

ALAT PERMAINAN EDUKATIF “SI KECE/KERETA CERDAS”

TUGAS AKHIR

Penerbitan Hak Cipta

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Sarjana

Pendidikan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh :

RIYANTI

NIM. 21340243

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

2023

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR

Penerbitan hak cipta oleh : Riyanti
NIM : 21340243
Judul : Penerbitan Hak Cipta Alat Permainan Edukatif “Si
Kece (Kereta Cerdas)” ini telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk
diajukan dalam ujian akhir.

Ponorogo, 26 Juni 2023

Pembimbing I,



Dian Kristiana, M.Pd
NIK. 1985042720210912

Pembimbing II,



Nurtina Irsad Rusdiani, S.Pd., M.Pd.
NIK. 1995112520220913

LEMBAR PENGESAHAN

PENERBITAN HAK CIPTA ALAT PERMAINAN EDUKATIF "SI KECE
(KERETA CERDAS)"

Penerbitan Hak Cipta Oleh : Riyanti
NIM : 21340243
Judul : Penerbitan Hak Cipta Alat Permainan Edukatif "Si
Kece (Kereta Cerdas)

Dihadapan tim penguji, diponorogo, pada hari Jum'at tanggal 21 Juli 2023

Tim Penguji

Ida Yeni Rahmawati, M. Pd
NIK. 1989080120160913



Dian Kristiana, M. Pd
NIK. 1985042720210912



Nurtina Irsad Rusdiani, M. Pd
NIK. 1995112520220913



Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kaprodi, PG-PAUD



Dr. Ardhana M. S'AP, M. Kp.
NIK/NIP 1987012320170912



Betty Yulia Wulansari, M.Pd
NIK/NIP 1990071220160912

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 **“Si Kece (Kereta Cerdas)”**.

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 ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada Ibu Dian Kristiana, M. Pd dan Ibu Nurtina Irsad Rusdiani, 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. Bapak, Ibu, Mertua, dan Saudara tercinta yang selalu mendukung dengan do'a dan memberi semangat tanpa batas.
4. Suami tercinta Anwar Hamdan Hidayat dan anak-anak tersayang kakak Muhammad Syahril dan adek Salima Uliana Az Zahro yang selalu mendukung dan memberi semangat, serta menjadi pendengar setia dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif tersebut.
5. Semua mahasiswa PG PAUD RPL 2021 yang selalu mendukung dan menyemangati sehingga terselesainya Alat Permainan Edukatif ini., dan terima

kasih atas Kerjasama dan perjuangan yang dilalui selama kuliah semoga silaturahmi tetap terjaga.

6. Teman-teman dari seluruh KB Kecamatan Sawoo yang selalu memberi semangat dan dorongan serta memaklumi bila ada tugas.
7. Semua pihak yang tidak saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif. 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,

Riyanti
NIM. 21340243

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Riyanti

NIM Mahasiswa : 21340243

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 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



Riyanti
NIM. 21340243

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk alat permainan edukatif yang layak digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan NAM, motorik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosi anak PG/TK Al Furqon Grogol.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang melalui 5 langkah yaitu: 1) perencanaan, 2) pengembangan produk awal, 3) uji coba ke anak, 4) revisi hasil uji coba, 5) penyempurnaan produk akhir. Kelayakan produk berdasarkan pada hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan anak PG/TK Al Furqon Grogol sebagai pengguna. Hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media mendapatkan skor dengan kriteria sangat baik, sehingga secara keseluruhan produk alat permainan edukatif Si Kece/Kereta Cerdas hasil pengembangan dikatakan layak untuk mengembangkan aspek perkembangan NAM, motorik, kognitif, bahasa, social emosional, dan seni anak PG/TK Al Furqon Grogol.

Kata Kunci : *Alat Permainan Edukatif, Si Kece/Kereta Cerdas, Anak PG/TK*

ABSTACT

This study aims to produce educational game tools that are suitable for use to develop aspects of the development of NAM, motor, cognitive, language, social, and emotions of Al Furqon Grogol PG/Kindergarten children.

This research is a development research that goes through 5 steps: 1) planning, 2) initial product development, 3) trials on children, 4) revision of trial results, 5) final product improvement. Product eligibility is based on the results of the assessment of material experts, media experts, and Al Furqon Grogol PG/Kindergarten children as users. The results of the assessment from material experts and media experts scored very good criteria, so that overall the product of the Little Little/Smart Train educational game tool developed is said to be feasible for developing aspects of the development of NAM, motor, cognitive, language, social emotional, and PG children's art /TK Al Furqon Grogol.

Keywords: *Educational Game Tools, Little/Smart Trains, PG/Kindergarten Children*

DAFTAR ISI

Sampul Dalam.....	i
Lembar Persetujuan Ujian Skripsi	ii
Lembar Pengesahan	iii
Kata Pengantar	iv
Pernyataan Keaslian Karya	vi
Abstrak	vii
Abstract	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel.....	x
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Lampiran	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Pengembangan Produk.....	6
F. Manfaat menciptakan APE “Si Kece/Kereta Cerdas”	6
G. Asumsi Perkembangan Produk.....	7
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	20
C. Revisi produk.....	20

D. Uji Coba Produk Sederhana	
1. Subyek Uji Coba	22
2. Hasil Efektifitas Produk	22
3. Saran Pengguna.....	23
E. Produk Akhir	
1. Spesifikasi Produk Akhir.....	24
2. Kelemahan dan Kelebihan Produk Akhir.....	25
BAB III	PENUTUP
A. Kesimpulan.....	27
B. Saran.....	27
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1. Revisi Produk.....	21
--------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

1.	Gambar 1. Anak mengambil kantong.....	11
2.	Gambar 2. Anak mengambil kartu perintah.....	12
3.	Gambar 3. Guru membacakan perintah	12
4.	Gambar 4. Anak melakukan suwit/sut.....	13
5.	Gambar 5. Anak mengambil kantong kecil dengan alat penjepit.....	14
6.	Gambar 6. Anak mengambil benda kecil pada kantong.....	14
7.	Gambar 7. Anak meletakkan benda pada sekat kepala kereta.....	15
8.	Gambar 8. Anak memilih pola.....	15
9.	Gambar 9. Anak meletakkan bentuk lingkaran mengikuti pola.....	16
10.	Gambar 10. Anak meletakkan bentuk sayur pada lubang yang sesuai ..	16
11.	Gambar 11. Guru menunjukkan kartu gambar buah.....	17
12.	Gambar 12. Anak memutar roda kata sesuai nama gambar buah yang ditunjukkan guru.....	17
13.	Gambar 13. Guru menunjukkan gambar kendaraan.....	18
14.	Gambar 14. Anak menunjukkan bayangan kendaraan	18
15.	Gambar 15. Guru melakukan tanya jawab tentang binatang.....	19
16.	Gambar 16. Anak meletakkan bentuk makanan.....	19
17.	Gambar 17. Screen shoot uji coba produk.....	25

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Persetujuan Pengganti Tugas Akhir.....	30
2. Lembar Kendali Bimbingan Skripsi.....	31
3. Instrumen Validasi Materi.....	35
4. Instrumen Validasi Media.....	39
5. Screen Shoot Vidio Penggunaan APE “SI KECE/KERETA CERDAS”.....	42
6. Surat Keterangan Cek Plagiasi.....	43
7. Form Pendaftaran Ujian Skripsi.....	44
8. Surat Pernyataan (Pemegang Hak Cipta).....	45
9. Surat Pengalihan Hak Cipta.....	46
10. Sertifikat HaKI.....	47

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini memiliki rentang umur 0-6 tahun, dibandingkan umur-umur berikutnya rentang umur tersebut sangatlah berharga (Sablez & Pransiska, 2020). Menurut (Khaironi, 2018), Anak di usia ini biasa disebut dengan golden age (masa keemasan), berdasarkan penelitian 40% perkembangan seorang manusia terjadi dimasa usia dini oleh karena itu perlu adanya sebuah stimulus (rangsangan) untuk mendorong perkembangan anak usia dini ini mampu lebih optimal.

