

**ALAT PERMAINAN EDUKATIF ANAK USIA DINI
“SEPEDA PINTAR (SEPIN)”**

HKI

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



Oleh :

NITA SETIANINGSIH

NIM. 21340250

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

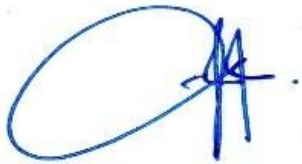
2023

LEMBAR PERSETUJUAN

HKI Oleh : Nita Setianingsih
NIM : 21340250
Judul : Alat Permainan Edukatif Sepeda Pintar (APE SEPIN) ini telah
disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan ujian
akhir.

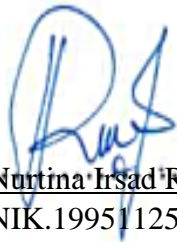
Ponorogo, 11 Juli 2023

Pembimbing I



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

Pembimbing II



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

LEMBAR PENGESAHAN


HKI Oleh : Nita Setianingsih
NIM : 21340250
Judul : Alat Permainan Edukatif Sepeda Pintar (APE SEPIN), Telah
Dipertahankan dihadapan Tim Penguji, di Ponorogo, Pada Hari
Kamis 20 Juli 2023

Tim Penguji,

Ida Yeni Rahmawati, M.Pd.
NIK. 1989080120160913



Dian Kristiana, M.Pd.
NIK. 1985042720210912



Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd.
NIK.1995112520220913



Mengetahui
Dekan Fakultas Keguruan
Dan Ilmu Pendidikan



Dr. Ardhana Januar Mahardhani, M.KP
NIK. 1987012320170912

Kaprodi PG PAUD



Betty Yulia Wulansari, M.Pd
NIK. 1990071220160913

ABSTRAK

Nita Setianingsih. Alat Permainan Edukatif Sepeda Pintar. HKI. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan, Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Pembimbing 1 Dian Kristiana, M. Pd. dan Pembimbing 2 Nurtina Irsad Rusdiani, M. Pd.

Tujuan pembuatan alat permainan edukatif ini untuk mengembangkan aspek perkembangan nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional dan juga seni. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sebuah alat permainan yang dirancang khusus untuk anak-anak sebagai sarana untuk memperkenalkan keaksaraan awal, merangkai kata, hitung sederhana dan mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pengembangan produk APE Sepeda Pintar, validasi produk APE, serta uji coba produk APE kepada anak-anak. Penelitian ini memberikan kontribusi yang penting dalam bidang pendidikan anak usia dini dengan menyediakan sebuah alat yang menarik dan interaktif untuk memperkenalkan salah satu macam kendaraan darat dan mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. APE Sepeda Pintar dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam lingkungan pendidikan anak usia dini. Dengan adanya APE Sepeda Pintar, diharapkan anak-anak dapat belajar secara aktif dan kreatif, sambil mengembangkan kemampuan mereka dalam berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, motorik, sosial, bahasa, emosi, dan seni. Alat ini dapat menjadi alat yang mendukung guru dan orang tua dalam memberikan pembelajaran yang beragam dan menarik bagi anak-anak, sehingga meningkatkan motivasi belajar. Melalui validasi produk APE dan uji coba kepada anak-anak, diharapkan dapat diketahui sejauh mana efektivitas dan daya tarik APE Sepeda Pintar dalam proses pembelajaran anak usia dini. Dengan hasil yang positif, APE Sepeda Pintar dapat menjadi alat permainan edukatif yang bermanfaat dan efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar anak-anak.

Hasil dari uji coba secara sederhana, menunjukkan peningkatan perkembangan yang baik dan efektif pada anak. Terdapat peningkatan pada aspek bahasa anak diantaranya anak lebih mudah mengenal bentuk – bentuk huruf abjad tidak hanya dengan pelafalannya saja dan anak juga mampu merangkai kata dari suku kata serta anak mampu meniru bentuk tulisan kata dari dalam roda dan anak mampu mengenal angka serta pengoperasian hitung sederhana dengan baik.

Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif, Sepeda Pintar, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Nita Setianingsih. Smart Bicycle Educational Game Tool. IPR. Education Teacher Education Study Program, Early Childhood, Muhammadiyah University Ponorogo. Advisor 1 Dian Kristiana, M. Pd. and Supervisor 2 Nurtina Irsad Rusdiani, M. Pd.

The purpose of making this educational game tool is to develop aspects of the development of religious and moral values, language, cognitive, physical-motor, social-emotional and also art. Educational Game Tool (APE) is a game tool specifically designed for children as a means of introducing early literacy, word stringing, simple counting and developing aspects of early childhood development.

The methods used in this study included developing APE Smart Bike products, validating APE products, and testing APE products on children. This research makes an important contribution to the field of early childhood education by providing an engaging and interactive tool to introduce a variety of land vehicles and develop aspects of child development. APE Smart Bike can be used as a fun and effective learning resource in an early childhood education environment. With the Smart Bike APE, it is hoped that children can learn actively and creatively, while developing their abilities in various aspects of development such as cognitive, motor, social, language, emotion and art. This tool can be a tool that supports teachers and parents in providing diverse and interesting learning for children, thus increasing learning motivation. Through validation of APE products and trials on children, it is hoped that the effectiveness and attractiveness of APE Smart Bikes will be known in the early childhood learning process. With positive results, Smart Bike APE can be a useful and effective educational game tool in enhancing children's learning experience.

The results of trials are simple, showing good and effective developmental enhancement in children. There is an increase in aspects of children's language, including children more easily recognize the forms of letters of the alphabet, not only with their pronunciation, and children are also able to assemble words from syllables, and children are able to imitate written forms of words from inside the wheel, and children are able to recognize numbers and operate simple calculations with Good.

Keywords: Educational Game Tools, Smart Bikes, Early Childhood

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan HKI ini. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW, yang telah menunjukkan umatnya kepada jalan terang benderang seperti saat ini. Sehingga penulis dapat menyelesaikan HKI Alat Peraga Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini yang berjudul “ Alat Permainan Edukatif Sepeda Pintar “APE SEPIN”.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa motivasi dan doa dalam pembuatan APE dan laporan HKI ini. Ucapan terimakasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada Dian Kristiana,M.Pd. dan Nurtina Irsad Rusdiani,M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasinya, sehingga HKI ini dapat terselesaikan. Selain itu, ucapan terimakasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Susanto, M.A selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
2. Bapak Dr. Ardhana Januar Mahardhani, M.KP selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
3. Ibu Betty Yulia Wulansari, M. Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
4. Muhammad ‘Azam Muttaqin, M.Pd.dan Nita Amirul Yatik, S.Pd selaku validator materi dan validator media yang telah memberikan penilaian, saran, dan masukan demi perbaikan instrumen.
5. Suami tercinta Aji Marwanto, yang tersayang Arsha Nashwa Taquilla dan Arshi Nashwa Taquilla yang selalu mendukung dan memberi semangat, serta menjadi pendengar setia dalam pembuatan alat permainan tersebut.
6. Keluarga tercinta ibu, kakak dan kakak ipar atas segala doa dan dukungan yang telah diberikann untuk menyelesaikan HKI ini.

7. Ustadzah Alfi, Ustadzah Lukis, Ustadzah Binti, teman seperjuangan yang banyak sekali membantu dalam menyelesaikan tugas kuliah dan tugas akhir ini, semoga Alloh membalas kebaikan kalian.
8. Teman – teman dari PAS Baitul Qur’an Karangbanyu yang selalu memberi semangat, bantuan, dan juga dorongan demi kelancaran tugas akhir ini.
9. Teman – teman mahasiswa RPL program studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Angkatan 2021 atas motivasi, kebersamaan, dan kekompakan selama masa kuliah semoga persaudaraan ini selalu trejaga.
10. Semua pihak yang tidak saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pembuatan buku cerita bergambar. Semoga mendapat balasan setimpal dari ALLAH SWT.

