

**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**

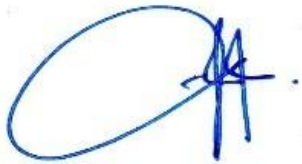
2023

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.

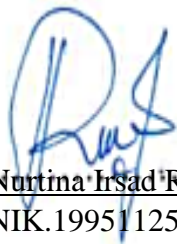
Ponorogo, 11 Juli 2023

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 Allah 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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Masa usia dini yakni usia 0-6 tahun, anak mengalami masa keemasan (the golden years) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individu, tergantung dari pemberian stimulasi dan juga pengalaman yang didapatkan anak selama proses pembelajaran maupun proses bermain sehari – hari. Menurut Morrison (2012), pada masa inilah anak dapat dirangsang seluruh aspek perkembangannya agar dapat berkembang secara maksimal.

Pada fase ini dimana suatu fungsi tertentu perlu distimulus, diarahkan sehingga tidak menghambat perkembangannya. Pemberian stimulus merupakan hal yang sangat membantu anak untuk berkembang. Anak yang terstimulus dengan baik dan sempurna maka tidak hanya satu perkembangan saja yang akan berkembang tapi bisa bermacam – macam aspek perkembangan yang berkembang dengan baik.

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan media yang dibuat secara sistematis dan bertujuan untuk menstimulasi perkembangan anak (Syamsuardi, 2012 : 61). Alat permainan edukatif sengaja dirancang sebagai alat permainan yang secara khusus untuk meningkatkan aspek perkembangan anak. Penggunaan APE memiliki dampak positif bagi perkembangan anak, karena anak dapat melakukan kegiatan belajar sambil bermain. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar tentang kehidupan sehari-hari dan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya (Khobir, 2009, hlm. 197).

Dengan demikian, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan terciptanya proses pembelajaran yang tidak membosankan, kita perlu memahami secara tepat tingkat perkembangan anak.

Abraham Maslow mengemukakan bahwa potensi yang dimiliki anak akan timbul jika diberi rangsangan dengan penyajian wawasan, contoh keteladanan, serta pengalaman langsung secara tepat (dalam Fadillah, 2011:3-4). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk memberikan solusi media pembelajaran bahasa dan matematika pada anak usia dini menggunakan media pembelajaran alat permainan edukatif sepeda pintar. Sepeda pintar juga untuk menambah alat permainan edukatif dalam ruangan yang akan mendukung proses belajar yang masih terbatas.

Sepeda pintar merupakan alat permainan yang sengaja dirancang atau di desain khusus dengan tujuan untuk memperkenalkan tema kendaraan dan beberapa permainan kepada anak usia dini untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan anak, yaitu dalam aspek nilai agama moral, kognitif, bahasa, motorik sosial emosional, dan seni. Sepeda pintar dirancang untuk membangun kemampuan mengenal keaksaraan awal, mengenal kata, mengenal angka dan hitung sederhana yang terdapat pada kerangka dan roda sepeda. Pada media APE ini dilengkapi dengan bunga angka dan juga bunga tulip untuk memudahkan anak dalam mengenal pengoperasian hitung. Media ini sifatnya konkret, mudah digunakan, dan lebih menarik, karena menggunakan berbagai variasi warna serta terdapat permainan yang menarik bagi anak, sehingga anak merasa belajar sambil bermain yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis membuat alat permainan edukatif Sepeda Pintar “APE SEPIN”. Semoga APE ini bermanfaat dan dapat menginspirasi bagi banyak orang terutama dikalangan anak-anak dan pendidik.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Dari uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan APE dalam pembelajaran disekolah.
2. Kurangnya alat permainan edukatif untuk merangsang 6 aspek perkembangan anak.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dalam penelitian ini hanya membatasi pada pengenalan permainan sepeda pintar dan cara memainkannya untuk meningkatkan aspek perkembangan pada Anak Usia Dini. Penulis ingin memperkenalkan permainan sepeda pintar tersebut dalam bentuk video agar anak lebih tertarik dan termotivasi untuk mengenal dan mempelajari permainan tersebut.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, penulis meumusakan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan Alat Permainan Edukatif Sepeda Pintar?
2. Bagaimana hasil pengembangan dari Alat Permainan Edukatif Sepeda Pintar ?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

1. Untuk mengembangkan Alat Permainan Edukatif Sepeda Pintar.
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan dari Alat Permainan Edukatif Sepeda Pintar.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Manfaat yang diperoleh dari terciptanya APE Sepeda Pintar adalah:

1. Bagi anak
 - 1) Anak menerima pembelajaran secara mudah dan menyenangkan,
 - 2) Dapat menumbuhkan karakter pada anak,
 - 3) Dapat menambah kosa kata pada anak,
 - 4) Dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak,
 - 5) Dapat meningkatkan kemampuan mengurutkan dan melafalkan huruf abjad dan angka pada anak,
 - 6) Dapat mengenalkan pengoperasian hitung sederhana pada anak.

