah Bermain" sesuai dengan sub tema Rumah				✓
4.	APE "Rumah Bermain" memenuhi aspek pengembangan Nilai Moral Agama				✓

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal kegiatan ibadah sehari-hari melalui do'a masuk rumah dan do'a keluar rumah 				
5.	<p>APE "Rumah Bermain" memenuhi aspek pengembangan bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menunjukkan simbol huruf • Anak mampu menyusun huruf • Anak melafalkan lagu anggota keluarga • Anak melafalkan lagu tema rumah 				✓
6.	<p>APE "Rumah Bermain" memenuhi aspek pengembangan sosial emosional</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu bersabar menunggu giliran • Anak mampu menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif • Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar 			✓	
7.	<p>APE "Rumah Bermain" memenuhi aspek pengembangan fisik motorik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu meronce • Anak menggunakan penjepit memindahkan pompom dengan penjepit • Anak mampu memainkan permainan dengan baik 				✓
8.	<p>APE "Rumah Bermain" memenuhi aspek pengembangan kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu mengenal konsep penjumlahan • Mengenal bentuk geometri melalui memasangkan bentuk geometri yang sama • mengenal macam-macam warna melalui memasang pagar rumah rumah sesuai warna • Anak menyelesaikan masalah sehari-hari melalui permainan maze • Anak mengenal anggota keluarga 				✓
9.	<p>APE "Rumah Bermain" memenuhi aspek pengembangan seni</p>				

	<ul style="list-style-type: none"> Anak mengenal anggota keluarga 				
9.	<p>APE "Rumah Bermain" memenuhi aspek pengembangan seni</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak mampu bernyanyi lagu tema rumah Anak mampu bernyanyi anggota keluarga Anak mampu memainkan alat musik sederhana 				✓

Dari penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, mohon kiranya memberikan tanda cek (✓) pada pilihan dibawah ini yang menunjukkan penilaian secara umum dari segi kelayakan dan validitas APE "Rumah Bermain" yang ada.

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Dan apabila terdapat komentar atau saran dari APE yang kami buat, mohon bapak/ibu dapat menuliskannya di tempat yang telah tersedia.

- APE sudah bagus. Dan dapat menciptakan APE yang lain, dapat menginspirasi pembelajaran kepada anak didik.
- Bisa ditambah audio keluarga
- Kurang taman

Atas bantuan bapak/ibu kami ucapkan terimakasih.

Ngawi, 26 Juni 2023
Validator

Wahyuni

DWIWAHYUNI, S.Pd
19770806 200801 2 017

Lampiran 5

Surat keterangan hasil *similarity check* karya ilmiah mahasiswa



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
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 : Alfiah

NIM : 21340238

Prodi : PG PAUD

Judul : Alat Permainan Edukasi Rumah Bermain

Dosen pembimbing :

1. Dian Kristiana, M.Pd

2. Muhammad 'Azam Muttaqin, M.Pd

Telah dilakukan check plagiasi berupa HaKI di L2P Universitas Muhammadiyah Ponorogo dengan prosentase kesamaan sebesar 24 %

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 14 Juli 2023

Petugas pemeriksa



(Mohamad Ulil Albab, SIP)

NIK.1989092720150322

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

Lampiran 6

Berita Acara Bimbingan Tugas Akhir

LEMBAR KENDALI BIMBINGAN SKRIPSI PROGRAM STUDI

Tanggal Pendaftaran :

Nama : Alfiah

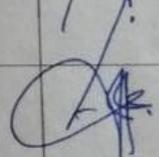
NIM/ PRODI : 21390238 / PG-PAUD

Dosen Pembimbing : Dian Kristiana, M.Pd

Judul ~~Skripsi~~ HKI : Alat Permainan Edukatif Anak
Usia Dini "Rumah Bermain".

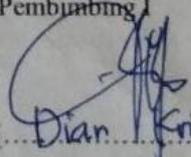
Tanggal Persetujuan
Judul :

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
1.	16-11-22	Pengajuan Permasalahan	
2.	8-1-23	pengajuan latar belakang	
3.	11-2-23	Revisi latar belakang	
4.	14-2-23	pengajuan bab I + II + III	
5.	25-2-23	Revisi bab I + II + III	
6.	27-3-23	pengajuan instrumen penelitian	
7.	16-5-23	Revisi instrumen penelitian	
8.	24-5-23	pengajuan HKI	

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
9.	29-5-23	Revisi judul HKI	
10.	13-6-23	Pengajuan Konsep APE "Rumah Bermain"	
11.	19-6-23	Pengajuan Permainan di APE	
12.	20-6-23	revisi konsep APE "Rumah Bermain"	
13.	22-6-23	ACC validasi media dan materi	
14.	26-6-23	Pengajuan video APE Rumah Bermain	
15.	7-7-23	Pengajuan laporan HKI	
16.	10 Juli 2023	Revisi laporan HKI	
17.	12 Juli 2023	ACC Ujian.	
18.			
19.			
20.			

Ponorogo,20....

Pembimbing I

( Dian Kristiana)

NIK

LEMBAR KENDALI BIMBINGAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI

Tanggal Pendaftaran :

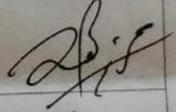
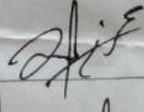
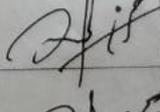
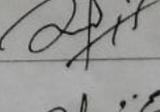
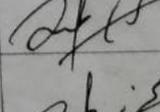
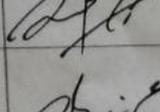
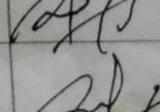
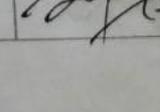
Nama : ALFIYAH

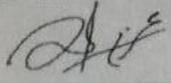
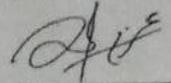
NIM/ PRODI : 21340238 / PG-PAUD

Dosen Pembimbing : Muhammad 'Azam Muttakin M.Pd

Judul Skripsi HKI : Alat Permainan Edukatif Anak
Usia Dini " Rumah Bermain "

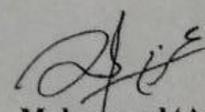
Tanggal Persetujuan
Judul :

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
1.	24-3-23	Pengajuan Latar belakang	
2.	30-3-23	Revisi latar belakang	
3.	1-4-23	Pengajuan proposal bab I-III	
4.	3-4-23	ACC proposal I bab I-III + instrumen	
5.	6-4-23	Revisi Instrumen	
6.	23-5-23	Pengajuan ganti HKI	
7.	26-5-23	Revisi HKI "APE Rumah Bermain"	
8.	3-6-23	Pengajuan laporan HKI	

9.	3-6-23	Pengajuan Laporan HKI	
10.	3-7-23	ACC Ujian	
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
16.			

Ponorogo,.....2023

Pembimbing II



Muhammad 'AzamMuttaqin, M.Pd

NIK. 1992111120220913