

ALAT PERMAINAN EDUKATIF DUBADU BOX

SKRIPSI

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



Oleh :

LAILA ULFA NU'AN SAFITRI

NIM. 21340248

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

TAHUN 2023

ALAT PERMAINAN EDUKATIF DUBADU BOX

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh :

LAILA ULFA NU'AN SAFITRI

NIM. 21340248

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

TAHUN 2023

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Penerbitan hak cipta oleh : Laila Ulfa Nu'an Safitri

Nim : 21340248

Judul : Penerbitan Hak Cipta Alat Permainan Edukatif DUBADU Box ini
telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian akhir.

Ponorogo, 26 Juni 2023

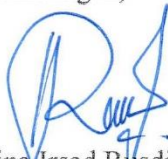
Pembimbing I,



Betty Yulia Wulansari, M.Pd.

NIK. 19900712 201609 13

Pembimbing II,



Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd.

NIK. 19951125 202209 13

LEMBAR PENGESAHAN

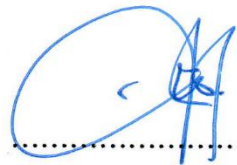
Skripsi oleh : Laila Ulfa Nu'an Safitri

NIM : 2130248

Judul : Alat Permainan Edukatif DUBADU Box Telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji, di Ponorogo, Pada hari Rabu tanggal 26 Juli 2023

Tim Penguji,

Dian Kristiana, M.Pd.
NIK. 19850427 202109 12



.....

Betty Yulia Wulansari, M.Pd.
NIK. 19900712 201609 13



.....

Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd.
NIK. 19951125 202209 13




.....


Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Kaprodi PG PAUD



Dr. Ardiana Januar Mahardhani, S.AP, M.KP
NIK. 19870123 201709 12



Betty Yulia Wulansari, M.Pd.
NIK. 19900712 201609 13

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas karunia 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 “Alat Permainan Edukatif DUBADU Box”.

Dalam kesempatan kali ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan dan motivasi dan do’a selama proses penulisan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada Ibu Betty Yulia Wulansari, M.Pd. dan Ibu Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd. selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasinya, sehingga penulisan tugas akhir 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 tugas akhir 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 dan keluarga besar tercinta yang selalu mendukung dengan do’a dan selalu memberi semangat
4. Terima kasih Risma Ayudya Sandi yang memberikan motivasi dan support dalam penulisan tugas akhir ini.
5. Terima kasih Ibu Nuryeni Farida yang selalu membantu dan memberikan support dalam penulisan tugas akhir ini.
6. Terima kasih Teman-teman mahasiswa PG PAUD RPL 2021 atas Kerjasama dan support selama perkuliahan.

7. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penulisan tugas akhir ini.

Dengan tersusunnya laporan ini mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi semua pembaca umumnya, khususnya bagi kami selaku penyusun laporan dan umunya bagi semua kalangan masyarakat. Laporan ini mungkin jauh dari kesempurnaan oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik dari pihak pembaca yang sifatnya membangun untuk kesempurnaan lebih lanjut laporan ini.

Ponorogo, 13 Juli 2023

Laila Ulfa Nu'an Safitri

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Laila Ulfa Nu'an Safitri
NIM Mahasiswa : 21340248
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



Laila Ulfa Nu'an Safitri

NIM. 21340248

ABSTRAK

Laila Ulfa Nu'an Safitri 2023. Alat Permainan Edukatif DUBADU Box. Tugas Akhir. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Pembimbing 1 Betty Yulia Wulansari, M.Pd., Pembimbing 2 Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk : 1. Untuk menciptakan APE DUBADU Box yang mempunyai banyak permainan dan dapat dimainkan di beberapa titik secara bersamaan 2. Untuk mengetahui hasil dari penciptaan APE DUBADU Box.

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

Hasil penelitian menunjukkan bahwa APE DUBADU Box merupakan APE yang dibuat untuk menciptakan APE yang mempunyai banyak permainan sekaligus dapat dimainkan di beberapa titik secara bersamaan karena dapat dibongkar pasang, ada 5 permainan yang dapat dimainkan oleh anak yaitu 1. Karpet warna, anak dapat Menyusun papan warna sesuai dengan contoh 2. Kamarku, yaitu mencari bayangan dari pakaian 3. Jam Pintar, anak akan memutar spin waktu dan setelah memutar anak akan mengatur jam sesuai dengan hasil dari spin waktu 4. 5 Shapes, anak dapat mengelompokkan gambar sesuai dengan bentuk geometri 5. Dubadu Board, anak dapat mehusun abjad a-z dan juga bisa meniru tulisan yang bergambar. APE DUBADU Box dapat digunakan oleh maksimal 30 anak untuk pemakaian papan secara terpisah dan juga dapat dimainkan 15 anak ketika dijadikan kotak. Kelayakan APE DUBADU Box merupakan produk yang melalui penilaian ahli media, dan diuji cobakan kepada 15 anak TK PANCASILA Bungkok. Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan skor dengan kriteria sangat baik, sehingga secara keseluruhan produk hasil pengembangan APE DUBADU Box dikatakan layak untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan anak usia dini.

Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif, Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRACT

Laila Ulfa Nu'an Safitri 2023. DUBADU Box Educational Game Tool. Final Project. Early Childhood Education Teacher Education Study Program, University of Muhammadiyah Ponorogo. Supervisor 1 Betty Yulia Wulansari, M.Pd., Supervisor 2 Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd.

This research aims to: 1. To create APE DUBADU Box which has many games and can be played at several points simultaneously 2. To find out the results of the creation of APE DUBADU Box.

The methods used in this study include the development of Smart Pinwheel APE products, APE product validation, and APE product trials to early childhood. Through the validation of APE products and trials with children, it is expected to know the extent of the effectiveness and attractiveness of APE DUBADU Box in the early childhood learning process.

The results showed that APE DUBADU Box is an APE made to create APE that has many games at the same time can be played at several points simultaneously because it can be disassembled, there are 5 games that can be played by children, namely 1. Color carpet, children can arrange the color board according to the example 2. Smart Clock, the child will spin the time spin and after rotating the child will set the clock according to the results of the time spin 4. 5 Shapes, the child can group the pictures according to the geometric shape 5. Dubadu Board, the child can arrange the alphabet a-z and can also imitate the illustrated writing. APE DUBADU Box can be used by a maximum of 30 children for separate board use and can also be played by 15 children when used as a box. The feasibility of APE DUBADU Box is a product that has been assessed by media experts, and tested on 15 children at PANCASILA Bungkuk Kindergarten. The results of the assessment from media experts get a score with very good criteria, so that overall the product development results of APE DUBADU Box are said to be feasible for developing 6 aspects of early childhood development.

Keywords: Educational Game Tools, Early Childhood Education

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	ii
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan menciptakan APE DUBADU Box	4
F. Manfaat menciptakan APE DUBADU Box	4
G. Asumsi menciptakan APE DUBADU Box	4
BAB II PRODUK	6
A. Produk Awal	6
A. 1. Spesifikasi Produk	6
A. 2. Kesesuaian Alat Permainan Edukatif DUBADU Box dengan Perkembangan Kemampuan Anak Usia Dini	9
A. 3. Cara Bermain Menggunakan Alat Permainan Edukatif DUBADU BOX	10
B. Validasi Produk	11
C. Revisi Produk	11
D. Ujicoba Produk Sederhana	12
D. 1. Subjek Uji Coba	12

D. 2. Hasil Identifikasi Produk	12
D. 3. Saran Pengguna	13
E. Produk Akhir.....	13
E. 1. Spesifikasi Produk Akhir	13
E. 2. Kelebihan dan Kekurangan Alat Permainan Edukatif DUBADU BOX.....	13
BAB III PENUTUP	15
A. KESIMPULAN	15
B. SARAN.....	15
DAFTAR PUSTAKA	16
LAMPIRAN.....	17

DAFTAR TABEL

1. Gambar table 1. Revisi Produk11

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kamarku	7
Gambar 2. Jam Pintar	7
Gambar 3. 5 Shapes.....	7
Gambar 4. Dubadu Board	8
Gambar 5. Karpet Warna	8

DAFTAR LAMPIRAN

Sertifikat HaKI.....	18
Lembar Persetujuan Ujian Skripsi	20
Surat Keterangan Plagiasi	21
Instrumen Validasi	22
Berita Acara Bimbingan.....	24

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal penting yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan manusia. Pendidikan mempunyai peran penting dalam pengembangan potensi diri manusia melalui proses pembelajaran dan cara-cara lainnya. Melalui pendidikan, manusia akan memperoleh pengetahuan yang berguna untuk mengetahui dan menggali potensi yang dimilikinya. Di era globalisasi yang penuh dengan persaingan ini diperlukan Pendidikan yang dapat digunakan sebagai proses perubahan. Pendidikan sangat baik diberikan sejak dini, ada juga yang mengatakan bahwa Pendidikan diberikan mulai sejak lahir bahkan sebelum lahir (prenatal).

Pendidikan pada anak usia dini di Indonesia dikenal sebagai PAUD. PAUD merupakan Pendidikan yang diberikan sebelum memasuki Pendidikan dasar maupun Pendidikan yang lebih tinggi dimana di PAUD ini difokuskan untuk Latihan Pendidikan yang berfokus pada anak usia 0-6 tahun. Pendidikan anak usia dini dapat diartikan sebagai pendidikan yang dilakukan pada anak sejak lahir hingga usia delapan tahun dan terfokus pada *physical, inteligensi, emosional, dan social education* (Gutiawati, T. A., & Wulansari, B. Y. , 2022). Pada Anak usia dini ini para ahli menyebut sebagai Golden Age, karena pada masa ini adalah masa emas yang sangat menentukan bagaimana kehidupan anak dimasa yang akan datang.