2. Bagi guru dan orang tua
 - 1) Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran
 - 2) Memberikan kegiatan yang menarik saat pembelajaran melalui media APE.
 - 3) Sebagai bahan masukan dalam mengembangkan bahasa dan pengoperasian hitung sederhana pada anak dengan penggunaan APE Sepeda Pintar.

3. Bagi sekolah
 - 1) Sebagai bahan atau alat yang dapat mengembangkan nilai-nilai atau aspek perkembangan anak.

1.7. Asumsi Pengembangan Produk

Asumsi produk yang dikembangkan berupa APE Sepeda Pintar yang dapat digunakan siswa dan guru sebagai bahan pembelajaran, yaitu dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. APE “SEPIN” terbuat dari bahan plafon PVC dan berbentuk Sepeda dengan bentuk unik dan warna yang menarik
2. APE “SEPIN” mengenalkan kendaraan sepeda yang dilengkapi dengan doa naik kendaraan darat, huruf abjad, suku kata, angka, dan bunga angka.
3. Terdapat permainan di 2 sisi sepeda dan keranjang pada sisi depan yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.
4. Siswa didampingi oleh guru atau orang tua dalam penggunaan APE “SEPIN”
5. Media APE “SEPIN” ini disertai konsep dan gambar yang menarik serta mudah untuk digunakan.

BAB II

PRODUK

2.1 Produk Awal

2.1.1. Spesifikasi Produk

Alat Permainan Edukatif Sepeda Pintar merupakan alat permainan untuk Anak Usia Dini yang berbentuk sepeda yang dilengkapi dengan 2 roda dan keranjang, Sepin terbuat dari PVC yang dicat dengan warna – warni, sehingga sebelum memainkan anak sudah merasa senang ketika melihatnya. Di bagian permainan “SEPIN” didalam sepeda pintar ini terdapat 2 roda yang dilengkapi dengan suku kata disisi kiri roda dan pada bagian sisi kanan terdapat angka untuk pengenalan angka maupun hitung sederhana. Dalam penulisan suku kata dan angka dibuat warna-warni sehingga anak tertarik untuk membaca kata dan angka dari dalam roda. Dalam APE ini juga terdapat media untuk menjahit sehingga dapat melatih motorik halus anak agar lebih terampil dan pada kerangka sepeda dilengkapi dengan huruf abjad yang akan memudahkan anak untuk melafalkan/ mengurutkan huruf abjad. Di sisi lain tidak hanya kesenangan yang akan didapat anak ketika memainkan “SEPIN” melainkan juga sambil belajar sehingga dapat mengembangkan aspek kemampuan anak.

Dengan APE Sepeda Pintar, diharapkan anak lebih mudah menghafalkan doa naik kendarat darat, mengurutkan huruf abjad dan angka, dan lebih mudah memahami suku kata bacaan serta pengoperasian hitung sederhana yang disampaikan oleh guru, dan juga dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan pada anak usia dini.

2.1.2. Kesesuaian Produk dengan perkembangan Anak usia dini

Jika ditinjau dari aspek perkembangan anak usia dini, Alat Permainan Edukatif Sepeda Pintar memiliki unsur aspek perkembangan sebagai berikut:

1. Aspek Nilai Agama dan Moral
 - 1) Anak mampu menghafalkan bacaan do'a naik kendaraan darat dari audio yang terpasang.

2. Aspek Bahasa
 - 1) Anak mampu meningkatkan kemampuan mengenal keaksaraan awal melalui bermain.
 - 2) Anak mampu mengurutkan huruf dengan baik.
 - 3) Anak mampu merangkai kata dasar dari suku kata.
 - 4) Anak mampu mengucapkan suku kata secara verbal dari suku kata dalam roda.
 - 5) Anak mampu meniru bentuk kata dari suku kata dalam roda

3. Aspek sosial emosional
 - 1) Anak mampu belajar bersabar menunggu giliran.
 - 2) Anak menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif.

4. Aspek Fisik Motorik
 - 1) Anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam aktivitas menjahit mengikuti pola yang tersedia.
 - 2) Anak mampu memutar roda dan mencokkan suku kata sesuai warna yang sama.
 - 3) Anak mampu menempel dan melepas huruf pada rangka sepeda.

