

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

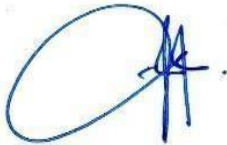
NIM : 21340241

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. Ardiansyah Jaswir Mahardhani, M.KP.
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 kehadiran 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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak-anak pada usia dini juga sering disebut sebagai masa keemasan, yang merupakan fase berharga yang hanya dialami sekali dalam hidup setiap individu. Oleh karena itu, penting sekali untuk tidak mengabaikan masa ini. Pada periode ini, anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat luar biasa. Masa keemasan ini berlangsung dari usia 0 hingga 6 tahun, di mana anak-anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Menurut (Prasetyawan, 2019) Selama masa keemasan, yaitu pada usia 0-6 tahun, sekitar 70-80% fungsi otak anak bekerja secara optimal. Anak-anak usia dini secara alami mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang menyeluruh, oleh karena itu penting untuk memberikan rangsangan otak guna melatih perkembangan mereka. Masa ini adalah waktu yang sangat tepat untuk pembelajaran dan pendidikan.

Pendidikan anak usia dini merupakan sebuah lembaga yang merangsang anak untuk belajar melalui bermain. Pada fase ini, anak-anak memiliki potensi yang akan membentuk kehidupan mereka di masa depan, sejalan dengan teori Ebbek,1991 (Patimah dan Nurhayati,2020) Pendidikan usia dini adalah fasilitas yang ditujukan bagi anak-anak usia 0-6 tahun. Tujuan dari pendidikan usia dini ini adalah untuk memberikan stimulus. Stimulus menurut (D. K. R. Indonesia, 2018) pada (Kristiana, dkk :22) Kegiatan bertujuan untuk mendorong perkembangan dasar pada anak usia 0-6 tahun agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Stimulasi ini dilakukan untuk merangsang perkembangan pada usia dini. Penting untuk melakukan stimulasi secara teratur agar perkembangan anak mencapai puncaknya. Kurangnya stimulasi pada tahap perkembangan anak dapat menyebabkan gangguan, sesuai dengan hasil penelitian (Fitriani & Oktobriarani, 2017) yang menyimpulkan bahwa ada penyimpangan dalam tumbuh kembang anak yang diakibatkan dari kurangnya stimulasi tumbuh kembang anak dari orangtua. Stimulus yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik serta spiritual anak-anak, sehingga mereka memiliki kesiapan dalam memasuki

pendidikan lebih lanjut yang dapat diselenggarakan melalui jalur formal, nonformal, maupun informal.

Pendidikan anak usia dini adalah bentuk layanan pendidikan yang fokus pada pembentukan dasar untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam permendikbud nomor 146 tahun 2014 perkembangan anak usia dini dibagi menjadi 6 aspek perkembangan yaitu: Perkembangan Nilai agama Moral: Melibatkan pengenalan dan pemahaman nilai-nilai agama serta pengembangan sikap moral dan etika pada anak, Perkembangan Fisik Motorik: Mencakup perkembangan kemampuan motorik kasar (seperti berjalan, berlari, melompat) dan motorik halus (seperti menggenggam, menulis, menggunakan alat-alat kecil). Perkembangan Kognitif: Meliputi perkembangan proses berpikir, memori, pemecahan masalah, penalaran, dan pemahaman konsep pada anak, Perkembangan Sosial emosional: Berfokus pada perkembangan hubungan sosial anak dengan orang lain, kemampuan berinteraksi, mengontrol emosi, pengembangan empati, dan memahami norma-norma sosial, Perkembangan Bahasa: Termasuk perkembangan kemampuan komunikasi verbal dan nonverbal, pemahaman bahasa, kemampuan berbicara, dan keterampilan membaca dan menulis. Perkembangan Seni: Melibatkan pengembangan kreativitas dan ekspresi melalui seni, seperti seni visual, musik, gerak, dan drama. Keenam aspek perkembangan tersebut penting dan saling terkait dalam membentuk perkembangan holistik anak usia dini.(Depdiknas, 2014). Untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan perlu adanya Alat Permainan Edukatif.

APE (Alat Permainan Edukatif) dirancang untuk anak usia dini agar panca indra aktif secara bersamaan, memfasilitasi perkembangan menyeluruh dalam semua aspek dan meningkatkan minat mereka dalam bermain. (Jaffé, 2006; Badruzaman & Eliyawati,2007). APE merupakan alat permainan khusus yang dirancang dan digunakan untuk anak-anak usia dini dengan tujuan menggabungkan belajar dan bermain, sehingga memberikan peningkatan dalam berbagai aspek perkembangan anak. Keunikan APE terletak pada perencanaan pembuatannya yang mempertimbangkan karakteristik anak dan

menghubungkannya dengan berbagai aspek perkembangan mereka. (Mirawati, 2019).