Menurut Saridawati dalam Widyana, E. dkk (2020) Anak Usia Dini merupakan anak yang berusia antara 0-6 tahun. Usia dini merupakan masa keemasan yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia (Murdiono, 2019). Pada usia ini, Anak usia dini mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Aspek perkembangan anak usia dini meliputi: aspek nilai moral dan agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, seni, dan fisik motorik baik motorik kasar dan halus. Semua

aspek perkembangan anak tersebut dapat distimulasi melalui kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini akan memberikan rangsangan-rangsangan terhadap perkembangan dari anak usia dini. Pendidikan tersebut juga harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak yang pada pelaksanaannya harus dalam suasana yang menyenangkan. Hal yang paling menyenangkan bagi anak adalah bermain. Belajar sambil bermain, setiap anak umumnya menyukai permainan dan bermain, melalui permainan dan bermain mereka memperoleh pengalaman, baik yang menyenangkan maupun yang tidak menyenangkan (Putri Rahmi, Hijriati. 2021). Usia dini merupakan masanya anak untuk bermain. Kesempatan yang diberikan kepada anak saat bermain benar-benar sangat luas, belajar dan menemukan hal-hal baru yang ada disekitar. Maka dari itu, bermain harus dimanfaatkan sebagai sarana belajar bagi anak usia dini (Fadlillah, M., Rahmawati, I. Y., & Setyowahyudi, R. ,2022).

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak sepanjang hari. Maka dari itu pendidik tidak bisa mengabaikan hal tersebut. Kegiatan pembelajaran seharusnya dibuat seperti permainan bagi anak namun tetap mengandung nilai pembelajaran. Hal tersebut akan sangat mudah ketika adanya media pembelajaran. Metode dan media pembelajaran dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini (Nadila A.Y., dkk, 2022). Media pembelajaran yang dapat digunakan bagi anak usia dini adalah alat permainan edukatif.

Alat Permainan adalah salah satu sumber belajar yang digunakan anak untuk memudahkan dalam memahami proses belajar melalui bermain (Qalbi dkk, 2020). Menurut Permendikbud No. 11 Tahun 2020 tentang Petunjuk Operasional Dana Alokasi Khusus Fisik Pendidikan, Alat Permainan Edukatif adalah seperangkat bahan dan media belajar untuk mendukung kegiatan belajar melalui bermain. Dengan adanya alat permainan edukatif ini anak akan memperoleh pengalaman melalui bermain

yang menyenangkan, sekaligus untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini.

Di Lembaga APE yang tersedia kebanyakan berupa APE dengan permainan tunggal. Kurangnya APE yang berisikan lebih dari satu permainan. APE yang memiliki beragam permainan terkadang hanya bisa dilakukan di satu titik. Mengingat karakteristik setiap anak yang berbeda-beda, sering anak berdebat mengenai tempat memainkan alat permainan edukatif tersebut. Ada yang menyukai bermain di luar ruangan ada yang suka di dalam ruangan.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti membuat Alat Permainan Edukatif DUBADU Box. APE ini berbeda dari yang lain karena terdapat banyak permainan yang bisa dimainkan oleh anak. Kelebihan lain dari APE ini adalah selain banyak permainan APE ini juga dapat dibongkar pasang yang dapat memungkinkan anak untuk bermain tidak hanya di satu titik saja, melainkan anak bisa bermain di beberapa tempat atau titik yang berbeda secara bersamaan.

B. Identifikasi Masalah

1. Masih kurangnya Alat Permainan Edukatif (APE) di sekolah yang dapat merangsang berbagai aspek perkembangan anak usia dini.
2. Masih kurangnya Alat Permainan Edukatif (APE) yang mempunyai banyak permainan sekaligus dapat dimainkan di beberapa tempat secara bersamaan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti hanya membatasi pada pembuatan Alat Permainan Edukatif yang menarik yang dapat membuat anak bermain sekaligus belajar. Selain itu APE juga dapat dibongkar pasang yang dapat memudahkan anak dalam bermain sesuai dengan keinginan masing-masing anak.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menciptakan APE DUBADU Box yang mempunyai banyak permainan dan dapat dimainkan di beberapa titik secara bersamaan?
2. Bagaimana hasil penciptaan dari APE DUBADU Box?

E. Tujuan menciptakan APE DUBADU Box

1. Untuk menciptakan APE DUBADU Box yang mempunyai banyak permainan dan dapat dimainkan di beberapa titik secara bersamaan.
2. Untuk mengetahui hasil dari penciptaan APE DUBADU Box.