Stimulus menurut (D. K. R. Indonesia, 2018) pada (Kristiana, dkk :22) merupakan kegiatan merangsang kemampuan dasar anak usia 0- 6 tahun agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Stimulasi ini dilaksanakan untuk merangsang tumbuh kembang anak usia dini. Stimulasi yang dilakukan harus secara rutin dilakukan agar tumbuh kembang anak menjadi optimal. Anak yang kurang mendapat stimulasi dalam perkembangannya akan menyebabkan gangguan, hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Fitriani & Oktobriariani, 2017) yang menyimpulkan bahwa ada penyimpangan dalam tumbuh kembang anak yang diakibatkan dari kurangnya stimulasi tumbuh kembang anak dari orangtua.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan untuk menuntut ilmu akademik maupun pengalaman belajar yang bermanfaat dalam pendewasaan individu. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan lembaga untuk mengasuh dan memberi pendidikan pada anak. Menurut (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) pasal 14 menyatakan bahwa “PAUD merupakan suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar siap dalam memasuki pendidikan selanjutnya”. Dari Undang-undang diatas tugas Lembaga PAUD adalah

memberikan rangsangan (stimulus) kepada anak usia dini dan untuk membantu menyiapkan anak untuk pendidikan selanjutnya. Pemberian stimulus kepada anak usia dini harus sesuai dengan aspek perkembangan dan pertumbuhan anak, artinya bahwa setiap stimulus yang diberikan kepada anak usia dini harus sesuai dengan rentang umur anak.

Stimulus perkembangan diberikan kepada anak dengan menitikberatkan pada aspek pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Ada 6 aspek dalam perkembangan Anak Usia Dini. Aspek perkembangan anak usia dini menurut (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2013, 2013) adalah 1) Nilai Agama dan Moral, 2) Fisik Motorik, 3) Kognitif, 4) Sosial Emosional, 5) Bahasa, dan 6) Seni. Nilai Agama dan Moral dapat diartikan sebagai suatu bidang pengembangan yang berkaitan dengan pengenalan keTuhanan yang mencakup suatu wujud dari kegiatan belajar untuk berkembang perilaku yang sumbernya terletak pada nilai-nilai moral serta agamanya dalam kehidupan bermasyarakat pada konteks bermain sesuai dengan usia dan karakteristik anak. Aspek perkembangan fisik motorik dapat diartikan sebagai suatu aspek perkembangan yang berkaitan dengan gerak tubuh. Aspek perkembangan ini dibagi menjadi 2 kelompok perkembangan yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar merupakan perwujudan sebagai gerakan yang berkaitan dengan aktivitas otot besar sedangkan pada motorik halus diartikan sebagai pelibatan gerak pada aktivitas otot kecil. Aspek perkembangan kognitif merupakan suatu aspek perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan dalam berpikir anak, memahami sesuatu kegiatan yang seperti pada kemampuan belajar dalam memecahkan masalah, berfikir secara logis, dan berfikir simbolik. Pada aspek perkembangan bahasa dapat diartikan sebagai suatu media komunikasi dan interaksi, yang dapat dilakukan melalui tulisan yang terstruktur ataupun suatu bentuk tulisan yang dalam penyusunannya dilakukan pada satu peraturan dengan berbagai variasi dan kombinasinya. Seiring dengan bertambahnya usia maka tumbuh kembang anak juga bertambah secara reversibel dan irreversibel.

Berkaitan dengan mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini diperlukan metode dan media pembelajaran yang mampu memberikan pengetahuan, berfikir kreatif melalui imajinasinya, dapat membedakan sesuatu, dan membuat sesuatu. Dalam mengembangkan kemampuan tersebut bisa dilakukan melalui banyak cara, salah satunya menggunakan Alat Permainan Edukatif atau yang biasa disebut dengan APE.

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat main yang dapat menstimulasi pancaindera dan kecerdasan pada anak (Fitriana, 2022). Menurut suryadi (2007), bahwa manfaat permainan edukatif sebagai berikut: 1) Melatih kemampuan motorik. Stimulasi untuk perkembangan motorik dapat diperoleh saat meraba, menjumpit maianan, memegang dengan kelima jarinya dan sebagainya. 2) Melatih konsentrasi. Permainan edukatif di rancang untuk melatih kemampuan konsentrasi anak dan menggali kemampuan anak 3) Mengembangkan konsep sebab akibat. Misalnya memasukan benda kecil ke tempat besar sebab benda besar tidak bisa masuk ke dalam benda kecil. 4) Mengenal warna dan bentuk. Permainan yang beraneka ragam akan menstimulus anak dalam mengenal warna dan bentuk. 5) Menambah wawasan dan bahasa. Permainan edukatif akan menambah wawasan anak baik bentuk dan menumbuhkan bahasa dalam memainkannya (Syamsuardi, p.61).

Proses pembelajaran di dalam kelas memerlukan suatu model pembelajaran yang harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan belajar karena model pembelajaran merupakan suatu desain atau rancangan yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran, sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri anak.

Seperti yang terlihat permasalahan pada minat belajar anak, di sekolah PG/TK Al Furqon Grogol belum banyak menggunakan permainan, peneliti melihat bahwa anak-anak kurang tertarik dan merasa bosan dalam melakukan pembelajaran yang dibawakan oleh guru. Dibuktikan dengan anak yang tidak mau menirukan instruksi, bermain sendiri, bermain dengan teman dan

berbicara sendiri sehingga bisa menjadi penghambat untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan anak. Untuk menumbuhkan minat belajar anak usia dini sehingga bisa mengembangkan aspek perkembangan anak, pendidik perlu membuat kegiatan pembelajaran yang menarik salah satunya melalui permainan agar anak merasa tertarik dan senang untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas. Penerapan pembelajaran pada tema tertentu yang dapat memanfaatkan APE sebagai media pembelajaran seperti pada tema hewan, tumbuhan, dan kendaraan yang memerlukan media tambahan dalam menerapkan materi pembelajaran supaya lebih menyenangkan sehingga menumbuhkan minat anak untuk belajar sehingga bisa mengembangkan aspek perkembangan anak. Pada kenyataannya pembelajaran tersebut diterapkan dengan metode ceramah, tanya-jawab, pemberian tugas dan belum banyaknya permainan yang diterapkan sebagai media pembelajaran yang terkesan membosankan bagi anak usia dini sehingga kurangnya minat anak untuk belajar yang pada akhirnya akan menghambat perkembangan aspek perkembangan anak. Oleh karena itu anak banyak yang tidak mau menirukan yang diajarkan oleh guru, diam, bermain dengan teman, bermain sendiri dan berbicara sendiri, hal itu membuat anak-anak tidak berperan aktif dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik mengembangkan APE Si Kece/Kereta Cerdas, berawal dari pengamatan di PG/TK Al Furqon Grogol yang membutuhkan media pembelajaran tambahan karena anak-anak mengalami kesulitan dalam memahami tema pembelajaran hewan, tumbuhan, dan kendaraan yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti mengembangkan APE Si Kece/Kereta Cerdas untuk menumbuhkan minat belajar anak supaya bisa mengembangkan 6 aspek perkembangan anak di PG/TK Al Furqon Grogol. Melalui APE Si Kece/Kereta Cerdas anak dapat belajar lebih menyenangkan karena pembelajaran yang dilakukan melalui permainan. Anak akan terlibat aktif dalam pembelajaran karena melakukan permainan bersama teman-temannya untuk menyusun pola, menyusun puzzle, mencari bayangan dan masih ada permainan lainnya di dalam APE Si