Dari uraian di atas, maka saya tertarik untuk menciptakan APE yang mampu mengembangkan 6 aspek perkembangan anak usia dini diantaranya mengenal konsep-konsep penting seperti angka, huruf, bentuk, warna, bahasa dan macam-macam binatang. selama ini proses pembelajaran di sekolah - sekolah masih menggunakan alat peraga seadanya melalui gambar yang ada, masih kurangnya alat permainan edukatif membuat penulis melakukan inovasi membuat alat peraga berupa Alat Permainan Edukatif yang menyenangkan dan menarik bagi anak usia dini sebagai salah satu alat pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis membuat Alat Permainan Edukatif “Kincir Smart” Semoga Alat permainan Edukatif ini bermanfaat dan dapat menjadi alat peraga yang menarik dan menyenangkan untuk pembelajaran tema binatang pada anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah antar lain yaitu:

1. Masih terbatasnya alat permainan edukatif di sekolah
2. Masih terbatasnya Alat Permainan Edukatif untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini
3. Pentingnya media audio untuk mengenalkan angka, huruf dan macam-macam binatang pada tema binatang

C. Pembatas Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi pada permasalahan pembuatan Alat Permainan Edukatif tema binatang yang mampu mengembangkan 6 aspek perkembangan anak usia dini, Mengenal konsep bilangan dengan gambar binatang, mengenal lambang bilangan, mengenal binatang sesuai habitatnya dan mengenal bentuk binatang dari pola menabur serbuk kayu dan lagu macam-macam binatang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan dari Alat Permainan Edukatif (APE) “KINSMART”?
2. Bagaimana hasil pengembangan dari Alat Permainan Edukatif (APE) “KINSMART” ?

E. Tujuan Pengembangan Produk

1. Untuk mengetahui pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) “KINSMART”.
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) “KINSMART”.

F. Manfaat Pengembangan Produk

Manfaat yang diperoleh dari Alat Permainan Edukatif “KINSMAR” yaitu:

- a. Bagi anak
 1. Anak mampu menerima pembelajaran tema binatang yang disampaikan guru
 2. Anak lebih mudah mengetahui macam-macam binatang
 3. Anak mudah mengenal dan menghafal angka, huruf dan nama-nama binatang.
- b. Bagi guru dan orang tua
 1. Mampu meningkatkan kualitas pembelajaran
 2. Dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan anak usia dini
 3. Memberikan kegiatan yang menarik anak usia dini saat pembelajaran melalui Alat Permainan Edukatif “KINSMART”
- c. Bagi Sekolah

Sebagai media pembelajaran yang bisa mengembangkan nilai-nilai perkembangan anak usia dini

d. Bagi Pencipta

Mampu memberikan jalan keluar yang selama ini terjadi di lingkungan sekolah, dengan adanya Alat Permainan Edukatif “KINSMART” dapat menumbuhkan semangat belajar bagi anak usia dini khususnya tema binatang.

G. Asumsi Pengembangan Produk

Alat Permainan Edukatif (APE) "KINSMART" diharapkan untuk menjadi sebuah perangkat yang menarik dan interaktif, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi anak-anak dalam mempelajari tema binatang serta mengembangkan berbagai aspek perkembangan mereka. Dengan adanya audio yang terintegrasi pada APE "KINSMART", diharapkan dapat membantu anak-anak dalam mengenali angka, huruf dan nama-nama binatang dengan lagu dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. APE “KINSMART” bertujuan untuk meningkatkan minat belajar, mengembangkan keterampilan dan pengetahuan, mendorong kreativitas dan imajinasi, memperkuat keterlibatan sosial, meningkatkan kepercayaan diri, serta menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan pendekatan yang interaktif dan menarik, alat permainan edukatif memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan efektif, membangun dasar yang kuat dalam pembelajaran sepanjang hidup mereka.

Menggunakan material triplek yang diberi lapisan cat berwarna-warni pada konstruksi APE "KINSMART" memiliki keuntungan dalam hal estetika dan menariknya tampilan visual bagi anak-anak, sehingga mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam kegiatan bermain.

BAB II

PRODUK

A. Produk Awal

1. Spesifikasi Produk

KINSMART adalah singkatan dari Kincir Smart. Menurut KBBI Kincir adalah jentera (roda/baling-baling) yang dijalankan dengan pertolongan untuk berputar. Sedangkan smart adalah cerdas atau pintar, cepat tanggap dalam menghadapi masalah dan cepat mengerti jika mendengar keterangan. Jadi KINSMAT/ Kincir Smart adalah Permainan edukatif yang berbentuk kincir yang terdiri dari baling-baling kincir, tiang kincir dan alas kincir yang berbentuk balok tempat bermain dan menyimpan permainan yang bermanfaat untuk mencerdaskan anak usia dini.

Permainan Edukatif KINSMART merupakan permainan yang dirancang untuk menumbuhkan minat belajar anak yang mana di dalam permainan Permainan Edukatif KINSMART ini dapat melatih perhatian, imajinasi, dan penglihatan anak. Permainan Edukatif KINSMART terbuat dari bahan triplek yang memiliki ketebalan 8mm, dengan warna warni yang menarik dan bentuk yang unik seperti kincir yang sebenarnya sehingga bisa menarik perhatian anak. Baling-baling kincir yang diameter 17 cm memudahkan anak untuk memutar, tiang kincir yang berbentuk segitiga diberi warna yang menarik dengan ukuran tinggi 32 cm dan lebarnya 35 cm, dan alas kincir berbentuk balok dengan ukuran panjang 35 cm dan lebar 26 cm yang dilapisi dengan stiker gambar binatang.

Alat Permainan Edukatif “KINSMART” mempunyai 7 jenis permainan yang menarik bagi anak usia din. Permainannya adalah 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.

Alat Permainan Edukatif Kincir Smart “KINSMART” merupakan media belajar untuk Anak Usia Dini yang berbentuk menyerupai kincir. “KINSMART” terbuat dari bahan kayu triplek diberi cat warna warna gambar stiker binatang dan baling-baling kincir yang bisa diputar membuat anak tertarik dan penasaran untuk memutarnya. “KINSMART” menstimulus anak untuk belajar mengenal macam-macam binatang, Mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan 1-10, mengenal huruf abjad, mengenal habitat binatang, dan mengenal bentuk geometri.