F. Manfaat menciptakan APE DUBADU Box

Manfaat dari Alat Permainan Edukatif DUBADU Box ini adalah :

1. Bagi Anak
 - a. Anak dapat bermain sekaligus belajar dengan menyenangkan
 - b. Menumbuhkan motivasi bermain dan belajar kepada anak

2. Bagi Guru

Dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang menarik kepada anak melalui APE DUBADU Box.

3. Bagi Pencipta

Dapat menjadi solusi dari persoalan yang ada di Lembaga Pendidikan. Dengan adanya APE DUBADU Box ini anak bisa belajar sekaligus bermain bersama temannya dan juga dapat melatih perkembangan anak usia dini

G. Asumsi menciptakan APE DUBADU Box

Pengembangan APE DUBADU Box diharapkan layaknya alat permainan edukatif yang menarik dan interaktif, selain itu juga diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi anak-anak dalam bermain sekaligus belajar. APE yang dapat dibongkar pasang diharapkan memberikan kebebasan bagi setiap anak untuk memilih dimana anak akan bermain yang memungkinkan anak untuk bermain di titik yang berbeda secara bersamaan.

Penggunaan bahan MDF yang dicat warna warni dalam pembuatan APE DUBADU Box dapat memberikan daya tarik visual kepada anak-anak sehingga meningkatkan semangat mereka untuk bermain dengan APE DUBADU Box ini.

BAB II

PRODUK

A. Produk Awal

A. 1. Spesifikasi Produk

DUBADU Box merupakan Alat Permainan Edukatif yang berbentuk box atau kotak yang mana disetiap papan terdapat permainan yang dapat dimainkan anak. DUBADU yang memiliki makna *Different Board for Different Fun* atau papan yang berbeda untuk kesenangan yang berbeda, yang berarti bahwa dalam DUBADU Box ini memiliki beberapa permainan yang berbeda disetiap papan yang akan memberikan kesenangan atau perasaan senang yang berbeda di setiap permainannya. Box atau kotak dari APE ini juga dapat dibongkar pasang sehingga dapat memudahkan dalam memindahkan APE ini. Selain itu permainan ini juga dapat dimainkan tidak hanya di satu titik, bisa dimainkan secara terpisah atau tidak harus berbentuk kotak. Alat permainan ini juga dapat dimainkan di indoor maupun outdoor, sehingga lebih fleksibel dimainkan dimana saja dan kapan saja. Terdapat laci yang cukup besar yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat menyimpan media yang ada pada permainan tersebut. Permainan yang ada pada Dubadu Box juga beragam yang dapat membuat anak senang juga tidak mudah bosan. Di sisi lain bukan hanya kesenangan yang akan didapat anak ketika memainkan Dubadu Box melainkan juga dapat mengembangkan Kemampuan Anak.

DUBADU Box memiliki 6 papan yang dapat dibongkar pasang dan juga memiliki 1 laci yang berukuran besar untuk menaruh alat-alat dari permainan. APE ini memiliki 5 permainan yang dapat membuat anak senang dan dapat mengembangkan Kemampuan Anak yaitu Kamarku, Jam Pintar, 5 Shapes, Dubadu Board dan juga Karpas Warna.

1. Kamarku

Kamarku merupakan permainan mencari bayangan dari berbagai pakaian dan juga alat sekolah. Pada permainan ini disediakan bayangan

yang ada di papan anak ditugaskan untuk mencari baju yang ada dibayangkan tersebut.

Papan yang digunakan berukuran 40 x 40 cm yang diberi cat berwarna merah muda. Untuk bayangannya diberi warna hitam. Bahan dari bentuk pakaian yaitu apapn mdf 3 mm yang sudah dibentuk sesuai dengan gambar baju dan juga stiker baju. Dibelakang gambar baju dan juga dibayangkan diberi magnet.



Gambar 1. Kamarku

2. Jam Pintar

Jam Pintar merupakan permainan yang mengenalkan anak terhadap waktu. Terdapat spin waktu yang dapat memutar yang berisikan tulisan yang menunjukkan waktu.

Jam pintar menggunakan papan mdf 6 cm dengan ukuran 40 x 40 cm dan diberi warna dasar hijau. Terdapat papan untuk jam yang berdiameter 20 cm dan ditemplei kertas stiker bergambar jam dubadu. Terdapat papan untuk spin waktu yang bisa diputar yang berdiameter 15 cm.



Gambar 2. Jam Pintar

3. 5 Shapes

5 Shapes merupakan permainan dimana anak akan mencari bentuk geometri dari gambar yang berkaitan dengan kehidupan sehari hari.