Kece/Kereta Cerdas sehingga membuat anak aktif bergerak, berbicara, dan berkomunikasi dengan temannya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di PG/TK Al Furqon Grogol, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Metode yang digunakan guru dalam mengajar menggunakan metode ceramah.
2. Pembelajaran berpusat pada penjelasan guru.
3. Belum ada media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran.
4. Kesulitan siswa dalam memahami pelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dipaparkan, dalam penelitian ini hanya membatasi pada pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa memahami pembelajaran yang disampaikan guru, berdasar salah satu akar permasalahan bahwa guru belum menggunakan media yang inovatif pada saat proses pembelajaran. Penulis ingin mengembangkan media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif Si Kece/Kereta Cerdas untuk meningkatkan kemampuan siswa memahami pelajaran dan mengetahui efektifitas Alat Permainan si Kece/Kereta Cerdas untuk meningkatkan kemampuan siswa memahami pelajaran sehingga bisa mengembangkan aspek perkembangan anak. Penelitian ini diambil berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di PG/TK Al Furqon Grogol.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan Alat Permainan Edukatif Si Kece/Kereta Cerdas untuk meningkatkan kemampuan siswa memahami pelajaran sehingga bisa mengembangkan 6 aspek perkembangan anak?
2. Bagaimana hasil pengembangan Alat Permainan Edukatif Si Kece/Kereta Cerdas untuk meningkatkan kemampuan siswa memahami pelajaran sehingga bisa mengembangkan 6 aspek perkembangan anak?.

E. Tujuan Pengembangan Produk

1. Untuk mengembangkan Alat Permainan Edukatif Si Kece/Kereta Cerdas untuk meningkatkan kemampuan siswa memahami pelajaran sehingga bisa mengembangkan 6 aspek perkembangan anak.
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan Alat Permainan Edukatif Si Kece/Kereta Cerdas untuk meningkatkan kemampuan siswa memahami pelajaran sehingga bisa mengembangkan 6 aspek perkembangan anak.

F. Manfaat Pengembangan Produk

1. Manfaat Alat Permainan Edukatif Si Kece/Kereta Cerdas
 - a. Bagi anak
 - Anak mampu menerima pembelajaran dengan mudah
 - Anak bisa bermain sambil belajar
 - Anak dapat bermain yang menyenangkan
 - Menumbuhkan minat belajar anak
 - a. Bagi guru dan orang tua
 - Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran
 - Memberikan kegiatan yang menarik saat pembelajaran melalui Alat Permainan Edukatif Si Kece
 - Sebagai bahan masukan dalam mengembangkan kreatifitas anak dengan penggunaan Alat Permainan Edukatif Si Kece
 - b. Bagi sekolah
 - Sebagai bahan atau metode yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak
 - c. Bagi pencipta
 - Dapat memberikan solusi persoalan yang selama ini terjadi di lingkungan sekolah semoga dengan adanya ape ini dapat menumbuhkan minat belajar bagi anak usia dini.

G. Asumsi Pengembangan Produk

Anak usia dini pada umumnya mempunyai kebiasaan yang menjadi karakternya, yaitu suka bermain. Bermain dan memberi kesempatan kepada anak untuk berkreasi, di samping itu juga rasa ingin tahunya yang tinggi dan suka bertanya.

Mengingat karakteristik anak usia dini yang suka bermain sambil belajar serta belum adanya sebuah alat permainan yang mampu mengembangkan berbagai aspek kemampuan dasar ini menjadi motivasi bagi peneliti untuk mengembangkan alat permainan edukatif Si Kece/Kereta Cerdas.

Oleh karena itu alat permainan edukatif Si Kece/Kereta Cerdas yang dikembangkan diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar anak usia 4-5 tahun dan menjadi referensi bagi guru kelas dalam menyajikan pembelajaran di kelas dengan lebih memperhatikan minat anak dalam belajar. Melalui alat permainan edukatif Si Kece/Kereta Cerdas ini diharapkan anak usia dini lebih aktif dalam belajar, mengetahui dan menambah motivasi anak lewat belajar sambil bermain dan mengatasi masalah perbedaan kemampuan yang ada.

BAB II

PRODUK

A. PRODUK AWAL

1. Spesifikasi Produk

Permainan Edukatif Si Kece/Kereta Cerdas merupakan permainan yang dirancang untuk menumbuhkan minat belajar anak yang mana di dalam permainan Permainan Edukatif Si Kece/Kereta Cerdas ini dapat melatih perhatian, imajinasi, dan penglihatan anak. Permainan Edukatif Si Kece terbuat dari bahan triplek yang memiliki ketebalan 8mm, dengan warna warni yang menarik dan bentuk yang unik seperti kereta api yang sebenarnya sehingga bisa menarik perhatian anak. Setiap gerbong Si Kece dibuat dengan ukuran Panjang 30cm, lebar 15cm, dan tinggi 15cm.

Si Kece adalah singkatan dari Kereta Cerdas. Menurut Endarmoko Eko (139:2017) Kereta api adalah kereta yang terdiri atas rangkaian gerbong (wagon/gerobak kereta api untuk orang atau barang) yang ditarik oleh lokomotif (kepala kereta api yang menarik gerbong kereta). Sedangkan cerdas adalah pintar dan cerdik, cepat tanggap dalam menghadapi masalah dan cepat mengerti jika mendengar keterangan. Jadi Si Kece/Kereta Cerdas adalah Permainan edukatif yang berbentuk kereta api yang terdiri dari kepala kereta api/lokomotif dan 2 gerbong yang telah dikreasikan seperti bentuk kereta api sebenarnya yang bermanfaat untuk mencerdaskan anak usia dini.

Si Kece (Kereta Cerdas) terdiri dari tiga bagian yaitu ada Kepala kereta api/lokomotif , Gerbong 1 (Gerbong Harta Karun), dan Gerbong 2 (FUN GAME). Pada bagian kepala kereta terdapat beberapa sekat, sekat pertama dan sekat ketiga untuk meletakkan peralatan dari permainan, sedangkan sekat kedua terdapat permainan dengan nama kantong rahasia. Didalam sekat kedua terdapat enam kantong rahasia yang berisi perintah yang bisa membuat anak penasaran perintah apa yang ada didalam kantong. Gerbong 1 terdapat permainan dengan nama gerbong harta karun. Dan pada

gerbong 2 (FUN GAME) terdapat lima permainan : 1. Lingkaran Pola, 2. Puzzle Sayuran, 3. Roda Putar, 4. Shadow Matching/mencari bayangan, dan 5. Hungry Animals.