5. Aspek Kognitif

- 1) Anak mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka.
- 2) Anak mampu mengurutkan dan melafalkan angka.
- 3) Anak mampu mengenal bentuk angka 0 -99.
- 4) Anak mampu mengenal pengoperasian hitung sederhana (penjumlahan dan pengurangan) dengan bunga tulip dan bunga angka.

6. Aspek Seni

- 1) Anak mampu menirukan lagu tentang berkendara dari musik yang terpasang.
- 2) Anak mampu menyanyikan lagu anak setiap memutar roda.

2.1.3. Cara Penggunaan APE “Sepeda Pintar”

1. Peraturan bermain pada Alat Permainan Edukatif “Sepeda Pintar” adalah sebagai berikut:
 - 1) Guru menjelaskan topik kendaraan salah satunya sepeda, dan bertanya bagian-bagian sepeda yang terdiri dari kerangka sepeda, setir, keranjang, sadel dan roda.



Gambar 1. Sepeda Pintar

- 2) Guru mengenalkan audio do'a naik kendaraan darat
- 3) Guru menjelaskan audio lagutentang sepeda.



Gambar 2. Audio yang terpasang terpasang doa naik kendaraan darat dan Lagu tentang sepeda.

- 4) Guru menjelaskan tentang huruf abjad yang terdapat dalam kerangka dan suku kata dalam roda bagian sisi kiri.



Gambar 3. huruf abjad dalam kerangka dan suku kata dalam roda.

- 5) Guru menjelaskan tentang angka yang terdapat pada sisi kanan sepeda dan bunga angka yang terdapat pada keranjang.



Gambar 4. Angka dalam roda, bunga angka dan bunga tulip.

- 6) Guru mengeluarkan dan menata bahan-bahan permainan.



Gambar 5. Perlengkapan Alat Permainan Edukatif Sepeda Pintar

- 7) Permainan bisa dimainkan kelompok atau individu.
8) Anak – anak memilih permainan yang akan dimainkan.
9) Guru mendampingi anak dalam melakukan permainan.

10) Anak-anak yang lain antri menunggu giliran untuk permainan selanjutnya.

2. Cara bermain Alat Permainan Edukatif “SEPIN” adalah sebagai berikut:

1) Permainan pertama (Anak belajar mengurutkan huruf abjad)

a. Anak membaca huruf abjad dengan mengurutkan huruf a hingga z, lalu mengurutkan huruf – huruf tersebut dengan rapi.



Gambar 6. Anak mengurutkan huruf abjad pada kerangka sepeda.

2) Permainan kedua (memutar roda untuk mendapatkan suku kata yang sesuai)

a. Anak – anak memutar roda depan dan belakang agar mendapatkan kata yang sesuai dengan warnanya, lalu menuliskannya pada papan yang tersedia. Semisal pada background warna merah dengan tulisan warna putih seperti gambar dibawah ini.



Gambar 7. Anak menulis kata yang terdapat dalam kotak penghubung roda.

- 3) Permainan ketiga (anak mengenal angka dan hitung sederhana)
- Anak-anak dapat melafalkan angka yang tersedia dalam roda ataupun bunga angka.



Gambar 8. Anak melafalkan dan mengurutkan angka 0 hingga 9.

- Anak-anak mengenal angka puluhan yang diperoleh dari roda setelah diputar.



Gambar 9. Anak mengenal angka puluhan.

- c. Anak-anak mengenal hitung sederhana penjumlahan melalui angka yang diperoleh dari roda setelah diputar dan menggunakan media bunga tulip dalam pengoperasiannya.



Gambar 10. Anak bermain dan mengenal hitung sederhana (Penjumlahan).

- d. Anak-anak mengenal hitung sederhana pengurangan melalui angka yang diperoleh dari roda setelah diputar dan menggunakan media bunga angka dalam membantu pengoperasiannya.



Gambar 11. Anak bermain dan mengenal hitung sederhana (Pengurangan).

- 4) Permainan keempat (mengenal bentuk – bentuk geometri yang dapat digunakan sebagai media menjahit)
- a. Anak dapat mengenal bentuk – bentuk geometri dan di kelompokkan sesuai bentuknya, disini anak juga dapat mengenal warna pada media.



Gambar 12. Anak bermain mengelompokkan bentuk – bentuk geometri.

- b. Anak dapat terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam aktivitas menjahit mengikuti pola yang tersedia.



Gambar 13.
Anak bermain dan menjahit bentuk geometri sesuai dengan pola yang ada.