Alat Permainan Edukatif “KINSMART” memiliki keunggulan yang jarang dipunyai oleh APE lainnya yaitu memiliki Audio yang terpasang untuk mengenalkan lagu bahasa inggris binatang, lagu huruf abjad dan lagu berhitung angka 1-10. Selain itu juga terpasang lampu LED yang warna warni yang bergerak ke atas. Dengan adanya Alat Permainan Edukatif “KINSMART” yang bertujuan untuk memudahkan anak usia dini dalam memahami tema binatang, memahami konsep bilangan dan memahamil simbol angka dan huruf yang disampaikan oleh guru, memudahkan untuk menghafal huruf abjad, angka dan bahasa inggris binatang serta dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan pada anak usia dini.

2. Kesesuaian Produk Dengan Perkembangan Kemampuan Anak Usia

Dini

Jika ditinjau dari aspek perkembangan anak usia dini, Alat Permainan Edukatif Kincir Smart memiliki unsur aspek perkembangan anak yang diambil dari STTPA sebagai berikut :

- a. Aspek Nilai Agama dan Moral
 - 1) Anak mengetahui arti kasih sayang kepada binatang peliharaan dan cara memeliharanya dengan mengetahui habitat binatang
 - 2) Anak mengetahui Allah menciptakan makhluk hidup salah satunya binatang.
- b. Aspek Bahasa
 - 1) Anak mampu melafalkan angka 1-10

2) Anak mampu mengucapkan suku kata yang berawalan dari huruf a-z

3) Melafalkan beberapa lagu anak secara sederhana

c. Aspek Sosial Emosional

1) Anak mampu menyatakan perasaan terhadap anak lain

2) Anak mampu menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif

d. Aspek Fisik Motorik

1) Anak mampu memasukan tali pada binatang dipapan

2) Anak mampu memutar baling-baling kincir

3) Anak mampu mebuca dan menutup jendela(Bentuk segitiga dan persegi) pada kincir

e. Aspek Kognitif

1) Anak mampu mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan 1-10

2) Anak mampu mengurutkan angka 1-10

3) Anak mengenal macam-macam warna dari lampu pada kincir yang nyala atau dari papan bentuk geometri.

4) Anak mampu mengenal huruf a-z

5) Anak mampu menyusun huruh menjadi kata

6) Anak mampu mengenal bentuk geometri dari memasangkan bentuk dan warna geometri

7) Anak mampu mengenal binatang herbivora (Pemakan tumbuhan) dan Karnivora (pemakan daging)

f. Aspek Seni

1) Anak mampu bernyanyi beberapa lagu dari media audio yang didengar

2) Anak mampu membuat sebuah karya seni dari media menabur serbuk kayu.

3. Cara Penggunaan Produk Untuk Anak Usia Dini

- a. Peraturan bermain pada Alat Permainan Edukatif “KINSMART” adalah sebagai berikut:
 - 1) Sebelum bermain “KINSMART” alangkah baiknya berdoa terlebih dahulu dengan membaca basmallah dan surat alfatihah.
 - 2) Dibacakan terlebih dulu petunjuk dan aturan permainannya
 - 3) Berikan kesempatan kepada anak untuk bertanya, jika belum faham cara dan aturan bermain “KINSMART”
 - 4) Guru memilih dua anak untuk siap bermain A dan B
 - 5) Kedua anak Adan B duduk berhadapan diantara KINSMART
 - 6) Guru memastikan anak duduk nyaman mungkin
 - 7) Kedua anak A dan B suit untuk menentukan siapa yang bermain duluan
 - 8) Anak yang menang suit bisa bermain terlebih dahulu
 - 9) Guru mendampingi anak dalam permainan
 - 10) Anak –anak menunggu giliran untuk permainan selanjutnya
 - 11) Apabila permainan selesai maka mengucap hamdallah “Alhamdulillah” bersama-sama.

b. Cara memainkan Alat permainan Edukatif “KINSMART” sebagai berikut:

1. Cara bermain permainan pertama



Gambar 1. Anak memangkan tali ke papan gambar binatang

- 1) Anak A dipersilahkan membuka pintu permainan pada sisi depan
- 2) Anak membuka jendela persegi yang warna kuning
- 3) Anak dipersilahkan memutar kincir
- 4) Anak menunggu kincir sampai berhenti
- 5) Anak melihat angka yang muncul pada jendela persegi kuning
- 6) Angka yang muncul pada jendela angka “ 8”
- 7) Anak A mengambil tali
- 8) Anak mengikat gambar binatang sejumlah 8 pada papan binatang
- 9) Diulang kembali memutar kincir dilakukan sebanyak 3 kali
- 10) Anak A menutup jendela persegi warna kuning
- 11) Jika belum sampai 3 kali ketika memutar baling-baling muncul tulisan “stop” maka lawan main bisa mulai bermain