Dari semua permainan yang terdapat pada Si Kece anak dapat belajar dan mendapatkan pengalaman dengan media yang berbeda dari biasanya. Dengan alat permainan Si Kece anak akan lebih mudah memahami pembelajaran.

2. Kesesuaian Produk Dengan Perkembangan Kemampuan Anak Usia Dini

Jika ditinjau dari aspek perkembangan anak usia dini, Alat Permainan Edukatif Si Kece/Kereta Cerdas memiliki unsur aspek perkembangan anak yang diambil dari STTPA sebagai berikut :

- a. Bagian 1 (Kepala Kereta) permainan kantong rahasia untuk anak usia 3-4 tahun.
 - Aspek NAM dengan indikator mulai meniru doa pendek sesuai dengan agamanya, bentuk kegiatannya berupa menghafal do'a kedua orang tua.
 - Aspek Bahasa dengan indikator hafal beberapa lagu anak sederhana, bentuk kegiatannya berupa menyanyikan lagu kesukaan.
 - Aspek kognitif dengan indikator menyebutkan bilangan angka 1-10, bentuk kegiatannya berupa berhitung 1-10
 - Aspek fisik motorik dengan indikator melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi, bentuk kegiatannya berupa lakukan Gerakan melompat, merangkak, berlari, berjalan.
 - Aspek sosial-emosional dengan indikator mengatakan perasaan secara verbal, bentuk kegiatannya berupa menirukan ekspresi menangis, tersenyum, tertawa.

- Aspek seni dengan indikator mengenali berbagai macam suara kendaraan, bentuk kegiatannya berupa menirukan suara motor, pesawat terbang, bus, dll
- b. Bagian ke 2 (Gerbong harta karun) untuk mengembangkan aspek fisik motorik anak usia 3 tahun : koordinasi jari tangan cukup baik untuk memegang benda, bentuk kegiatannya berupa mengambil kantong dengan alat penjepit dan mengambil benda kecil dalam kantong).
- c. Bagian 3 (Gerbong Fun Game).
- Lingkaran Pola untuk mengembangkan aspek kognitif anak usia 4 tahun dengan indikator anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran; bentuk kegiatannya berupa meletakkan lingkaran sesuai pola
 - Puzzle sayuran untuk usia 4 tahun dengan indikator mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran, bentuk kegiatannya berupa meletakkan potongan bentuk sayuran pada lobang sayuran yang sesuai.
 - Roda kata untuk mengembangkan aspek bahasa anak usia 5-6 tahun dengan indikator anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, bentuk kegiatannya berupa menunjukkan nama buah dengan memutar roda.
 - Shadow matching untuk mengembangkan aspek seni anak usia 3-4 tahun dengan indikator mengamati dan membedakan benda di sekitarnya yang di luar rumah, bentuk kegiatannya berupa mencari bayangan yang sesuai.
 - Hungry animals untuk mengembangkan aspek seni usia 3-4 tahun dengan indikator mengamati dan membedakan benda di sekitarnya yang di luar rumah, aspek bahasa anak usia 3-4 dengan indikator mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan, bentuk kegiatannya berupa meletakkan bentuk makanan hewan sesuai dengan makanan hewan yang tertancap pada papan.

3. Cara Penggunaan Produk Untuk Anak Usia Dini

- a. Langkah-langkah bermain alat permainan edukatif Si Kece/Kereta Cerdas :
 1. Sebelum memainkan permainan berdoa terlebih dahulu
 2. Guru menjelaskan macam-macam permainan beserta aturan dan cara bermainnya
 3. Anak –anak memilih permainan yang akan dimainkan
 4. Guru mendampingi anak dalam melakukan permainan
 5. Anak –anak antri menunggu giliran untuk permainan selanjutnya
- b. Cara bermain alat permainan edukatif Si Kece/Kereta Cerdas
 1. Kantong Rahasia pada kepala kereta
 - Guru meminta anak untuk mengambil satu kantong
 - Guru meminta anak mengambil kartu perintah yang ada pada kantong
 - Guru membacakan perintah yang ada pada kantong yang dipilih anak
 - Guru meminta anak melakukan perintah yang ada pada kantong



Gambar 1. Anak mengambil kantong



Gambar 2. Anak mengambil kartu perintah



Gambar 3. Guru membacakan perintah

2. Gerbang 1 (Harta Karun)

- Guru meminta anak untuk suwit/sut untuk menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu

- Guru meminta anak yang bermain pertama untuk mengambil kantong kecil yang terdapat pada gerbong yang berisi beras warna warni
- Guru meminta anak untuk mengambil benda dalam kantong, ada bentuk koin, berlian, dan bom
- Ketika anak mengambil kantong yang berisi bentuk bom maka anak tersebut dinyatakan kalah, harus berhenti bermain dan dilanjutkan anak selanjutnya, ketika anak mengambil kantong yang berisi berlian/koin anak bisa melanjutkan mengambil kantong sampai habis
- Guru meminta anak untuk meletakkan bentuk koin, berlian, dan bom pada sekat yang terdapat dikepala kereta sesuai bentuk yang tertempel pada dinding sekat.



Gambar 4. Anak melakukan suwit/sut



Gambar 5. Anak mengambil kantong kecil dengan alat penjepit



Gambar 6. Anak mengambil benda kecil pada kantong



Gambar 7. Anak meletakkan benda pada sekat kepala kereta

3. Gerbong 2 (FUN GAME) terdapat lima permainan
 - a. Lingkaran Pola,
 - Guru meminta anak memilih salah satu pola
 - Anak Menyusun bentuk lingkaran mengikuti pola yang sudah dipilih



Gambar 8. Anak memilih pola



Gambar 9. Anak meletakkan bentuk lingkaran mengikuti pola

- b. Puzzle Sayuran, cara bermainnya guru meminta anak untuk meletakkan bentuk sayuran dilubang yang sesuai



Gambar 10. Anak meletakkan bebtuk sayur pada lubang yang sesuai

c. Roda Kata

- Guru mengambil satu kartu gambar buah dan melakukan tanya jawab tentang nama, warna, dan lainnya dari gambar buah yang diambil guru.
- Guru meminta anak untuk memutar roda kata sesuai nama buah yang ditunjukkan guru



Gambar 11. Guru menunjukkan kartu gambar buah



Gambar 12. Anak memutar roda kata sesuai nama gambar buah yang ditunjukkan guru

d. Shadow Matching(mencari/menghubungkan bayangan)

- Guru menunjukkan gambar bentuk kendaraan dan melakukan tanya jawab tentang bentuk kendaraan yang ditunjukkan guru
- Guru meminta anak mencari bayangan dari gambar kendaraan yang ditunjukkan guru



Gambar 13. Guru menunjukkan gambar kendaraan



Gambar 14. Anak menunjukkan bayangan kendaraan

e. Hungry Animal

- Guru menunjukkan bentuk hewan dan melakukan tanya jawab tentang hewan
- Anak meletakkan bentuk makanan yang sesuai dengan hewan yang ditanyakan guru



Gambar 15. Guru melakukan tanya jawab tentang binatang



Gambar 16. Anak meletakkan bentuk makanan

B. Validasi Produk

Pada tahap validasi APE Si Kece/Kereta Cerdas yang dilakukan penulis adalah membuat instrumen materi dan instrumen media untuk divalidasi oleh para ahli. Pada tahap ahli materi yang melakukan validasi materi pada APE Si Kece/Kereta Cerdas adalah Bapak Muhammad 'Azam Muttaqin, M. Pd, bekerja sebagai dosen di Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Validasi Materi dilakukan pada tanggal 26 Juni 2023.