Papan yang digunakan yakni mdf 6 mm dengan ukuran 40 x 40 cm yang diberi warna hijau. Untuk geometri diberi warna yang berbeda beda agar menarik

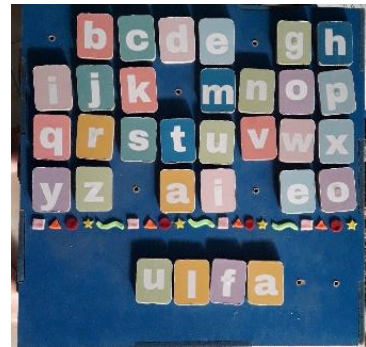


Gambar 3. 5 Shapes

perhatian anak. Geometri terbuat dari kain flannel dan gambar yang sudah diberi perekat pada bagian belakang.

4. Dubadu Board

Dubadu Board merupakan alat permainan edukatif yang bertemakan huruf abjad. Anak akan ditugaskan untuk menyusun abjad dari a-z dan juga menyusun huruf vokal. Anak dapat menuliskan nama dari setiap anak pada tempat yang sudah disediakan.



Gambar 4. Dubadu Board

Papan yang digunakan yaitu papan mdf 6 mm dengan ukuran 40 x 40 cm yang diberi warna biru dan diberi lubang sebanyak 38 lubang. Terdapat abjad yang dibelakangnya dibentuk dengan papan mdf 6 mm berukuran 4 x 5 cm lalu diberi stiker abjad dan juga dibelakang dari papan abjad diberi tusukan yang tumpul yang digunakan untuk memasukkan abjad pada setiap lubang.

5. Karpet warna

Karpet warna merupakan permainan dimana anak akan Menyusun papan warna sesuai dengan contoh yang ada disampingnya. Anak juga bisa mengurutkan mengelompokkan warna sesuai dengan yang diinginkan.



Gambar 5. Karpet Warna

Papan yang digunakan untuk karet warna yaitu papan mdf mm dengan ukuran 20 x 40 cm dan juga diberi warna dasar biru. Diberi potongan seng alumunium untuk memberikan daya tarik untuk magnet yang berukuran 16 x 16 cm yang dipasang dibagian kanan. Untuk karpetnya menggunakan papan mdf 3 mm dengan ukuran 4 x 4 cm dan diberi 4 warna yang berbeda secara rata dan juga diberi magnet pada bagian belakang

A. 2. Kesesuaian Alat Permainan Edukatif DUBADU Box dengan Perkembangan Kemampuan Anak Usia Dini

APE DUBADU BOX dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan anak usia dini antara lain :

1. NAM
 - Anak dapat sabar dalam menunggu giliran untuk bermain
2. Kognitif
 - Anak mengenal berbagai pakaian dan juga kegunaan dari pakaian tersebut
 - Anak dapat Menyusun abjad dari a-z dan menyebutkan huruf vokal
 - Anak dapat mengetahui satuan waktu dan tahu bagaimana arah jarum jam
3. Sosial Emosional
 - Anak dapat menerapkan budaya antri dan juga sabar dalam menunggu giliran bermain
 - Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar
4. Fisik Motorik
 - Anak dapat menyusun APE menjadi bentuk kotak
 - Anak Menyusun papan flannel sesuai pola
 - Anak mencari jejak pakaian dengan bayangan
 - Anak memutar spin waktu
5. Bahasa
 - Anak menyebutkan warna kain flannel pada permainan karpet warna
 - Anak menyebutkan pakaian apa saja yang ada dan mampu bercerita sederhana tentang pakaian yang anak punya
 - Anak dapat mengeja atau membaca kartu bergambar dan juga anak menyebutkan huruf abjad
 - Anak menyebutkan pukul berapa yang ada di spin waktu
 - Anak dapat menyebutkan nama barang yang akan ditempel di pola geometri

6. Seni

- Anak Menyusun karpet warna sesuai contoh
- Anak Menyusun baju secara berurutan sesuai dengan apa yang mereka mau

A. 3. Cara Bermain Menggunakan Alat Permainan Edukatif DUBADU BOX

1. Karpet Warna

- a. Anak mengambil alat pada laci
- b. Ambil satu pola lantai lalu tempelkan pada magnet yang tersedia
- c. Anak Menyusun Papan kain flannel sesuai dengan pola yang sudah diambil

2. Kamarku

- a. Anak mengambil bentuk pola pakaian di dalam Laci
- b. Anak mengamati bentuk dan pola dari papan yang dibentuk baju
- c. Anak mencari bayangan dari setiap pakaian

3. Dubadu Board

- a. Anak mengambil abjad pada laci
- b. Anak dapat Menyusun abjad a-z pada lubang yang sudah tersedia
- c. Anak Menyusun huruf vokal
- d. Anak mengambil 1 kartu yang berisikan gambar dan juga nama dari benda tersebut
- e. Anak dapat Menyusun kata atau kalimat yang tersedia pada kartu pada lubang disamping tempat kartu
- f. Anak dapat mengeja atau membaca kata tersebut

4. Jam Pintar

- a. Anak memutar spin waktu

- b. Anak akan mengamati jam berapa yang berhenti pada segitiga di samping spin
 - c. Anak akan mengatur jam yang ada sesuai dengan hasil spin waktu yang mereka dapatkan
5. Jemuranku
- a. Anak dapat mengambil benda dari laci
 - b. Anak akan mengamati gambar tersebut dan mencari bentuk geometri mana yang sesuai dengan gambar yang diambil
 - c. Anak menempel gambar pada geometri yang sesuai

B. Validasi Produk

Pada tahap validasi APE DUBADU Box yang melakukan validasi yaitu Bapak Muhammad Azam Muttaqin, M.Pd. yakni salah satu dosen di Prodi PG PAUD. Validasi dilakukan pada tanggal 06 Juli 2023.