2. Cara bermain permainan kedua



Gambar 2. Anak menyusun huruf menjadi kata

- a. Anak B dipersilahkan membuka permainan pada sisi belakang
- b. Anak B membuka jendela segitiga yang warna hijau
- c. Anak dipersilahkan memutar balimng-baling kincir
- d. Anak menunggu baling-baling kincir berhenti
- e. Anak mengamati jendela segitiga
- f. Pada lubang segitiga muncul huruf “m”
- g. Anak B mencari huruf “m” pada kartu huruf
- h. Kartu huruf “m” dibalik muncul kata gambar merak dan tulisan “merak”
- i. Anak dipersilahkan menyusun huruf dari triplek menjadi kata”
m e r a k”
- j. Anak B menutup pintu segitiga warna hijau

3. Permainan ke tiga



Gambar 3. Anak mengelompokkan binatang berdasarkan habitatnya

- a. Anak A dipersilahkan membuka pintu permainan pada sisi kiri
- b. Anak dipersilahkan membuka pintu persegi warna merah
- c. Anak dipersilahkan memutarbaling-baling kincir
- d. Anak menunggu kincir sampai berhenti berputar
- e. Anak mengamati gambar pada lubang persegi warna merah
- f. Pada lubang persegi warna merah muncul gambar ayam
- g. Anak A dipersilahkan memindahkan ayam ke kolom warna hijau
(binatang hidup didarat)
- h. Diulang kembali memutar baling-baling kincir sampai semua binatang masuk ke kolom habitat binatang (air, darat dan air & darat
- i. Anak A menutup pintu persegi warna merah
- j. Ketika anak memindahkan binatang pada kolom habitatnya sambil ditanya apa makanan binatang tersebut

4. Permainan Ke Empat



Gambar 4. Anak menyusun angka sebelum dan sesudah dari angka yang muncul di jendela kincir smart

- a. Anak B dipersilahkan membuka pintu permainan pada sisi kanan
- b. Anak membuka jendela segitiga warna kuning
- c. Anak dipersilahkan memutar baling-baling kincir
- d. Anak menunggu kincir sampai berhenti
- e. Anak mengamati lubang jendela segitiga
- f. Terdapat angka “3” yang muncul ketika baling-baling kincir berhenti
- g. Anak dipersilahkan mengambil potongan bentuk geometri yang ada tulisan angka “3”
- h. Anak diberi pertanyaan angka berapa sebelum dan sesudah angka “3”
- i. Anak B menyusun angka “2,3,4”
- j. Anak B menutup pintu jendela segitiga warna kuning

5. Permainan Ke Lima



Gambar 5. Anak memasangkan benda sesuai bentuk geometri

- a. Anak A mengambil bentuk geometri dipasangkan ke bentuk geometri yang sama.
- b. Merapikan permainan dimasukkan kedalam kotak permainan kemudian menutup semua pintu permainan.

6. Permainan ke Enam



Gambar 6. Anak mengelompokkan benda sesuai warna

- a. Anak B menyusun bentuk persegi sesuai warna.
- b. Merapikan permainan dimasukkan kedalam kotak permainan kemudian menutup semua pintu permainan.

7. Permainan Ke Tuju



Gambar 7. Anak menabur pola binatang dengan serbuk kayu

- a. Sebagai “reward” kedua anak sudah selesai bermain anak mengerjakan menabur dari bahan serbuk kayu menjadi bentuk binatang.
- b. Kedua anak kerjasam membuka toples serbuk kayu kemudian mengambil papan triplek warna putih
- c. Kedua anak mengambil pola binatang ditarur diatas papan persegi yang warna putih
- d. Kedua anak berkerja sama membuka tutup topleh serbuk kayu
- e. Kedua anak mengambil serbuk kayu
- f. Kedua anak menaburkan serbuk kayu diatas papan pola binatang
- g. Pola sudah terisi penuh dengan serbuk kayu
- h. Pola bentuk binatang kemudian diangkat keatas

B. Validasi Produk

Tahapan validasi Alat Permainan Edukatif “KINSMART” yang dilakukan kepada penulis adalah membuat instrumen materi dan instrumen media untuk divalidasi oleh para ahli. Pada tahapan ini ahli materi yang melakukan validasi pada Alat Permainan Edukatif “KINSMAERT” adalah bapak Muhammad ‘Azzam Muttaqin, M.Pd, bekerja sebagai dosen di universitas muhammadiyah ponorogo prodi PG PAUD. Validasi meteri dilakukan pada tanggal 26 juni 2023.

Pada tahap ahli media yang melakukan validasi media Alat Permainan Edukatif “KINSMART” adalah ibu Betty Yulia Wulansari, M.Pd, sebagi Kaprodi PG PAUD di universitas muhammadiyah ponorogo. Validasi media dilakukan pada tanggal 26 juni 2023.

Berdasarkan dari hasil penelitian dari ahli materi dengan 8 indikator yang dinilai, ahli materi memberikan nilai 4 indikator yang masuk dalam kategori sangat baik, 1 indikatorr masuk dalm kategori baik dan 3 indikator masuk kategori cukup. Sehingga Alat Permainan edukatif “KINSMART” yang dikembangkan sudah dikatan layak. Validator

memberikan saran atau masukan kepada peneliti bahwa Indikator kongnitif untuk ditambahkam anak mampu mengenal binatang hebivora (Pemakan tumbuhan) Karnivora (pemakan daging) dan mampu mengurutkan angka 1-10. Untuk indikator bahasa anak mampu melafalkan angka 1-10.

Berdasarkan hasil penelitian ahli media dari 10 indikator yang dinilai, ahli media memberi nilai yang masuk dalam kategori baik 3 indikator dan kategori sangat baik 7 indikator. Sehingga Alat Permainan Edukatif “KINSMART” yang dibuat sudah layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Validator memberikan saran kepada peneliti mencari buku panduan yang baik di gogle.