Berdasarkan penilaian ahli materi dengan 9 indikator yang dinilai, ahli materi memberikan nilai yang masuk dalam kriteria sangat baik, sehingga APE Si Kece/Kereta Cerdas bisa dikatakan layak untuk diuji cobakan kepada anak.

Namun ada masukan dari validator untuk menambahkan tiga indikator pada APE Si Kece/Kereta Cerdas yaitu: 1. Anak mampu mengenal habitat hewan; 2. Anak mampu mengenal macam-macam, bentuk, dan ukuran hewan; 3. Anak mampu mengenal berbagai model bentuk; 4. Anak mampu merapikan mainan setelah bermain(membuka dan menutup gerbong 2.

Pada tahap ahli media yang melakukan validasi pada APE Si Kece/Kereta Cerdas adalah Ibu Betty Yulia Wulansari, M. Pd, bekerja sebagai dosen di Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Validasi Media dilakukan pada tanggal 26 Juni 2023.

Berdasarkan hasil penilaian ahli media dengan 10 indikator yang dinilai, ahli materi memberikan nilai yang masuk dalam kriteria sangat bagus sehingga Ape si Kece/Kereta Cerdas bisa dikatakan layak untuk diuji cobakan kepada anak.

APE Si Kece/Kereta Cerdas validator media memberikan saran, untuk membuat sampul buku panduan yang lebih menarik.

C. Revisi Produk

Revisi produk pada penelitian APE Si Kece/Kereta Cerdas, Saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media kemudian dijadikan pokok kajian revisi :

No	Revisi	Sebelum	Sesudah
1.	Menambahkan indikator Anak mampu mengenal habitat hewan	Belum ada indikator anak mampu mengenal habitat hewan	Sudah ada indikator anak mampu mengenal habitat hewan
2.	Anak mampu mengenal macam-macam, bentuk, dan ukuran hewan;	Belum ada indikator anak mampu mengenal macam-macam, bentuk, dan ukuran hewan;	Sudah ada indikator anak mampu mengenal macam-macam, bentuk, dan ukuran hewan;
3.	Anak mampu mengenal berbagai model bentuk	Belum ada indikator anak mampu mengenal berbagai model bentuk	Sudah ada indikator anak mampu mengenal berbagai model bentuk
4.	Anak mampu merapikan mainan setelah bermain(membuka dan menutup gerbong 2	Belum ada indikator anak mampu merapikan mainan setelah bermain(membuka dan menutup gerbong 2	Sudah ada indikator anak mampu merapikan mainan setelah bermain(membuka dan menutup gerbong 2
5.	Diperbaiki buku panduannya lebih menarik	Sampul buku panduan kurang menarik	Sampul buku panduan sudah dibuat lebih menarik

D. Uji Coba Produk Sederhana

1. Subjek Ujicoba

Ujicoba lapangan awal menggunakan Alat Permainan Edukatif Si Kece/Kereta Cerdas dilakukan kepada anak yang ada di PG/TK Al Furqon. Uji coba yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas produk yang telah dikembangkan dengan Alat Permainan Edukatif Si Kece/Kereta Cerdas untuk anak usia dini. Hasil dari uji coba lapangan operasional ini yang menjadi dasar dalam melakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan dan kemudian menghasilkan produk final.

2. Hasil Efektifitas Produk

Pada tahap ini, dilakukan uji coba produk APE "Si Kece/Kereta Cerdas" kepada siswa di PG/TK Al Furqon Grogol. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana APE "Si Kece/Kereta Cerdas" dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kemampuan siswa memahami pelajaran sehingga bisa mengembangkan 6 aspek perkembangan anak. Selama uji coba, anak-anak diberikan kesempatan untuk bermain dengan APE "Si Kece/Kereta Cerdas" yang dirancang dengan bentuk kerete api yang terbuat dari bahan triplek dengan warna-warni yang menarik. Salah satu keunggulan utama APE ini adalah memiliki bebtuk yang unik dan beberapa permainan yang belum ada pada APE sebelumnya yang dijual ditoko mainan. Hasil dari uji coba menunjukkan respons yang positif dari anak-anak terhadap APE "Si Kece/Kereta Cerdas". Mereka menunjukkan antusias yang tinggi dalam berinteraksi dengan alat permainan ini dan mengeksplorasi berbagai permainan yang terdapat di APE "Si Kece/Kereta Cerdas". Anak-anak terlihat sangat senang saat memainkan setiap permainan yang ada pada APE "Si Kece/Kereta Cerdas". Selama sesi uji coba, juga diamati perkembangan anak dalam beberapa aspek seperti NAM, bahasa, fisik motorik, social emosional, dan seni. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam aspek NAM, anak mampu menghafalkan do'a kedua orang tua, aspek bahasa anak mampu menggabungkan dua suku kata dengan memutar roda kayu sehingga membentuk nama buah.

Dalam aspek kognitif anak mampu berhitung 1-10 dengan baik dan benar, anak mampu mencari bayangan kendaraan, dan anak mampu mengenal warna melalui APE “Si Kece/Kereta Cerdas”. Pada aspek motorik seperti pada permainan mencari harta karun, anak mampu mengambil benda menggunakan alat penjepit dan anak juga mampu mengambil benda kecil dari dalam kantong. Selain itu, mereka juga menunjukkan kemajuan dalam aspek social emosional dengan anak belajar untuk menunggu giliran, berbagi, dan bekerja sama dalam permainan yang melibatkan APE "SiKece/Kereta Cerdas". Anak-anak terlihat senang bermain bersama dan membangun hubungan sosial yang positif. Dan anak juga mampu menunjukkan ekspresi sedih, tertawa, dan menangis. Berdasarkan hasil uji coba ini, dapat disimpulkan bahwa APE "SiKece/Kereta Cerdas" memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran dan mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. Alat permainan ini berhasil membangkitkan minat dan motivasi anak-anak dalam belajar, sambil mengembangkan aspek NAM, bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, dan seni mereka. Dengan demikian, APE "SiKece/Kereta Cerdas" dapat dijadikan sebagai alat permainan yang efektif untuk anak usia dini.

3. Saran Pengguna

Setelah produk selesai dikerjakan dan sudah dilakukan uji coba kepada anak, maka mendapatkan saran dari pengguna yaitu dari guru :

1. Untuk menambahkan permainan pada kepala kereta agar permainan pada APE Si Kece/Kereta Cerdas lebih bervariasi lagi.
2. Untuk menambahkan audio seperti suara bel kereta dan juga lagu-lagu pada APE Si Kece/Kereta Cerdas sehingga bisa lebih menarik lagi.