Instrumen media yang dinilai, dari 10 indikator yang ada di dalam instrumen media, validator memberikan nilai 5 pada 10 indikator dengan nilai 5 sangat baik sehingga APE DUBADU Box yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan.

C. Revisi Produk

Revisi APE DUBADU Box. Saran serta masukan dari ahli media yang kemudian dijadikan pokok kajian revisi :

Gambar Tabel 1. Revisi Produk

No	Revisi	Sebelum	Sesudah
1.	Tambahan detail kecil pada permainan dubadu board agar tidak monoton	Dubadu board hanya berisi lubang kecil untuk menaruh abjad	Diberi detail kecil agar anak semakin tertarik dan juga tidak monoton
2.	Pergantian warna pada spin waktu pada bagian waktu	Spin waktu berwarna kuning	Spin waktu berwarna kuning

yang dasarnya berwarna kuning tulisan tidak terlalu terlihat atau kurang mencolok	dan tulisan berwarna putih	dengan tulisan berwarna hitam agar lebih terlihat jelas
---	----------------------------	---

D. Ujicoba Produk Sederhana

D. 1. Subjek Uji Coba

Ujicoba lapangan awal menggunakan media pembelajaran APE DUBADU Box dilakukan kepada siswa TK PANCASILA Bungkok yang beralamat di Desa Bungkok RT 003 RW 001 Kec. Parang Kab. Magetan. Ujicoba ini dilakukan bertujuan agar mengetahui keefektifan APE DUBADU Box sebagai media pembelajaran.

D. 2. Hasil Identifikasi Produk

Pada tahap ini, dilakukan uji coba produk APE DUBADU Box kepada siswa di TK PANCASILA Bungkok. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana APE DUBADU Box dapat memberikan mamfaat dalam mengembangkan aspek perkembangan anak.

Selama uji coba, anak-anak diberikan kesempatan untuk bermain dengan APE DUBADU Box yang dibuat menggunakan papan mdf yang dicat warna warni. Salah satu keunggulan dari APE ini adalah APE ini dapat dibongkar pasang sehingga dapat dimainkan anak bukan hanya pada satu titik melainkan menjadi beberapa titik dalam waktu yang bersamaan.

Hasil dari uji coba menunjukkan respons yang positif dari anak-anak terhadap APE DUBADU Box ini. Mereka menunjukkan minat yang tinggi dalam berinteraksi dengan alat permainan ini dan mengeksplorasi berbagai permainan yang terdapat di APE DUBADU Box ini.

Berdasarkan hasil uji coba ini, dapat disimpulkan bahwa APE DUBADU Box 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.

D. 3. Saran Pengguna

Saran yang diberikan oleh pengguna yaitu :

1. Perlunya detail kecil pada permainan DUBADU Board agar anak lebih tertarik dan tidak bingung ketika memainkannya.

E. Produk Akhir

E. 1. Spesifikasi Produk Akhir

Produk akhir yang dihasilkan yaitu Alat Permainan Edukatif DUBADU Box. Dengan melalui revisi-revisi sesuai saran dari ahli media maka produk akhir sebagai berikut :

Media Pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif DUBADU Box berbentuk kotak namun bisa dibongkar dan bisa dimainkan tidak hanya di satu tempat. APE ini diperuntukkan anakm usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun. APE dapat dimainkan dalam bentuk kotak maupun per bagian papan permainan. Pada APE yang disusun menjadi kotak mampu untuk dimainkan sampai dengan 15 orang anak. Sedangkan untuk per papan permainan bisa dimainkan maksimal 6 anak per papan permainan yang artinya dapat dimainkan kurang lebih 30 anak dalam satu waktu.