- 5) Permainan kelima (Memutar lagu pada audio yang tersedia)
- a. Anak – anak bisa menyalakan lagu dengan tombol yang tersedia, dan bisa mengulangnya atau memilih lagu yang lainnya.



Gambar 14. Anak bermain memutar musik.

2.2. Validasi Produk

Pada tahap validasi APE Sepeda Pintar 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 “Sepeda Pintar” yaitu bapak Muhammad ‘Azzam Muttaqin, M.Pd. yang bekerja sebagai Dosen di Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Validasi Materi dilakukan pada tanggal 14 Juni 2023, dan terdapat tambahan masukan materi dari beliau sehingga di setujui pada tanggal 22 Juni 2023.

Pada tahap ahli media yang melakukan validasi pada APE “Sepeda Pintar” yaitu Ibu Nita Amirul Yatik, S.Pd, bekerja guru TK disalah satu lembaga di kecamatan Wonoasri kabupaten madiun. Ibu Nita Amirul Yatik pernah menjadi juara APE se-Kabupaten Madiun dan menjadi perwakilan Kabupaten untuk lomba APE tingkat Provinsi. Validasi Media dilakukan pada tanggal 22 Juni 2023.

Dari indikator instrumen yang dinilai, ahli memberikan nilai yang masuk dalam kategori baik, sehingga APE “Sepeda Pintar” yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan.

2.3. Revisi Produk

Revisi Produk dilakukan setelah tahap validasi pad APE Sepeda Pintar, saran dan masukan dari para ahli kemudian dijadikan pokok kajian revisi untuk penyajian produk lebih baik lagi.

Tabel 1. Revisi Produk

No	Revisi	Sebelum	Sesudah
1.	Ditambah dengan klakson viral telolet “baby sark”	Tidak ada klakson viral telolet “baby sark”	Terpasang audio klakson viral telolet “baby sark”

2.4. Uji Coba Produk Sederhana

1. Subjek Uji Coba

Alat Permainan Edukatif Sepeda Pintar pertama kali di uji cobakan kepada santri di TK Baitul Qur’an Karangbanyu yang berjumlah 3 santri yaitu : Amel, Aqila dan Nella untuk mengetahui sejauh mana keefektifan APE Sepeda Pintar sebagai media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar.

2. Hasil Efektif Produk

Uji coba produk dilakukan kepada santri TK baitul Qur’an Karangbanyu dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan media alat permainan edukatif sepeda pintar dalam mengenalkan tentang suku kata dan media hitung sederhana dan mendukung perkembangan anak.

Hasil dari uji coba kepada santri, selama uji coba santri merasa tertarik dengan media berbentuk sepeda ini, santri mengetahui

bagian-bagian sepeda dari media yang terlihat. Santri tertarik menghafalkan do'a naik kendaraan darat dari audio yang diputar. Ketika uji coba dilakukan, menunjukkan peningkatan perkembangan yang baik 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.

Anak juga menunjukkan peningkatannya pada aspek kognitif seperti pada saat anak mampu menyebutkan angka 0 sampai 9 secara berurutan, angka puluhan dari gabungan angka yang terdapat pada roda depan dan belakang, anak juga lebih mudah mengenal hitung sederhana dengan media bantu bunga tulip dan bunga angka. Namun terdapat satu anak yang kesulitan saat melakukan pengoperasian hitung sederhana pada saat melakukan pengoperasian hitung pengurangan, hal ini dikarenakan adanya beberapa perintah saat melakukan kegiatan yang sebaiknya dilakukan pada hari yang berbeda. Dalam aspek motorik terlihat pada saat anak memutar roda dan juga pada saat menulis pada papan tulis yang tersedia serta terlihat lebih terampil pada saat melakukan kegiatan menjahit. Aspek sosial emosional juga teramati bahwa anak belajar untuk menunggu giliran dalam bermain. Permainan – permainan yang ada juga mudah dilakukan oleh anak usia dini.

Dengan demikian, APE Sepeda Pintar dapat disimpulkan bahwa sepeda pintar sebagai alat permainan edukatif yang efektif dan bermanfaat dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Alat permainan ini berhasil membangkitkan minat, motivasi, dan keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran, sambil memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan berbagai aspek penting seperti kognitif, motorik, bahasa, sosial emosional, seni, dan nilai agama moral.

3. Saran Pengguna

Setelah menyelesaikan produk, maka saran yang diberikan adalah:

- 1) Sediakan wadah alat – alat permainan yang tertutup agar permainan yang kecil tidak mudah hilang.
- 2) Gunakan lem yang kuat untuk stiker huruf agar tidak mudah lepas dari kerangka sepeda.