C. Revisi Produk

Revisi Produk dilakukan setelah tahapan validasi pada Alat Permainan Edukatif “KINSMART” saran dan masiukan para ahli kemudian dijadikan pokok kajian untuk penyajian produk lebih baik lagi.

Tabel 1. Revisi Produk

No	Revisi	Sebelum	Sesudah
1.	Indikator kongnitif untuk ditambahkam anak mampu mengenal binatang hebivora (Pemakan tumbuhan) Karnivora (pemakan daging)	Tidak ada indikator anak mampu mengenal binatang hebivora (Pemakan tumbuhan) Karnivora (pemakan daging)	Tercantum indikator anak mampu mengenal binatang hebivora (Pemakan tumbuhan) Karnivora (pemakan daging)
2.	Indikator Kognitif untuk ditambahkan anak mampu mengurutkan angka 1-10	Tidak ada indikator anak mampu mengurutkan angka 1-10	Tercantum indikator anak mampu mengurutkan angka 1-10
3.	Indikator Bahasa untuh ditambahkan anak mampu melafalkan angka 1-10	Tidak ada indikator anak mampu melafalkan angka 1-10	Tercantum indikator anak mampu melafalkan angka 1-10

4.	Mencari buku panduan yang bagus di gogle	Sampul dan format Buku Panduan kurang bagus	Sampul dan format Buku Panduan sudah bagus
----	--	---	--

D. Uji Coba Produk Sederhana

1. Subjek Uji Coba

Alat Permainan Edukatif “KINSMART” pertama kali di uji cobakan kepada dua murid TK A Baitul Qur’an karangbanyu yaitu Ananda Nella Putri Oktavia dan Ananda Aqila Balqis berusia 4-5 tahun untuk mengetahui sejauh mana keefektifan Alat Permainan Edukatif “KINSMART” sebagai media pembelajaran pada kegiatan belajar tema binatang.

2. Hasil Efektif Produk

Pada tahap ini, dilakukan uji coba produk APE "KINSMART" kepada siswa di TK Baitul Qur’an Karangbanyu dengan tujuan untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam memperkenalkan angka, huruf, macam-macam binatang dan mendukung perkembangan anak. Uji coba ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana APE "KINSMART" mampu memberikan manfaat dalam meningkatkan pemahaman anak-anak tentang tema binatang dan memfasilitasi perkembangan aspek-aspek penting dalam pertumbuhan mereka.

Selama tahap uji coba, anak-anak diberikan kesempatan untuk bermain dengan APE "KINSMART" yang memiliki desain kincir dari bahan kayu triplek yang dicat dengan warna-warni yang menarik dan gambar binatang . Salah satu keunggulan utama dari APE ini adalah adanya fitur audio yang terpasang, yang bertujuan untuk mengenalkan lagu angka, huruf dan nama-nama binatang. Melalui audio ini, diharapkan anak-anak dapat dengan mudah dan menyenangkan mengenal dan mempelajari berbagai elemen terkait tema binatang, sehingga

memperkaya pengalaman belajar mereka dengan cara yang interaktif dan menarik.

Hasil dari uji coba menunjukkan respon yang sangat positif dari anak-anak terhadap APE "KINSMART". Mereka menunjukkan minat yang tinggi dalam berinteraksi dengan alat permainan ini dan dengan antusias mengeksplorasi berbagai permainan yang tersedia di dalamnya. Anak-anak tampak sangat bersemangat ketika bermain sambil menyanyi lagu yang didengar dari audio yang terpasang sehingga suka bergantian mengganti lagu untuk didengar, serta berperan aktif dalam permainan yang disajikan di dalam APE "KINSMART". Respons positif ini menunjukkan bahwa APE ini berhasil mencapai tujuannya untuk meningkatkan minat, keterlibatan, dan keaktifan anak-anak dalam mengenali tema binatang serta mendukung perkembangan mereka.

Ketika sesi uji coba berjalan, telah diamati perkembangan anak dalam 6 aspek perkembangan. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam keterampilan kognitif seperti memahami konsep bilangan, lambang bilangan, menyusun huruf menjadi kata dan nama-nama binatang serta habitat binatang. Dalam hal motorik, mereka terlihat lebih terampil dalam bermain dengan objek-objek dalam APE, membuka pintu permainan, membuka jendela kincir. Mengikat binatang dengan tali dan memutar baling-baling kincir. Selain itu, mereka juga menunjukkan kemajuan dalam bahasa dengan menggunakan kosakata yang tertulis pada kartu kata, menyebutkan nama-nama binatang dan urutan angka 1-10. Aspek sosial-emosional juga teramati dalam interaksi anak-anak selama uji coba. Mereka belajar untuk menunggu giliran, berbagi, dan bekerja sama dalam bermain. Anak-anak terlihat senang bermain bersama dan membangun hubungan sosial yang positif.

Dengan demikian, APE "KINSMART" dapat dianggap sebagai alat permainan yang efektif dan bermanfaat dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari respon yang sangat positif dan minat yang tinggi dalam pembelajaran, serta memberikan kesempatan

bagi mereka untuk mengembangkan berbagai aspek penting seperti kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, seni, dan nilai agama moral.