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 Si Kece/Kereta Cerdas dengan spesifikasi sebagai berikut:

APE Si Kece/Kereta Cerdas memiliki bentuk yang unik dan menarik dengan warna-warna yang cerah sehingga dapat mengundang minat anak-anak untuk memainkannya. Rancangan setiap permainannya dibuat semudah mungkin dan dilengkapi dengan buku panduan penggunaan sehingga anak mudah untuk memainkannya dengan dibimbing oleh guru atau orang tuanya. Alat permainan Si Kece/Kereta Cerdas dibuat menggunakan bahan triplek yang kuat, tidak mudah rusak dan, sangat aman untuk digunakan anak usia dini memberikan sehingga dapat digunakan untuk jangka panjang.

APE Si Kece/Kereta Cerdas memiliki 3 bagian yaitu kepala kereta, gerbong 1 dan gerbong 2. Pada alat permainan Si Kece/Kereta Cerdas terdapat 7 permainan. Pada kepala kereta adalah permainan kantong rahasia sebanyak 6 buah, masing masing kantong berisikan kartu perintah yang bertuliskan perintah untuk 6 aspek perkembangan anak. Pada gerbong 1 terdapat permainan mencari harta karun. Dan pada gerbong 2 dengan nama gerbong fun game, masing-masing sisi gerbong bisa dibuka, dan terdapat permainan dimasing-masing sisi tersebut, diantaranya ada permainan lingkaran pola, puzzle sayuran, roda kata, shadow matching (mencari/menghubungkan bayangan), dan hungry animals. Semua permainan yang terdapat pada alat permainan edukatif Si Kece/Kereta Cerdas bisa mengembangkan aspek N.A.M, Bahasa, kognitif, fisik motorik, seni, dan juga social emosional anak. Untuk memainkan alat permainan edukatif, anak bisa didampingi oleh guru atau orang tuanya. Video uji coba

APE Si Kece/Kereta Cerdas ini sudah diunggah di youtube pada link <https://youtu.be/oCegXExUsD8>. Video uji coba APE Si Kece/kereta Cerdas sudah ditonton oleh 182 orang dan mendapatkan like sebanyak 62 orang.



Gambar 17. Screen Shoot Uji Coba Produk

2. Kelemahan Dan Kelebihan Produk Akhir

Sebuah media pembelajaran tidak lepas dari kelebihan dan kekurangan, begitupula dengan Alat Permainan Edukatif Si Kece/Kereta Cerdas. Dalam pembelajaran Alat Permainan Edukatif Si Kece/Kereta Cerdas juga memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- a. Dapat digunakan untuk media pembelajaran anak.
- b. Mudah dimainkan oleh anak
- c. Tidak mudah rusak dan tahan lama
- d. Bahan yang digunakan mudah didapatkan dan aman untuk anak.

- e. Dapat menumbuhkan minat belajar anak dengan bentuk yang unik dan menarik
- f. Alat Permainan Edukatif beda dengan alat permainan edukatif yang lain, memiliki bentuk seperti kereta api yang sesungguhnya.

Selain memiliki kelebihan, APE Si Kece/Kereta Cerdas juga memiliki kelemahan yaitu:

- a. Ukuran APE Si Kece/Kereta Cerdas yang besar sehingga tidak bisa dibawa kemana-mana
- b. Alat-alat yang digunakan untuk permainan jika tidak dimasukkan kembali akan mudah hilang

BAB III

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan produk Alat Permainan Edukatif (APE) Si Kece/Kereta Cerdas untuk mengembangkan aspek Perkembangan NAM, motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan juga seni anak PG/TK Al Furqon Grogol. Secara keseluruhan produk alat permainan edukatif Si Kece/Kereta Cerdas dikategorikan layak untuk mengembangkan aspek perkembangan NAM, motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan juga seni anak PG/TK Al Furqon Grogol. Hasil penelitian menunjukkan, (1) Dihasilkan alat permainan edukatif Si Kece/Kereta Cerdas yang layak untuk mengembangkan aspek kemampuan dasar anak di PG/TK Al Furqon Grogol. (2) Alat permainan edukatif Si Kece/Kereta Cerdas yang dihasilkann terdiri dari 3bagian yaitu ada kepala kereta, grbong 1, dan gerbong 2. Terdapat 7 permainan pada alat permainan edukatif Si Kece/Kereta Cerdas yaitu kantong rahasia, mencari harta karun, pola lingkaran, puzzle sayuran, roda kata, shadow matching (mencari/menghubungkan bayangan), dan hungry animals. (3) Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi memperoleh skor yang termasuk dalam kriteria layak.

Hasil pengamatan pada anak terhadap alat permainan edukatif Si Kece/Kereta Cerdas berdasarkan ujicoba kepada anak yaitu anak menunjukkan antusiasnya untuk memainkan alat permainan edukatif Si Kece/Kereta Cerdas. Dilihat dari efektifitas hasil uji coba menunjukkan Alat Permainan Edukatif Si Kece/Kereta Cerdas layak digunakan untuk menstimulasi perkembangan enam aspek perkembangan anak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, telah menghasilkan alat permainan edukatif Si Kece/Kereta Cerdas yang baik untuk mengembangkan aspek NAM, motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni anak PG/TK Al Furqon Grogol dalam proses pembelajaran, maka ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran penggunaan bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan atau menggunakan alat permainan edukatif Si Kece/Kereta Cerdas sebagai alat permainan yang dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran di kelas sehingga proses pembelajaran lebih bervariasi. Guru diharapkan terlebih dahulu membaca petunjuk penggunaan permainan agar permainan dapat berjalan dengan maksimal sehingga dapat mengembangkan kemampuan anak secara optimal.
2. Saran penelitian selanjutnya bagi peneliti, diharapkan mengembangkan sebuah alat permainan edukatif baru yang lebih inovatif khususnya untuk anak PG/TK dengan menambah permainan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak yang belum ada dalam alat permainan edukatif Si Kece/Kereta Cerdas agar alat permainan edukatif yang digunakan dalam proses bermain sambil belajar di PG/TK lebih bervariasi dan dapat merangsang minat anak untuk belajar.

Daftar Pustaka

- Fadlillah, M. (2018). PENGARUH PUZZLE GEOMEWA TERHADAP KEMAMPUAN DAN MINAT ANAK DALAM MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA KELOMPOK USIA 4-5 TAHUN DI BA „AISYIYAH RNOWIJAYAN. *Jurnal EDUPEDIA Jurmas: Jurnal Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 2(2), 139-147.
- Fitriana, Dina. “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape).” *JCE (Journal of Childhood Education)* 5, no. 2 (2022): 580. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.726>.
- Nurhayati, H. (2015). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Rumah Kata untuk Anak TK Kelompok B. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 6(3).
- Nurlianharkah, R., Rahmawati, I. Y., & Kristiana, D. (2022). Implementasi Metode Cantol Roudhoh Berbasis Modul Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Paedagogy*, 9(4), 877-889.
- Yuan Nadila, A., Kristiana, D., & Setyowahyudi, R. (2022). Kegiatan Mozaik Untuk Menstimulus Kemampuan Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Alam Berbasis 3R. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), 1-8.

LAMPIRAN

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 dan/atau diajukan oleh :

Nama : Riyanti

NIM : 21340243

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

Judul : Alat Permainan Edukatif Kereta Cerdas (SIKECE)

adalah diajukan sebagai pengganti tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

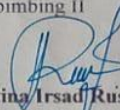
Demikian surat persetujuan ini dibuat dengan seener-benarnya untuk dapat digunakan seagaimana mestinya.