2.5. Produk Akhir

1. Spesifikasi Produk Akhir

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

- 1) APE “Sepeda Pintar” mengenalkan kepada anak bagian - bagian dari sepeda yaitu setang, keranjang, sadel, roda, dan juga penyangga sepeda.
- 2) APE “Sepeda Pintar” memiliki keunikan yang jarang dimiliki oleh APE yang lainnya yaitu memiliki audio yang terpasang untuk mengenalkan lagu sepeda, dan juga doa naik kendaraan darat.
- 3) APE “Sepeda Pintar” dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan anak yaitu aspek nilai agama moral, aspek bahasa, sosial emosional, fisik motorik, kognitif dan aspek seni pada anak usia dini.
- 4) APE Sepeda Pintar telah diunggah di youtube dengan link <https://www.youtube.com/watch?v=an-uexsqyoE&t=45s>. Jumlah video yang dilihat untuk mendapatkan gambaran tentang seberapa banyak orang yang tertarik untuk menonton video. Dari unggahan video penggunaan Alat Permainan Edukatif Sepeda Pintar telah dilihat sebanyak 125x tayangan. Video penggunaan APE Sepeda Pintar juga mendapatkan komentar positif dari penonton.

2. Kelemahan dan Kelebihan Produk Akhir

a. Kelebihan APE “Sepeda Pintar”

- 1) Tidak mudah rusak dan tahan lama,
- 2) Menarik anak untuk melakukan permainan dengan praktek langsung,
- 3) Bahan dan alatnya mudah untuk didapatkan,
- 4) Memiliki keunggulan yang jarang dimiliki APE lainnya yaitu terdapat audio yang dapat mengenalkan doa naik kendaraan darat.
- 5) Permainan dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan anak usia dini.

b. Kekurangan APE “Sepeda Pintar”

- 1) Bahan Plavon PVC terdapat rongga – rongga udara yang harus diisi dengan lem agar dapat menutup rongga tersebut dengan seimbang.
- 2) perlengkapan yang digunakan untuk permainan jika tidak dirapikan kembali akan mudah tercecer dan hilang.
- 3) Proses pembuatan yang cukup rumit dan biaya yang cukup mahal.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. APE “Sepeda Pintar” merupakan Alat Permainan Edukatif yang dirancang khusus untuk Anak Usia Dini yang berbentuk sepeda yang terbuat dari bahan plafon PVC yang dicat dengan warna warni. Alat permainan edukatif sepeda pintar ini telah melalui tahap validasi produk dan uji coba produk. Alat permainan edukatif sepeda pintar dapat bermanfaat sebagai alat yang menarik dan interaktif dalam memperkenalkan keaksaraan awal, merangkai kata dan hitung sederhana untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini dengan sambil bermain.
2. Hasil pengembangan dari APE Sepeda Pintar dapat memberikan kontribusi penting dalam bidang pendidikan anak usia dini dan menjadi alat yang efektif dalam menstimulus aspek perkembangan anak usia dini diantaranya pada aspek nilai agama moral, bahasa, kognitif, motorik, sosial emosional dan juga seni. Anak juga menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi selama menggunakan alat permainan ini.

B. Saran

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

DAFTAR PUSTAKA

- Eliyawati Cucu, Asep Heri Hermawan dan Badru Zaman. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Fadillah. 2011. *Matematika Anak Usia Dini*. Pontianak : Edukasi Press FKIP Universitas Tanjungpura.
- Khobir, A. (2009). *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*. Forum Tarbiyah, 7(2), 195–208.
- Suryana, D. 2014. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Perkembangan Anak*. Jurnal Pesona: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Humaniora, 2(1), 65–72.
- Suryana, D. 2018. *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta : PT Bintang Pustaka Abadi (BiPA).
- Syamsuardi. 2012. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Barat Kabupaten Bone*. Jurnal Publikasi Pendidikan,

LAMPIRAN

1. Surat Permohonan HKI


REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202554234, 11 Juli 2023

Pencipta

Nama : **Nita Serianingih, Dian Kristiana, S.Pd., M.Pd. dkk.**
Alamat : Dsn. Sekaralis RT.001 RW.004 Ds. Sekaralis Kec. Widodaren. Kab. Ngawi Prov. Jawa Timur 63256, Ngawi, Jawa Timur: 63256

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

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

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Alat Peraga**
Judul Ciptaan : **Alat Permisinan Edukatif Sepeda Pintar (APE SEPIN)**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 22 Juni 2023, di Ngawi