E. 2. Kelebihan dan Kekurangan Alat Permainan Edukatif DUBADU BOX

1. Kelebihan

Kelebihan dari APE DUBADU BOX diantaranya :

- a. Bahan dasar dari Papan MDF yang dikenal memiliki tekstur yang lembut karena dari serbuk kayu
- b. Memiliki warna yang cerah dan aman bagi anak
- c. Memiliki 5 permainan yang ada disetiap sisi kotak
- d. Memiliki ukuran yang besar sehingga anak dapat bermain dengan nyaman dan leluasa

e. Dapat dibongkar pasang maka anak bisa bermain tidak hanya berkumpul di satu tempat namun dapat di mainkan di tempat yang berbeda dan juga memudahkan dalam memindahkan atau menyimpannya

2. Kekurangan

Kekurangan dari APE DUBADU BOX ini adalah :

- a. Papan MDF memiliki berat yang sedikit lebih berat daripada papan lainnya
- b. Papan MDF mudah rusak bila terkena air

BAB III

PENUTUP

A. KESIMPULAN

APE DUBADU Box merupakan Alat Permainan Edukatif yang diciptakan khusus untuk anak usia dini yang memiliki banyak permainan dan juga dapat dibongkar pasang yang sangat memungkinkan dapat dimainkan di titik yang berbeda secara bersamaan. Alat Permainan Edukatif ini melalui tahap validasi produk dan uji coba produk. APE DUBADU Box diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan anak usia dini. Dalam hal ini untuk pengembangan keterampilan motorik, kognitif, sosial-emosional, seni, bahasa, dan nilai agama moral.

Hasil dari penciptaan pada APE DUBADU Box dapat efektif merangsang perkembangan anak dalam berbagai aspek. Anak menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi selama menggunakan alat permainan ini. Selain itu karena APE dapat dibongkar pasang jadi bisa mencakup lebih banyak anak untuk bermain dalam waktu yang bersamaan.

B. SARAN

Penelitian ini adalah pembuatan media pembelajaran yang menarik dan juga dapat digunakan secara fleksibel. Penelitian ini diperlukan Tindakan lanjutan dan saran agar APE DUBADU Box bisa dikembangkan agar lebih bervariasi dan juga semakin efektif untuk digunakan dalam pembelajaran pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifudin, O., Setiawati, dkk (2021). Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini.
- Gutiawati, T. A., & Wulansari, B. Y. (2022). Pengembangan Tema Budaya Lokal Ponoragan Untuk Membentuk Karakter Cinta Tanah Air Dalam Kurikulum PAUD. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 167-181.
- Widyana, E., Rahmawati, I. Y., & Fadhli, M. (2020). An Analysis of Politeness in Language in Early Childhood" A Case Study of the Habit of Listening to Dangdut Koplo Songs in Puduk Wetan Ponorogo". *Jurnal Indria Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah dan Sekolah Awal*, 5(2).
- Fadlillah, M., Rahmawati, I. Y., & Setyowahyudi, R. (2022). Desain Playground Budaya sebagai Media untuk Menanamkan Cinta Tanah Air pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3361-3368.
- Qalbi, Z., Marlina, S., Putera, R. F., Hidayati, I., & Daryati, M. E. (2020). Pengaruh permainan maze terhadap kemampuan bercerita di TK negeri 1 Padang Baru. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 287-294.
- Dirjen PAUD (2021). *APE Aman Bagi Anak Usia Dini*: Jakarta.
- Mustika, N., Suyadi (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2052-2060.
- Putri Rahmi, Hijriati. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152-155.
- Uminar, A. N., Putri, A., Rusdiani, N. I., & Arifin, D. (2022). Inovasi pembelajaran pada lembaga paud di masa pandemi. *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 2(1), 73-86.
- 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



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 : EC00202353228, 9 Juli 2023

Pencipta

Nama : **Laila Ulfa Nu'an Safitri, Betty Yulia Wulansari, M.Pd. dkk**

Alamat : **Dk. Dawung RT 014 RW 003 Desa Bungkok Kec. Parang Kab. Magetan Prov. Jawa Timur 63371, Magetan, Jawa Timur, 63371**

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 DUBADU Box**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : **16 Mei 2023, di Ponorogo**

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

Nomor pencatatan : **000486163**

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	Laila Ulfa Nu'an Safitri	Dk. Dawung RT 014 RW 003 Desa Bungkok Kec. Parang Kab. Magetan Prov. Jawa Timur 63371
2	Betty Yulia Wulansari, M.Pd.	Jl. Mangga No 11 RT 001 RW 001 Kel. Beduri Kec. Ponorogo Kab. Ponorogo Prov. Jawa Timur 63412
3	Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd.	Jl. Werkudoro RT. 002 RW. 001 Desa Jabung Kec. Mlarak Kab. Ponorogo Prov. Jawa Timur 63472



LEMBAR PERSETUJUAN
PENGGANTI TUGAS AKHIR MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

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

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

Nama : Laila Ulfa Nu'an Safitri
NIM : 21340248
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul : Alat Permainan Edukatif DUBADU Box

Adalah diajukan sebagai pengganti tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

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

Pembimbing I



Betty Yulia Wulansari, M.Pd
NIK. 199071220160913


Pembimbing II



Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd
NIK. 1995112520220913

Mengetahui,
Ketua Program Studi




Betty Yulia Wulansari, M.Pd
NIK. 199071220160913



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 : Laila Ulfa Nu'an Safitri

NIM : 21340248

Prodi : Pendidikan Guru

Judul : ~~Pendidikan Anak Usia Dini~~
Alat Permainan Edukatif DUBADU Box

Dosen pembimbing :

1. Betty Yulia Wulansari, M.Pd.
2. Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd.

Telah dilakukan check plagiasi berupa HaKI di L2P Universitas Muhammadiyah Ponorogo dengan prosentase kesamaan sebesar 18 %

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 13 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

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Judul HKI : Alat Permainan Edukatif DUBADU Box

Validator : Muhammad 'Azam Muttaqin, M.Pd.

