

ALAT PERMAINAN EDUKATIF “KINCIR SMART”

HKI

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



Oleh:

BINTI MASRUROH

NIM. 21340241

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

2023

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Penerbitan hak cipta oleh : Binti Masruroh

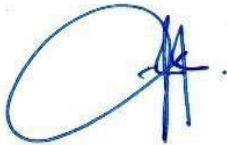
NIM : 21340241

Judul : Penerbitan Hak Cipta Alat Permainan Edukatif

“KINSMART” ini telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian akhir.

Ponorogo 17 Juli 2023

Pembimbing I



Dian Kristiana, M.Pd

NIK. 1985042720210912

Pembimbing II



Nurtina Irsad Rusdiani M.Pd

NIK. 1995112520220913

LEMBAR PENGESAHAN
PENERBITAN HAK CIPTA APE "KINCIR SMART"

Penerbitan Hak Cipta Oleh : Binti Masruroh
 NIM : 21340241
 Judul : Penerbitan Hak Cipta APE "Kincir Smart"
 Dipertahankan dihadapan tim penguji,
 diponorogo,pada hari Kamis , Tanggal 20 Juli 2023

Tim Penguji

Betty Yulia Wulansari, M.Pd
 NIK. 1990071220160913



Dian Kristiana, M.Pd
 NIK. 1985042720210912



Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd
 NIK. 1995112520220913



Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu
 Pendidikan

Kaprodi, PG PAUD



Dr. Ardiyana Jasmir Mahardhani, M.K.P.
 NIK. 1987012320170912



Betty Yulia Wulansari, M.Pd
 NIK. 1990071220160913

ABSTRAK

Binti Masruroh 21340241 Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini Kincir Smart HaKI. Program S1 Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Pembimbing 1. Dian Kristiana, M.Pd Pembimbing 2. Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd.

Alat permainan edukatif merupakan perangkat bermain yang didesain khusus untuk anak-anak dengan tujuan merangsang berbagai aspek perkembangan mereka dalam proses pembelajaran, baik di sekolah maupun di rumah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah alat permainan edukatif yang diberi nama "APE Kincir Smart" sebagai sarana untuk memperkenalkan tema binatang dan mengembangkan enam aspek perkembangan pada usia dini. Pembuatan produk ini memberikan kontribusi penting dalam bidang pendidikan anak usia dini dengan menyediakan alat yang menarik dan interaktif untuk memperkenalkan tema binatang serta mengembangkan 6 aspek perkembangan pada anak usia dini.

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 Kincir Smart dalam proses pembelajaran anak usia dini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa APE Kinsmart merupakan APE yang dibuat untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan anak usia dini, ada tujuh kegiatan yang dapat dilaksanakan 1. Mengikat gambar binatang pada papan binatang. 2. Mencari gambar binatang yang berawalan dari huruf abjad kemudian menyusun papan huruf menjadi kata. 3. Mengelompokkan binatang sesuai habitatnya (Darat, Air, Darat&Air). 4. Mencari angka sesuai dengan angka sebelumnya dan angka sesudahnya (mengurutkan).5. Memasangkan bentuk geometri sesuai bentuknya. 6. Mengelompokkan papan huruf sesuai warnanya . 7. Menabur papan berpola bentuk binatang dari serbuk kayu. APE Kincir Smart dapat digunakan oleh maksimal 7 anak. Kelayakan APE "Kincir Smart" merupakan produk yang melalui penilaian ahli materi, ahli media, dan diujicobakan kepada 2 anak TK Baitul Qur'an. Hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media mendapatkan skor dengan kriteria sangat baik, sehingga secara keseluruhan produk hasil pengembangan APE Kincir Smart dikatakan layak untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan anak usia dini.

Kata Kunci : *Alat Permainan Edukatif, Kincir Smart*

ABSTRACT

Binti Masruroh 21340241 Early Childhood Educational Game Tool Kincir Smart HaKI. S1 Early Childhood Education Teacher Education Study Program, Muhammadiyah University Ponorogo, Advisor 1. Dian Kristiana, M.Pd Advisor 2. Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd.

Educational game tools are play equipment specifically designed for children with the aim of stimulating various aspects of their development in the learning process, both at school and at home. This study aims to develop an educational game tool named "APE Smart Wheel" as a means to introduce animal themes and develop six aspects of development at an early age. The creation of this product makes an important contribution to the field of early childhood education by providing interesting and interactive tools to introduce animal themes and develop 6 aspects of development in early childhood.

The methods used in this research include the development of APE Kincir Smart products, validation of APE products, and trials of APE products for early childhood. Through validation of APE products and trials on children, it is hoped that the effectiveness and attractiveness of APE Kincir Smart will be known in the early childhood learning process.

The results of the study show that Kinsmart APE is an APE created to develop 6 aspects of early childhood development, there are seven activities that can be carried out: 1. Bind animal pictures to animal boards. 2. Look for pictures of animals that start with letters of the alphabet and then arrange the board of letters into words. 3. Grouping animals according to their habitat (Land, Water, Land & Water). 4. Look for numbers according to the previous numbers and the numbers after (sorting). Pair geometric shapes according to their shape. 6. Grouping the letter boards according to their color. 7. Sow planks with animal shapes out of sawdust. APE Kincir Smart can be used by a maximum of 7 children. The feasibility of APE "Kincir Smart" is a product that has been assessed by material experts, media experts, and tested on 2 Baitul Qur'an kindergarten children. The assessment results from material experts and media experts scored very well, so that overall the product developed by APE Kincir Smart is said to be feasible for developing 6 aspects of early childhood development.