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000487169

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atas 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	Nita Setianingsih	Dsn. Sekaralas RT. 001 RW. 004 Ds. Sekaralas Kec. Widodaren. Kab. Ngawi Prov. Jawa Timur 63256
2	Dian Kristiana, S.Pd., M.Pd.	Jalan Simen Parijoto No 21 RT 001/RW 001 Kel. Tambakbayan Kec. Ponorego Kab. Ponorego Prov. Jawa Timur 63414
3	Nurima Irsaf Rusdiani, M.Pd.	Jl. Werkadono RT. 002 RW. 001 Desa Jabung Kec. Mlarak Kab. Ponorego Prov. Jawa Timur 63472



2. Lembar Persetujuan Pengganti Skripsi

LEMBAR PERSetujuan PENGANTI 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 : Nita Setianingsih

NIM : 21340250

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

Judul : Alat Permainan Edukatif Sepeda Pintar (SEPIN)

adalah diajukan sebagai pengganti tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

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

Pembimbing I



Dian Kristiana, M.Pd.
NIK.1985042720150912

Pembimbing II



Nurtina Ihsad Rusdiani, M.Pd.
NIK. 1995112520220913

Mengetahui

Ketua Program Studi



Betty Yulia Wulansari, M.Pd.
NIK.1990071220160913

3. Instrumen Validasi Media

LAMPIRAN
LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Identitas Validator

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

Petunjuk Pengisian

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

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	APE SEPIN aman digunakan anak usia dini			✓	
2.	APE SEPIN memiliki bentuk dan warna yang menarik minat anak usia dini				✓
3.	Bentuk APE SEPIN dapat mengenalkan anak usia dini pada bentuk kendaraan darat sepeda				✓
4.	APE SEPIN mampu mengembangkan minat belajar anak untuk mengenal huruf dan suku kata				✓
5.	APE SEPIN mampu mengembangkan minat belajar anak untuk mengenal angka			✓	

6.	APE SEPIN mampu mengembangkan minat belajar anak untuk mengenal bentuk – bentuk geometri			✓	
7.	APE SEPIN mampu mengembangkan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan menjahit geometri			✓	
9.	APE SEPIN memiliki ukuran yang sesuai untuk anak usia dini				✓
10.	APE SEPIN awet digunakan untuk media pembelajaran anak usia dini				✓
11.	Langkah-langkah permainan mudah dipahami anak usia dini				✓
12.	Bentuk permainan terdapat suara audio hafalan doa naik kendaraan dan lagu kendaraan yang mudah dipahami anak usia dini			✓	

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

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

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

Atas bantuan bapak/ibu kami ucapkan ribuan terimakasih.

Ponorogo, 22 Juni 2023

Validator



Nita Amirul Yatik

4. Instrumen Validasi Materi
 a. Validasi Materi Pertama

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Identitas Validator

Nama : Muhammad 'Azzam Muttaqin, M.Pd.
 NIK : 19921111 202209 13
 Pekerjaan : Dosen
 Instansi : Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Petunjuk Pengisian

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

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Bentuk Permainan APE SEPIN dapat mengenalkan tentang Tema Kendaraan.			✓	
2.	APE SEPIN memiliki nilai kompetitif disetiap permainan				✓
3.	APE SEPIN memenuhi aspek pengembangan Nilai Agama Moral 🗣️ Anak mampu menghafalkan bacaan do'a naik kendaraan darat dari audio yang terpasang.				✓
4.	APE SEPIN memenuhi aspek pengembangan bahasa. 🗣️ Anak mampu meningkatkan kemampuan mengenal keaksaraan awal melalui bermain. 🗣️ Anak mampu merangkai kata dasar dari suku kata. 🗣️ Anak mampu mengucapkan suku kata secara verbal dari suku kata dalam roda.				✓

	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Anak mampu meniru bentuk kata dari suku kata dalam roda. 				
6.	<p>APE SEPIN memenuhi aspek pengembangan sosial emosional</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Anak mampu belajar bersabar menunggu giliran. ✚ Anak menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif. 			✓	
7.	<p>APE SEPIN memenuhi aspek pengembangan fisik motorik</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam aktivitas menjahit mengikuti pola yang tersedia. ✚ Anak mampu memutar roda dan mencokkan suku kata sesuai warna yang sama. 				✓
8.	<p>APE SEPIN memenuhi aspek pengembangan kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Anak mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka. ✚ Anak mampu mengenal bentuk angka 0 -99. ✚ Anak mampu mengenal pengoperasian hitung sederhana (penjumlahan dan pengurangan) dengan bunga. 				✓
9.	<p>APE SEPIN memenuhi aspek pengembangan seni</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Anak mampu menirukan lagu tentang berkendara dari musik yang terpasang. ✚ Anak mampu menyanyikan lagu anak setiap memutar roda. 				✓