Petunjuk Pengisian :

1. Baca butir-butir pernyataan dengan baik dan benar
2. Berikanlah penilaian pada masing-masing pernyataan secara obyektif
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda cek list (✓) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan skala jawaban angka 1-5 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 kolom yang telah disediakan (jika diperlukan).

A. Bentuk Pernyataan


No	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	APE Dubadu Box aman digunakan untuk Anak Usia Dini					✓
2.	APE Dubadu Box memiliki ukuran yang ideal untuk Anak Usia Dini					✓
3.	Bentuk permainan mudah dilakukan Anak Usia Dini					✓
4.	APE Dubadu Box mudah untuk dibongkar pasang					✓
5.	APE Dubadu Box awet digunakan untuk media pembelajaran anak usia dini					✓
6.	Media dapat menstimulus perkembangan motorik halus pada anak usia dini					✓
7.	Langkah-langkah permainan mudah dipahami oleh anak usia dini					✓

8.	Media dapat mengenalkan kepada anak usia dini satuan waktu					✓
9.	Media dapat menstimulus perkembangan kognitif anak usia dini					✓
10.	Media dapat menstimulus perkembangan Bahasa anak usia dini					✓

B. Komentar dan Saran

.....*Tanpa Revisi*.....

Ponorogo, 06 Juli 2023
 Ahli Media


Muhammad 'Azam Muttaqin, M.Pd.
NIK. 1992111120220913

**LEMBAR KENDALI BIMBINGAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI**

Tanggal Pendaftaran :

Nama : LAILA ULFA NU'AN SAFITRI

NIM/ PRODI : 213 402 98 / PG PAUD









Dosen Pembimbing : Betty Yulia Wulonsari, M.Pd.






Judul Skripsi : Alat Permainan Edukatif
DUBADU BOX

.....

.....

Tanggal Persetujuan Judul : 17 April 2023

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
1.	03 desember 2022	Judul Skripsi	
2.	06 Maret 2023	Pergantian Skripsi ke HKI	
3.	17 April 2023	Judul HKI	
4.	04 Mei 2023	Pembuatan APE tahap I	
5.	06 Mei 2023	Rancangan Proposal HKI	
6.	13 Mei 2023	Pembuatan APE tahap II	
7.	15 Mei 2023	Abstrak	
8.	19 Mei 2023	Bob 1	

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
9.	21 Mei 2023	Bab II	
10.	22 Mei 2023	Toporan HKI tahap I	
11.	02 Juni 2023	Deskripsi HKI	
12.	09 Juni 2023	Pendoptoran HKI	
13.	29 Juni 2023	Lembar validasi	
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			

Ponorogo, 26 Mei 2023
Pembimbing I


(Betty Yulio W. M.Pd)

NIK 1990 71 22 016 09 13

LEMBAR KENDALI BIMBINGAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PG PAUD

Tanggal Pendaftaran :

Nama : LAILA ULFA MU'AN SAFITRI

NIM/ PRODI : 21390248 / PG PAUD

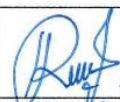
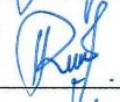






Dosen Pembimbing : Nurhina Isad Rusdiani, M.Pd.

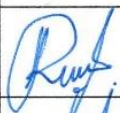



Judul Skripsi : Alat Permainan Edukatif DUBADU
Box

.....


.....

Tanggal Persetujuan Judul : 17 April 2023

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
1.	20 Januari 2023	Judul Skripsi	
2.	08 Februari 2023	Pergantian dan Skripsi ke HKI	
3.	07 Maret 2023	Proposal HKI	
4.	6 Mei 2023	Pembuatan APE	
5.	16 Mei 2023	Abstrak	
6.	20 Mei 2023	Bab I	
7.	21 Mei 2023	Bab II	
8.	05 Juni 2023	Deskripsi HKI	

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
9.	09 Juni 2023	Pendaftaran HKI	
10.	10 Juni 2023	Laporan HKI	
11.	12 Juni 2023	Lembar persetujuan	
12.	22 Juni 2023	Lembar validasi	
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			

Ponorogo,20....
Pembimbing II


(.....)

NIK 199512520220913 .