Pembimbing I



Dian Kristiana, M.Pd.
NIK.1985042720150912

Pembimbing II



Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd.
NIK. 1995112720220913

Mengetahui

Ketua Program Studi








Betty Yulia Wulansari, M.Pd
NIK.1990071220160913

LEMBAR KENDALI BIMBINGAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI

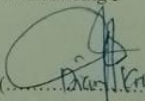
Tanggal Pendaftaran :
 Nama : Riyanti
 NIM/ PRODI : 21340243 / PG-PAUD
 Dosen Pembimbing : Dian Kristiana, M. Pd
 Judul Skripsi HKI : Alat Permainan Edukatif
 Si Kaca / Kereta Cerdas

Tanggal Persetujuan
Judul

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
1.	18 nov 2022	Konsultasi rumusan masalah dan judul skripsi	
2.	20 desember 2022	Konsul revisi rumusan masalah skripsi	
3.	28 Januari 2023	Konsul Bab I dan Bab II	
4.	4 April 2023	Revisi Bab I dan Bab II	
5.	7 April 2023	Ganti Artikel konsul ke I	
6.	9 April 2023	Revisi Artikel ke I	
7.	8 mei 2023	Konsul Artikel ke II	
8.	16 Mei 2023	Ganti HKI	

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
9.	15 Mei	Consul Rancangan APE + ACC	
10.	3 Juni	Consul produk APE	
11.	12 Juni	Consul produk APE	
12.	13 Juni	Pengeujian lumber validasi materi dan media	
13.		ACC Ujian	
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			

Ponorogo,20....
Pembimbing I


(.....Darul Kristiana.....)

NIK 1985 09 27 2015 09 62

**LEMBAR KENDALI BIMBINGAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI**

Tanggal Pendaftaran :

Nama : Riyanti





NIM/ PRODI : 21340243 / PG - PAUD

Dosen Pembimbing : Nurchina Irsad Rusdiani, S.Pd., M.Pd

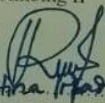
Judul Skripsi HKI : Alat Permainan Edukatif
Si Keco / Kereta Cardos

Tanggal Persetujuan
Judul :

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
1.	18-11-2023	Konsultasi rumusan masalah dan judul skripsi	Rusd.
2.	20-12-2023	Revisi rumusan masalah dan judul	Rusd.
3.	17-1-2023	Isi Bab I & Bab II	Rusd.
4.	29-1-2023	Revisi Bab I & Bab II	Rusd.
5.	7-3-2023	Ganti Artikel	Rusd.
6.	30-3-2023	Konsultasi padahuluan Artikel	Rusd.
7.	8 Mei 2023	Konsultasi Artikel ke II	Rusd.
8.	10 Mei 2023	Ganti HKI	Rusd.

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
9.	15 Mei	Konsul rancangan APE + ACC	
10.	3 Juni	Konsul produk APE	
11.	12 Juni	Konsul produk APE	
12.	13 Juni	Pengajuan lembar validasi Materi dan Media	
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			

Ponorogo,20....
Pembimbing II


(Rurika Hana, M.Pd)
NIK 19951125 2022 09 13

ALAT PERMAINAN EDUKATIF ANAK USIA DINI

“SI KECE { Kereta Cerdas }”

Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini



Disusun oleh :

RIYANTI

(21340243)

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

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Identitas Validator

Nama : Muhammad 'Azam Muttaqin, M.Pd
 NIP :
 Pekerjaan : Dosen/Validator Ahli Materi
 Instansi : Universitas Muhammadiyah Ponorogo

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 1-5 sebagai berikut :
 1= Tidak Baik
 2= Kurang Baik
 3= Cukup
 4= Baik
 5= 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	5
1.	Bentuk Permainan SI KECE {KERETA CERDAS} ini dapat mengenalkan berbagai tema, yaitu Tema Kendaraan, Tema Binatang, dan juga Tema Tanaman				✓	
2.	SI KECE {KERETA CERDAS} memiliki nilai kompetitif disetiap permainan				✓	
3.	SI KECE {KERETA CERDAS} sesuai dengan beberapa tema diatas				✓	
4.	SI KECE {KERETA CERDAS} memenuhi aspek pengembangan Nilai Moral Agama ❖ Mengetahui arti kasih sayang kepada sesama					✓

	<p>mahluk Allah dan cara memeliharanya.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak bisa membedakan ciptaan Allah selain manusia yaitu ada hewan dan tanaman, dan anak juga buatan manusia yaitu kendaraan 							✓
5.	<p>SI KECE {KERETA CERDAS} memenuhi aspek pengembangan bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mampu menggabungkan suku kata ❖ Anak mampu menirukan beberapa kata bahkan kalimat dari permainan tersebut 						✓	
6.	<p>SI KECE {KERETA CERDAS} memenuhi aspek pengembangan sosial emosional</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak Mampu menyatakan perasaan terhadap anak lain ❖ Anak mampu bersabar menunggu giliran ❖ Anak mampu menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif 							✓
7.	<p>SI KECE {KERETA CERDAS} memenuhi aspek pengembangan fisik motorik</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mampu mengambil kantong harta karun menggunakan alat penjepit ❖ Anak mampu memutar roda kata sehingga anak bisa menghubungkan dari beberapa suku kata menjadi satu kata ❖ Anak mampu merapikan mainan setelah digunakan/membuka dan menutup gerbong² 							✓
8.	<p>SI KECE {KERETA CERDAS} memenuhi aspek pengembangan kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mampu mengenal konsep bilangan ❖ Anak mengenal macam-macam warna dari permainan SI KECE ❖ Anak mampu mengenal berbagai bentuk model ❖ Anak mampu mengenal macam-macam, bentuk, dan ukuran hewan 							✓
9.	<p>SI KECE {KERETA CERDAS} memenuhi aspek pengembangan seni</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mampu membuat sebuah karya seni menyusun lingkaran sesuai pola, anak juga bisa mengenal warna 							✓

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 SI KECE {KERETA CERDAS} 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.

Atas bantuan bapak/ibu kami ucapkan ribuan terimakasih.

Ponorogo, 11 Mei 2023

Validator



M. Azam Muttaqin, M.Pd

ALAT PERMAINAN EDUKATIF ANAK USIA DINI

“SI KECE { Kereta Cerdas }”

Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini



Disusun oleh :

RIYANTI

(21340243)

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

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Identitas Validator

Nama : Betty Yulia Wulansari, M.Pd
 NIP : 1990071220160913
 Pekerjaan : Dosen/Validator Ahli Media
 Instansi : Universitas Muhammadiyah Ponorogo

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 1-5 sebagai berikut :
 - 1= Tidak Baik
 - 2= Kurang Baik
 - 3= Cukup
 - 4= Baik
 - 5= 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	5
1.	SI KECE {KERETA CERDAS} aman digunakan anak usia dini					✓
2.	SI KECE {KERETA CERDAS} memiliki bentuk dan warna yang menarik anak usia dini				✓	
3.	SI KECE {KERETA CERDAS} memiliki ukuran yang ideal untuk anak usia dini					✓
4.	SI KECE {KERETA CERDAS} Mampu mengembangkan minat belajar anak untuk mengenal huruf, kendaraan, sayuran dan binatang					✓
5.	SI KECE {KERETA CERDAS} sangat awet digunakan untuk media pembelajaran anak usia dini				✓	

6.	SI KECE {KERETA CERDAS} Mampu menstimulus aspek perkembangan pada anak usia dini					✓
7.	Bentuk SI KECE {KERETA CERDAS} mudah difahami anak usia dini				✓	
8.	Langkah-langkah permainan mudah dipahami anak usia dini					✓
9.	Semua gambar pada permainan 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

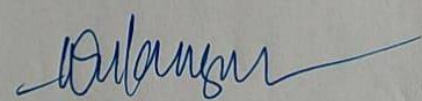
- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

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

diportalkan buibu panduannya telah menurut

Atas bantuan bapak/ibu kami ucapkan ribuan terimakasih.