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

Layak digunakan tanpa revisi

Layak digunakan dengan revisi

Tidak layak digunakan

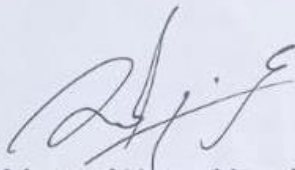
Dan apabila terdapat komentar atau saran dari APE yang kami buat, mohon bapak/ibu dapat menuliskannya di tempat yang telah tersedia.

- Pada aspek bahasa ditambahkan : Anak mampu mengurutkan huruf abjad dengan benar.
- Pada aspek fisik motorik ditambahkan : Anak mampu menempel huruf abjad dengan baik.
- Pada aspek kognitif :
 - * Anak mampu melafalkan angka.
 - * Anak mampu mengurutkan angka.

Atas bantuan bapak/ibu kami ucapkan ribuan terimakasih.

Ponorogo, 14 Juni 2023

Validator



Muhammad Azzam Muttaqin, M.Pd.
NIK. 19921111 202209 13

b. Revisi Validasi Materi

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Identitas Validator

Nama : Muhammad 'Azzam Muttaqin, M.Pd.
 NIK : 19921111 202209 13
 Pekerjaan : Dosen
 Instansi : Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Petunjuk Pengisian

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

No	Pernyataan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Bentuk Permainan APE SEPIN dapat mengenalkan tentang Tema Kendaraan.			✓	
2.	APE SEPIN memiliki nilai kompetitif disetiap permainan				✓
3.	APE SEPIN memenuhi aspek pengembangan Nilai Agama Moral ✎ Anak mampu menghafalkan bacaan do'a naik kendaraan darat dari audio yang terpasang.				✓
4.	APE SEPIN memenuhi aspek pengembangan bahasa. ✎ Anak mampu meningkatkan kemampuan mengenal keaksaraan awal melalui bermain. ✎ Anak mampu merangkai kata dasar dari suku kata. ✎ Anak mampu mengucapkan suku kata secara verbal dari suku kata dalam roda.				✓

	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Anak mampu mengucapkan suku kata secara verbal dari suku kata dalam roda. ✚ Anak mampu meniru bentuk kata dari suku kata dalam roda. 				
6.	<p>APE SEPIN memenuhi aspek pengembangan sosial emosional</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Anak mampu belajar bersabar menunggu giliran. ✚ Anak menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif. 			✓	
7.	<p>APE SEPIN memenuhi aspek pengembangan fisik motorik</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Anak mampu terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam aktivitas menjahit mengikuti pola yang tersedia. ✚ Anak mampu memutar roda dan mencokkan suku kata sesuai warna yang sama. ✚ Anak mampu menempel dan melepas huruf pada rangka sepeda. 				✓
8.	<p>APE SEPIN memenuhi aspek pengembangan kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Anak mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka. ✚ Anak mampu mengenal bentuk angka 0 -99. ✚ Anak mampu mengurutkan dan melafalkan angka. ✚ Anak mampu mengenal pengoperasian hitung sederhana (penjumlahan dan pengurangan) dengan bunga. 				✓
9.	<p>APE SEPIN memenuhi aspek pengembangan seni</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Anak mampu menirukan lagu tentang berkendara dari musik yang terpasang. ✚ Anak mampu menyanyikan lagu anak setiap memutar roda. 				✓

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

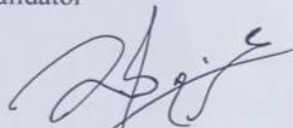
- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

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, 22 Juni 2023

Validator



Muhammad Azzam Muttaqin, M.Pd.
NIK. 19921111 202209 13

5. Screenshot Video Penggunaan APE “Sepeda Pintar”

The screenshot shows a YouTube video player with a purple background. A woman in a red hijab is interacting with a colorful toy bicycle. The bicycle has various educational elements like numbers and letters. A child in a yellow hijab is sitting on the bicycle. The video player shows a progress bar at 1:20 / 7:49. Below the video, the title is "Alat Permaian Edukatif Anak Usia Dini SEPEDA PINTAR (SEPIN)" and the channel name is "nita ...". There are 59 likes and 125 views. To the right of the video player, there are several comments from users like @romadhonanis7507, @puspadelois5658, @sunarmisunarmi-zx3ne, @talitasaalwaalyarohman8237, and @emawati3590.