3. Saran Pengguna

Beberapa saran yang telah diberikan kepada pengguna adalah sebagai berikut:

- a. Gunakan daya lampu LED yang rendah, supaya lampu tidak mudah panas.
- b. Berikan penutup pada speaker audio supaya suara lebih nyaring

E. Produk Akhir

1. Spesifikasi Produk Akhir

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

- a. APE "KINSMART" memiliki desain yang menarik dan mengundang minat anak-anak. Rancangan visualnya mencakup warna-warni yang cerah dan elemen-elemen menarik yang sesuai dengan tema binatang, lampu LED yang bergerak ke atas sehingga menarik perhatian anak-anak.
- b. Alat permainan ini menggunakan bahan berkualitas tinggi, seperti kayu triplek yang kokoh dan tahan lama. Material ini memberikan keamanan dan keandalan produk, sehingga dapat diandalkan dalam penggunaan jangka panjang.
- c. APE "KINSMART" dilengkapi dengan fitur audio yang interaktif. Audio ini dapat mengenalkan lagu mengenal angka, huruf dan nama-nama binatang dengan jelas dan menyenangkan. Hal ini membantu anak-anak dalam belajar dan memperkaya pengalaman bermain mereka.
- d. Terdapat permainan di 5 sisi KINSMART dan yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.
- e. Anak didampingi oleh guru atau orang tua dalam penggunaan APE

“KINSART”.

- f. APE "KINSMART" dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan oleh anak-anak usia dini. Ukurannya sesuai dengan ukuran tubuh anak-anak, dan memiliki fitur-fitur yang mudah dijangkau dan digunakan oleh mereka.
- g. APE “KINSMART” diterbitkan di youtube pada link <https://youtu.be/PlsvyKICxOA>
- h. APE “KINSMART’ menarik minat sejumlah 161 penonton menunjukkan adanya ketertarikan orang-orang terhadap konten tersebut. Selain itu, video permainan APE Kincir Smart juga menerima banyak komentar positif dari penonton, Ini menunjukkan respons positif dan apresiasi dari mereka yang telah menonton video tersebut. 53 orang yang like konten APE Kincir Smart dan 22 orang yang mengikuti konten tersebut.

2. Kelebihan dan Kelemahan Produk Akhir

- a. Kelebihan Alat Permainan Edukatif “KINSMART” sehingga layak digunakan untuk anak usia dini:
 - a) Bahan dasar triplek yang mempunyai sifat kuat dan ringan apabila diangkat.
 - b) Memiliki warna yang cerah sehingga menarik anak untuk memainkan.
 - c) Memiliki 7 permainan yang terletak pada masing-masing sisi pada kotak APE.
 - d) Memiliki ukuran yang edeal untuk anak usia dini
 - e) Pada 4 sisi APE dapat ditutup sehingga aman untuk mejimpan media permainan.
- b. Kelemahan Alat Permainan Edukatif “KINSMART”
 - a. Media papan huruf dan angka yang kecil mudah hilang jika tidak segera dirapikan.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. APE "Kincir Smart" adalah sebuah alat permainan edukatif yang dikembangkan untuk anak usia dini dalam bentuk kincir dengan tujuan memberikan manfaat bagi perkembangan anak usia dini. Untuk mengenalkan angka, huruf dan nama-nam binatang APE ini melalui tahap validasi produk dan uji coba produk, APE ini telah diuji dan diverifikasi untuk memastikan efektivitasnya.
2. Hasil pengembangan APE “Kincir Smart” menunjukkan hasil yang efektif, hal ini dapat dilihat dari respon yang sangat positif dan minat yang tinggi selama bermain APE KINSMART. Serta memberikan kesempatan kepada AUD untuk mengembangkan berbagai aspek penting seperti kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, seni, dan nilai agama moral.

B. Saran

1. Penelitian selanjutnya dapat meningkatkan kreatifitas dalam mengembangkan alat permainan edukatif yang menarik perhatian anak yang mampu meningkatkan pemahaman anak dalam belajar melalui pengembangan APE yang lebih baik dan beragam.
2. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan alat permainan edukatif yang serupa dengan materi yang berbeda dengan lebih baik lagi untuk menambah khasanah media pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas.(2014).*Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Re publik Indonesia* Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia dini.
- Fitriana, Dina. “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape).” *JCE (Journal of Childhood Education)* 5, no. 2 (2022): 580. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.726>.
- Mirawati, dkk 2021. *Panduan Pemilihan, Pembuatan, Dan Pemanfaatan Ape Secara Mandiri*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Tahun Ajaran 2021/2022.
- Nurlianharkah, Raya, Ida Yeni R dan Dian Kristiana. Implementasi Metode Cantol Roudhoh Berbasis Modul Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Paedagogy*.Vol 9 N0. 4: Oktober 2022.
- Prasetiawan,A.Y.(2019). Perkembangan Golden Age dalam Perspektif Pendidikan Islam.TERLAMPIR :*Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*,6(1).100-114.
- Patimah.R.S.& Nurhayati,S.(2020). *Manajemen Lembaga Taman Kanak-Kanak Berprestasi Dalam Rangka Mencetak Anak Usia Dini Yang Unggul Dan Berkarakter* (Studi Kasus Di TK Islam Wladun Solih Desa Jayagiri Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat) *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 3(1), 7-18.
- Pratama Endang Prabawati, Dian Kristiana, M. Fadlillah. Pengaruh puzzle geomewa terhadap kemampuan dan minat anak dalam mengenal bentuk geometri pada kelompok usia 4-5 tahun di BA Aisyiyah Ronowijayan. *Jurnal EDUPEDIA Jurmas* : Jurnal Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2 (2). pp. 139-147. ISSN ISSN 2614-1434 (Print) ISSN 2614-4409 (Online).