Ponorogo, 12 Juni 2023
 Validator



Betty Yulia Wulansari, M.Pd
 NIK.1990071220160913



Deskripsi



ALAT PERMAINAN EDUKATIF SI KECE KERETA CERDAS 1

62

Suka

182

Penayangan

13 Jul

2023

UJI COBA ALAT PERMAINAN EDUKATIF SI KECE/KERETA CERDAS



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 : Riyanti
NIM : 21340243
Prodi : PG PAUD
Judul : ALat Permainan Edukatif Si Kece/Kereta Cerdas

Dosen pembimbing :

1. Dian Kristiana, M. pd
2. Nurtina Irsad Rusdiani, 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, 17/072023
Petugas pemeriksa



(Mohamad Uliil Albab, SIP)
NIK.1989092720150322

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



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Budi Utomo No. 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia
Telp. (0352) 440124, Fax. (0352) 461796, e-mail : kip@umpo.ac.id, Website : www.fkip.umpo.ac.id
Akreditasi Institusi oleh BAN-PT : B
(SK. Nomor 77/SK.BAN-PT/AK-PP/PT/IV/2020)

FORM PENDAFTARAN UJIAN SKRIPSI

Nama : Riyanti
Tempat Tgl. Lahir : Ponorogo, 29 Oktober 1988
Alamat : Dukuh Mojorejo II, Rt002/Rw002, Desa Mojorejo Kec. Jetis
Kab. Ponorogo
Nomor Telp./HP : 085-330-615-269
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
NIM : 21340243
Judul Skripsi / TIKI : ALAT PERMAINAN EDUKATIF SI KECE (KERETA
CERDAS)

Ponorogo, 22 Juni 2023

Peserta ujian

Riyanti

Mengetahui :

Pembimbing I: Dian Kristiana, M.Pd.

Pembimbing II: Nurtina Irsad Rusdiani, S.Pd., M.Pd.

Menyetujui

Ka.Prodi PG PAUD

Betty Yulia Wulansari, M.Pd

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Pemegang Hak Cipta :

Nama : Universitas Muhammadiyah Ponorogo
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jalan Budi Utomo 10 Ponorogo Jawa Timur 63471

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya Cipta yang saya mohonkan:

Berupa : Alat Peraga
Berjudul : SI KECE (KERETA CERDAS)

Tidak meniru dan tidak sama secara esensial dengan Karya Cipta milik pihak lain atau obyek kekayaan intelektual lainnya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 68 ayat (2):

- Bukan merupakan Ekspresi Budaya Tradisional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 38;
 - Bukan merupakan Ciptaan yang tidak diketahui penciptanya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 41 dan 42;
 - Bukan merupakan hasil karya yang tidak dilindungi Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 41 dan 42;
 - Bukan merupakan Ciptaan seni lukis yang berupa logo atau tanda pembeda yang digunakan sebagai merek dalam perdagangan barang/jasa atau digunakan sebagai lambang organisasi, badan usaha, atau badan hukum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 65 dan;
 - Bukan merupakan Ciptaan yang melanggar norma agama, norma susila, ketertiban umum, pertahanan dan keamanan negara atau melanggar peraturan perundang-undangan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 74 ayat (1) huruf d Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
2. Sebagai pemohon mempunyai kewajiban untuk me nyimpan asli contoh ciptaan yang dimohonkan dan harus memberikan apabila dibutuhkan untuk kepentingan penyelesaian sengketa perdata maupun pidana sesuai dengan ketentuan perundang-undangan.
3. Karya Cipta yang saya mohonkan pada Angka 1 tersebut di atas tidak pernah dan tidak sedang dalam sengketa pidana dan/atau perdata di Pengadilan.
4. Dalam hal ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Angka 1 dan Angka 3 tersebut di atas saya / kami langgar, maka saya / kami bersedia secara sukarela bahwa:
- a. Permohonan karya cipta yang saya ajukan dianggap ditarik kembali; atau
 - b. Karya Cipta yang telah terdaftar dalam Daftar Umum Ciptaan Direktorat Hak Cipta, Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia R.I dihapuskan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.
 - c. Dalam hal kepemilikan Hak Cipta yang dimohonkan secara elektronik sedang dalam berperkara dan/atau sedang dalam gugatan di Pengadilan maka status kepemilikan surat pencatatan elektronik tersebut ditangguhkan menunggu putusan Pengadilan yang berkekuatan hukum tetap.

Demikian Surat pernyataan ini saya/kami buat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 10 Juli 2023

An. Universitas Muhammadiyah Ponorogo




Yusuf Adam Hilman, S.IP., M.Si
(Ketua Sentra Kekayaan Intelektual)

SURAT PENGALIHAN HAK CIPTA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : 1. Riyanti
2. Dian Kristiana, M.Pd.
3. Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd.
Alamat : Dukuh Mojorejo II, RT. 002 / RW. 002 Desa Mojorejo Kec. Jetis Kab. Ponorogo
Prov. Jawa Timur 63473

Adalah **Pihak I** selaku pencipta, dengan ini menyerahkan karya ciptaan kami / saya kepada :

Nama : Universitas Muhammadiyah Ponorogo
Alamat : Jalan Budi Utomo 10 Ponorogo Jawa Timur

Adalah **Pihak II** selaku Pemegang Hak Cipta berupa **Alat Peraga** berjudul "**SI KECE (KERETA CERDAS)**" untuk didaftarkan di Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia.

Demikianlah surat pengalihan hak ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 10 Juli 2023

Pencipta

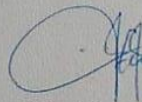
Pemegang Hak Cipta
An. Universitas Muhammadiyah Ponorogo



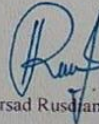
Yusuf Adam Hilman, S.IP., M.Si.
(Ketua Sentra Kekayaan Intelektual)



Riyanti



Dian Kristiana, M.Pd.



Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd.

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 : EC00202354241, 11 Juli 2023

Pencipta

Nama : Riyanti, Dian Kristiana, S.Pd., M.Pd. dkk

Alamat : Dukuh Mojorejo II, RT. 002 / RW. 002 Desa Mojorejo Kec. Jetis Kab. Ponorogo Prov. Jawa Timur 63473, Ponorogo, Jawa Timur, 63473

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 : SI KECE (KERETA CERDAS)

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 15 Mei 2023, di Ponorogo

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000487176

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	Riyanti	Dukuh Mojorejo II, RT. 002 / RW. 002 Desa Mojorejo Kec. Jetis Kab. Ponorogo Prov. Jawa Timur 63473
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	Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd.	Jl. Werkudoro RT. 002 RW. 001 Desa Jabung Kec. Mlarak Kab. Ponorogo Prov. Jawa Timur 63472