Harapan dan do’a semoga ALLAH SWT senantiasa membalas kebaikan berbagai pihak tersebut. Harapan penulis semoga alat permainan edukatif sepeda pintar ini memberi manfaat bagi pembaca. Aamiin.

Ponorogo, 11 Juli 2023



Nita Setianingsih

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Nita Setianingsih
NIM : 21340250
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa HKI ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam HKI 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, 11 Juli 2023
Yang Menyatakan,



Nita Setianingsih
NIM. 21340250

DAFTAR ISI

Sampul Dalam	i
Lembar Persetujuan Ujian Skripsi	ii
Lembar Pengesahan	iii
Abstrak	iv
<i>Abstract</i>	v
Kata Pengantar	vi
Pernyataan Keaslian Karya	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar	xii
Daftar Lampiran	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Pembatasan Masalah	3
1.4. Rumusan Masalah	4
1.5. Tujuan Pengembangan Produk.....	4
1.6. Manfaat Pengembangan Produk.....	4
1.7. Asumsi Pengembangan Produk.....	5

BAB II PRODUK

2.1. Produk Awal	6
2.1.1. Spesifikasi Produk	6
2.1.2. Kesesuaian Produk dengan Perkembangan Anak Usia Dini	7
2.1.3. Cara Penggunaan Produk untuk Anak Usia Dini.....	8
2.2. Validasi Produk	16
2.3. Revisi Produk	16

2.4. Uji Coba Produk Sederhana	17
2.4.1. Subjek Uji Coba	17
2.4.2. Hasil efektifitas produk	17
2.4.3. Saran Pengguna	18
2.5. Produk Akhir	24
2.5.1. Spesifikasi Produk Akhir	19
3. Kelemahan dan Kelebihan Produk Akhir	19

BAB III PENUTUP

3.1. Kesimpulan	21
3.2. Saran	21

DAFTAR PUSTAKA	22
-----------------------------	----

LAMPIRAN	23
-----------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Revisi Produk	16
------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sepeda Pintar	8
Gambar 2. Audio yang terpasang terpasang doa naik kendaraan darat dan lagu tentang sepeda	9
Gambar 3. Huruf abjad dalam kerangka dan suku kata dalam roda	9
Gambar 4. Angka dalam roda, bunga angka dan bunga tulip	10
Gambar 5. Perlengkapan Alat Permainan Edukatif Sepeda Pintar	10
Gambar 6. Anak mengurutkan huruf abjad pada kerangka sepeda	11
Gambar 7. Anak menulis kata yang terdapat dalam kotak penghubung Roda	12
Gambar 8. Anak melafalkan dan mengurutkan angka 0 hingga 9	12
Gambar 9. Anak mengenal angka puluhan	13
Gambar 10. Anak mengenal hitung sederhana (Penjumlahan)	13
Gambar 11. Anak mengenal hitung sederhana (Pengurangan)	14
Gambar 12. Anak bermain mengelompokkan bentuk-bentuk geometri	14
Gambar 13. Anak bermain menjahit bentuk geometri sesuai dengan pola yang ada	15
Gambar 14. Anak bermain memutar musik	15

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan HKI	23
Lampiran 2. Lembar Persetujuan Pengganti Skripsi	25
Lampiran 3. Instrumen Validasi Media	26
Lampiran 4. Instrumen Validasi Materi	28
Lampiran 5. Screenshot Video Penggunaan APE “Sepeda Pintar”	34
Lampiran 6. Surat Keterangan Hasil Similiarity Karya Ilmiah	35
Lampiran 7. Berita Acara Bimbingan Tugas Akhir	36