Lampiran-lampiran

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 : EC00202354232, 11 Juli 2023

Pencipta

Nama : **Binti Masrurroh, Dian Kristiana, S.Pd., M.Pd. dkk**
Alamat : **Dsn. Weru RT.004 RW 002 Ds. Sidolaju 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 PERMAINAN EDUKATIF KINCIR SMART**
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 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.**
Nomor pencatatan : **000487167**

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	Binti Masruroh	Dsn. Weru RT.004 RW 002 Ds. Sidolaju Kec. Widodaren. Kab. Ngawi Prov. Jawa Timur 63256
2	Dian Kristiana, S.Pd., M.Pd.	Jalan Sinom Parijoto No 21 RT 001/RW 001 Kel. Tambakbayan Kec. Ponorogo Kab. Ponorogo Prov. Jawa Timur 63414
3	Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd.	Jl. Werkudoro RT. 002 RW. 001 Desa Jabung Kec. Mlarak Kab. Ponorogo Prov. Jawa Timur 63472



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/kelayakan intelektual/PKM yang akan dilakukan dan /atau diajukan oleh:

Nama : Binti Masruroh

NIM :21340241

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

Judul : Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini Rumah Bermain

adalah diajukan sebagai pengganti tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian Surat Persetujuan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya

Pembimbing I



Dian Kristiana, M.Pd

NIK.1985042720150912

Pembimbing II



Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd

NIK. 1995112520220913

Mengetahui

Ka. Prodi Studi



Betty Yulia Wulansari, M.Pd
NIK. 1990071220160913

Surat Keterangan Hasil Similarity



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 SIMILARITY CHECK KARYA ILMIAH MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

Dengan ini kami nyatakan bahwa karya ilmiah dengan rincian sebagai berikut:

Nama : Binti Masrurroh
NIM : 21340241
Prodi : PG PAUD
Judul : ALAT PERMAINAN EDUKATIF KINCIR SMART

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 19 %

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.


Ponorogo, 17 Juli 2023
Petugas pemeriksa



(Mohamad Ujil Albab, SIP)
NIK.1989092720150322

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

Screen Shoot Vidio Penggunaan Alat Permainan Edukatif “KINSMART”



02:08 4G2 02:07 4G2

Komentar ✕

Gratis Ongkir
Iklan · lazada.co.id [Cek lazada](#)

Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini KINSMART

161 x ditonton · 6 h lalu

53 [Bagikan](#) [Remix](#) [Dow](#)

binti masruroh23
24 subscriber

Komentar 4

Succes untuk buguru

Ingatlah untuk selalu memberikan komentar yang sopan dan mengikuti [Pedoman Komunitas](#) kami

Tambahkan komentar...

@rosyikhamidah · 5 h lalu
Succes untuk buguru

@rul-y9410 · 5 h lalu
Semangat bunda

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Identitas Validator

Nama : Muhammad ‘Azzam Muttaqin, M.Pd.
NIP : 1992111120220913
Pekerjaan : Dosen/ Ahli Materi
Instansi : Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Petunjuk Pengisian

1. Baca butir-butir pernyataan dengan baik dan benar.
2. Bersedianya Bapak/Ibu untuk memberi penilaian dan validasi pada media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif yang kami ciptakan.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda cek list (√) pada kolom yang telah tersedia menggunakan skala penilaian dengan rentang skor 1- 4 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	Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Bentuk Permainan APE KINSMART dapat mengenalkan Tema Binatang				√
2.	APE KINSMART memiliki nilai kompetitif disetiap permainan				√
3.	APE KINSMART memenuhi aspek perkembangan Nilai Agama Moral <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mengetahui arti kasih sayang kepada binatang peliharaan dan cara memeliharanya dengan mengetahui habitat binatang ❖ Anak mengetahui Allah menciptakan makhluk hidup salah satunya binatang. 			√	
4.	APE KINSMART memenuhi aspek perkembangan bahasa <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mampu melafalkan angka 1-10 ❖ Anak mampu mengucapkan suku kata yang berawalan dari huruf a-z ❖ Melafalkan beberapa lagu anak secara sederhana 				√
5.	APE KINSMART memenuhi aspek perkembangan sosial emosional				

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mampu menyatakan perasaan terhadap anak lain ❖ Anak mampu menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif 			√	
6.	<p>APE KINSMART memenuhi aspek perkembangan fisik motorik</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mampu memasukan tali pada binatang dipapan ❖ Anak mampu memutar baling-baling kincir ❖ Anak mampu mebuca dan menutup jendela(Bentuk segitiga dan persegi) pada kincir 				√
7.	<p>APE KINSMART memnuhi aspek perkembangan kongnitif</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mampu mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan 1-10 ❖ Anak mampu mengurutkan angka 1-10 ❖ Anak mengenal macam-macam warna dari lampu pada kincir yang nyala atau dari papan bentuk geometri. ❖ Anak mampu mengenal huruf a-z ❖ Anak mampu menyusun huruh 				√

	<p>menjadi kata</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mampu mengenal bentuk geometri dari memasangkan bentuk dan warna geometri ❖ Anak mampu mengenal binatang herbivora (Pemakan tumbuhan) dan Karnivora (pemakan daging) 				
8.	<p>APE KINSMART memenuhi aspek perkembangan seni</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mampu bernyanyi beberapa lagu dari media audio yang didengar ❖ Anak mampu membuat sebuah karya seni dari media menabur serbuk kayu 				√

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 KINSMART yang ada.