Keyword : *Educational Game Tool, Pinwheel Smart*

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan tugas akhir yang berjudul Alat Permainan Edukatif “KINSMART”. Sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tetap dihaturkan kepada jujungan kita Nabi Muhammad SAW beserta para sahabatnya dan para pengikutnya.

Dalam penyusunan tugas akhir ini tentunya tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, do’a, kritik dan saran dari berbagai pihak, oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat ibu Dian Kristiana, M.Pd dan Ibu Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd. Selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motifasinya, sehingga pengerjaan tugas akhir ini dapat terselesaikan. Selain itu ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Happy Susanto, M.A Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo beserta staf, yang telah memberikan kesempatan untuk belajar di Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
2. Bapak Dr. Ardhana Januar Mahardhani, M.KP selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang telah membantu.
3. Ibu Betty Yulia Wulansari, M.Pd., selaku Kaprodi PG PAUD Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang memberikan banyak ilmu dan banyak membantu selama perkuliahan.
4. Ibu Dian Kristiana, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan, motivasi, bimbingan sehingga APE “Rumah Bermain ini selesai tepat waktu.
5. Ibu Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan, motivasi, bimbingan sehingga APE “Rumah Bermain ini selesai tepat waktu.

6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang sangat menginspirasi, memberi banyak kesempatan untuk pengetahuan baru, ketulusan dan dedikasi yang luar biasa diberikan kepada penulis.
7. Bapak, Ibu, dan Saudara tercinta yang selalu mendukung dengan do'a dan memberi semangat tanpa batas.
8. Suami tercinta Amir Suyetno dan Anak tersayang Nella Putri Oktavia yang selalu mendukung dan memberi semangat, serta menjadi pendengar setia dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif "KINSMART" tersebut.
9. Semua mahasiswa PG PAUD RPL 2021 yang selalu mendukung dan menyemangati sehingga terselesainya Alat Permainan Edukatif "KINSMART" dan terimakasih atas kerjasama dan perjuangan yang dilalui selama kuliah semoga silaturahmi tetap terjaga.
10. Teman-teman dari seluruh TK Baitul Qur'ann Karangbanyu yang selalu memberi semangat dan dorongan.
11. Semua pihak yang berpartisipasi dalam pengerjaan Alat Permainan Edukatif "KINSMART".

Sebagai ucapan terimakasih, penulis hanya mampu berdo'a semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis, diterima sebagai amal kebaikan dan mendapatkan pahala yang banyak. Akhirnya penulis berharap, semoga Alat Permainan Edukatif "KINSMART" ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan bagi penulis pada khususnya.

Ponorogo, 11 Juli 2023



Binti Masrurroh

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Binti Masruroh

NIM : 21340241

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa HaKI ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi, dan sepengetahuan saya dalam laporan 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 membuat pernyataan



Binti Masruroh
NIM. 21340241

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatas Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Pengembangan Produk	4
F. Manfaat Pengembangan Prouduk	4
G. Asumsi Perkembangan Produk	5
 BAB II PRODUK	
A. Produk Awal	
1. Spesifikasi Produk	6
2. Kesesuaian Produk dengan Perkembangan Anak Uisa Dini	7
3. Cara Penggunaan Produk untuk Anak Usia Dini	9

B. Validasi Produk	16
C. Revisi Produk	17
D. Uji Coba Produk Sederhana	
1. Subjek Produk Sederhana	18
2. Hasil Efektifitas Produk	18
3. Saran Pengguna.....	20
E. Produk Akhir	
1. Spesifikasi Produk Akhir	20
2. Kelebihan dan Kelemahan Produk Akhir	21
BAB III PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	22
B. Saran.....	22
DAFTAR PUSTAKA	23
LAMPIRAN-LAMPIRA	

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1. Revisi Produk	17
---------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1. Anak memasang tali ke papan gambar binatang..... 10
2. Gambar 2. Anak menyusun huruf menjadi kata..... 11
3. Gambar 3. Anak mengelompokkan binatang sesuai habitanya 12
4. Gambar 4. Anak menyusun urutan angka 13
5. Gambar 5. Anak memasang benda sesuai bentuk geometri..... 14
6. Gambar 6. Anak mengelompokkan benda sesuai warna 15
7. Gambar 7. Anak menabur pola binatang dengan serbuk kayu..... 15

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Permohonan HKI	25
2. Lembar Persetujuan Pengganti Tugas Akhir Mahasiswa	27
3. Lembar Surat Keterangan Hasil Similiarity	28
4. Screen Shoot Vidio Penggunaan APE “KINSMART”	29
5. Instrumen Validasi ahli Matri	30
6. Instrumen Validasi ahli Media.....	35
7. Berita Acara Bimbingan Tugas Akhir	38