Link Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=an-uexsqyoE&t=45s>.

6. Surat Keterangan Hasil Similiarity Karya Ilmiah



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 : Nita Setianingsih

NIM : 21340250

Prodi : PG PAUD

Judul : Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini "Sepeda Pintar" (APE SEPIN)

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 20 %

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 17/07/2023

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

7. Berita acara Bimbingan Tugas Akhir

LEMBAR KENDALI BIMBINGAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PG-PAUD

Tanggal Pendaftaran :









Nama : NITA SETIANINGSIH

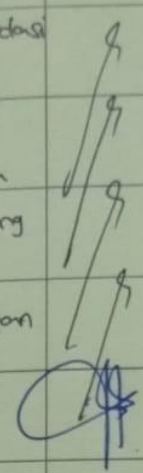
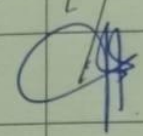
NIM/ PRODI : 21.34.02.50 / PG-PAUD

Dosen Pembimbing : Dian Kristiana M.Pd

Judul Skripsi Hak1 : Alat Permainan Edukatif Anak
Usia Dini. SREda Pintar

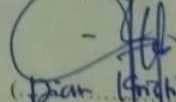
Tanggal Persetujuan
Judul :

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
1.	25-11-2022	Konsultasi Rumusan masalah dan judul	
2.	20-02-2023	Konsul Revisi rumusan masalah	
3.	24-02-2023	Ganti judul skripsi	
4.	20-03-2023	Konsul BAB 1 dan 2	
5.	10-04-2023	Revisi BAB 1 dan 2	
6.	08-05-2023	Ganti Hak1	
7.	19-05-2023	Mengajukan konsep APE SREda Pintar	
8.	26-05-2023	ACL konsep APE SREda Pintar	

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
9.	12-06-2023	Pengajuan Instrumen validasi Ahli materi dan media	
10.	13-06-2023	ACC Instrumen validasi ahli materi dan media	
11.	14-06-2023	Konsultasi Proses Finishing APE Sepeda Pintar	
12.	19-06-2023	Pengajuan video APE Penerapan ke Peserta didik	
13.	11-07-2023	ACC Ujian	
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			

Ponorogo, 11 Juli 2023

Pembimbing I


 (Dian ... (Fidiana) ...)

NIK 1985092720150912

LEMBAR KENDALI BIMBINGAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI ..PG-PAUD.....

Tanggal Pendaftaran :

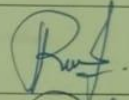
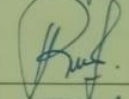
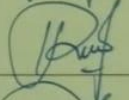
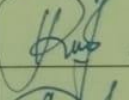
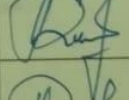
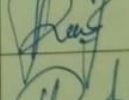
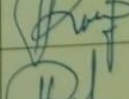
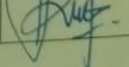
Nama : Nita Setianingsih

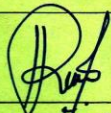
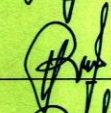
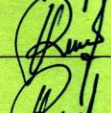
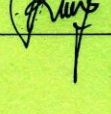
NIM/ PRODI : 21240250 / PG-PAUD

Dosen Pembimbing : Mustina Irsad Rusdiani, M.Pd

Judul Skripsi ~~Hoik1~~ : Alat Permainan Edukatif ke
Sepeca Pinter

Tanggal Persetujuan
Judul :

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
1.	27-12-2022	Konsultasi rumusan masalah dan judul.	
2.	24-02-2023	Ganti judul skripsi	
3.	20-03-2023	Konsultasi Bab 1 dan 2	
4.	13-04-2023	Revisi Bab 1 dan 2	
5.	08-04-2023	Ganti ke Hoik1	
6.	11-05-2023	Konsultasi media APE	
7.	26-05-2023	Pengajuan konsep APE sepeda pinter.	
8.	24-05-2023	Acc konsep APE Sepeda Pinter	

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
9.	13-06-2023	Pengajuan Instrumen validasi ahli materi dan media	
10.	15-06-2023	ACC Instrumen validasi	
11.	19-06-2023	Pengajuan Vidio APE Sereda Pintar Penerapan ke Peserta didik.	
12.	11-07-2023	Acc ujian.	
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			

Ponorogo, 11 Juli2023
Pembimbing II

(Murtina Isad Purwati, M.Pd
NIK. 1995112520220913