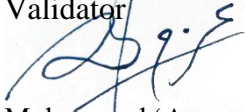
- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

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. 1992111120220913

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Identitas Validator

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

Petunjuk Pengisian

1. Baca butir-butir pernyataan dengan baik dan benar.
2. Bersedianya Bapak/Ibu untuk memberi penilaian dan validasi pada media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif yang kami ciptakan.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda cek list (√) pada kolom yang telah tersedia menggunakan skala penilaian dengan rentang skor 1-4 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	Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	APE KINSMART aman digunakan anak usia dini				√
2.	APE KINSMART memiliki bentuk dan warna yang menarik anak usia dini			√	
3.	APE KINSMART memiliki ukuran yang ideal untuk anak usia dini				√
4.	APE KINSMART Mampu mengembangkan minat belajar anak untuk mengenal angka, bentuk geometri, huruf dan binatang				√
5.	APE KINSMART sangat awet digunakan untuk media pembelajaran anak usia dini				√
6.	APE KINSMART Mampu menstimulus 6 aspek perkembangan pada anak usia dini			√	
7.	Bentuk APE KINSMART mudah difahami anak usia dini				√
8.	Langkah-langkah permainan mudah dipahami anak usia dini				√
9.	Gambar angka, huruf dan binatang mudah dikenali anak usia dini				√
10.	Bentuk permainan mudah dilakukan anak usia dini				√

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

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

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

Cari panduan yang baik di google

Atas bantuan bapak/ibu kami ucapkan ribuan terimakasih.



Ponorogo 12 Juni 2023
Ketua Program Studi

Betty Yulia Wulansari
Betty Yulia Wulansari, M.Pd
NIK.1990071220160913

Berita acara Bimbingan Tugas Akhir

LEMBAR KENDALI BIMBINGAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PG-PAUD

Tanggal Pendaftaran : _____

Nama : Binti Masrurah

NIM/PRODI : 21340241 / PG-PAUD

Dosen Pembimbing : Dian Kristiana M.Pd

Judul-Skripsi Hak1 : Alat Permainan Edukatif
Anak Usia Dini "KINSMAT"
Kincir Smart

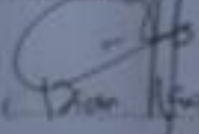
Tanggal Persetujuan Judul : _____

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
1.	<u>17-11-2022</u>	<u>Konsultasi Rumusan masalah dan judul</u>	<u>[Signature]</u>
2.	<u>21-02-2023</u>	<u>Konsul Revisi Rumusan masalah</u>	<u>[Signature]</u>
3.	<u>24-02-2023</u>	<u>Konsul BAB I & II</u>	<u>[Signature]</u>
4.	<u>29-02-2023</u>	<u>Konsul Revisi BAB I & II</u>	<u>[Signature]</u>
5.	<u>13-03-2023</u>	<u>Ganti judul skripsi</u>	<u>[Signature]</u>
6.	<u>10-04-2023</u>	<u>Konsul BAB I & II</u>	<u>[Signature]</u>
7.	<u>19-05-2023</u>	<u>Ganti Hak1</u>	<u>[Signature]</u>
8.	<u>22-05-2023</u>	<u>Mengajukan Lagu</u>	<u>[Signature]</u>

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Penaf Pembimbing
9	23-05-2023	Mengajukan konsep APB kincir Smart	
10	24-05-2023	ACC Konsep APB kincir Smart	
11	08-06-2023	Pengajuan Instrumen Validasi Ahli Materi dan Media	
12	12-06-2023	ACC Instrumen Validasi Ahli materi dan Media	
13	19-06-2023	Pengajuan Video APB kincir Smart ditanggapi ke Arah	
14	11-07-2023	ACC Ujian	
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Penyusunan 11 Juli 2023









Pembimbing







Dr. Nur Hafidha

NIK 19802227400022

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

Tanggal Pendaftaran :
Nama : Binti Masruroh
NIM / PRODI : 21340241 / PG-PAUD
Dosen Pembimbing : Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd
Judul Skripsi : APE Anak Usia Dini Kincir Smart
Tanggal Persetujuan Judul :

No	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
1.	28 -12.-2023	Konsultasi Rumusan Masalah	
2.	22 -2- 2023	Konsultasi Revisi Rumusan Masalah	
3.	27-20-2023	Konsultasi BAB I & II	
4.	02-03-2023	Konsul Revisi BAB I & II	
5.	20-05-2023	Ganti Ke HaKI	
6.	23-05-2023	Mengajukan Konsep APE Kincir Smart	
7.	25-05-2023	ACC Konsep APE Kincir Smart	
8.	09-06-2023	Pengajuan Instrumen Validasi Materi & Media	

9.	12-06-2023	ACC Instrumen Validasi Materi & Media	
10.	16-06-2023	Konsultasi Proses Pembuatan APE "KINSMART"	
11.	19-06-2023	Pengajuan Vidio APE "KINSMART" diterapkan kepada Anak	
12.	11-07-2023	Pengajuan Laporan HaKI	
13.	12-07-2023	ACC Daftar Ujian	
14.			
15.			
16.			
17.			
16.			

Ponorogo, 12 Juli 2023

Pembimbing II



Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd

NIK. 1995112520220913