



BUKU PANDUAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KINCIR SMART (KINSMART)

Oleh:
Binti Masruroh
21340241



Dosen Pembimbing:
Dian Kristiana, M.Pd
Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd



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

**BUKU PANDUAN
ALAT PERMAINAN EDUKATIF
KINCIR SMART
(KINSMART)**



**OLEH:
BINTI MASRUROH
(21340241)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

2023

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan taufik dan hidayah-Nya, sehingga kami dapat menyusun “Buku Panduan Penggunaan Alat Permainan Edukatif” untuk anak usia dini yang kami beri nama “KINSMART” (Kincir Smart). Buku Panduan ini disusun untuk mengetahui tentang penggunaan APE yang kami buat.

Penulisan buku ini merupakan salah satu syarat pengajuan HKI untuk menyelesaikan tugas akhir, yaitu pembuatan Alat Permainan Edukatif “KINSMART” pada Program Studi PG PAUD Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Penulisan buku ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, sebagai rasa syukur dengan kerendahan hati kami mengucapkan banyak terimakasih sebesar-besanya kepada yang terhormat:

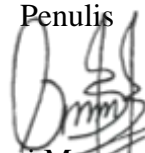
1. Bapak Dr.Ardhana Januar Mahardhani, M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah ponorogo
2. Ibu Dian Kristian, M.Pd Selaku dosen pembimbing I
3. Ibu Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd Selaku dosen pembimbing II
4. Ibu Betty Yulia Wulansari, M.Pd Selaku Kaprodi PG PAUD Universitas Muhammadiyah Ponorogo
5. Serta semua pihak yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu, yang telah membantu kami dalam menyelesaikan tugas ini.

Buku Panduan ini kami harapkan dapat menjadi panduan bagi para pembaca tentang cara penggunaan Alat Permainan Edukatif “Kincir Smart” (KINSMART) yang telah kami buat.

Dalam pembuatan buku panduan ini, kami menyadari masih banyak kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun senantiasa kami harapkan. Semoga buku panduan ini bermanfaat dan bisa menambah wawasan untuk para pembaca.

Ponorogo, 22 Juni 2013

Penulis



Binti Masruroh

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	ii
A. Pengertian Alat Edukatif	1
B. Tujuan Alat Permainan Edukatif	2
C. Manfa'at Alat Permainan Edukatif	3
D. Alat	3
E. Bahan	3
F. Cara Pembuatan	5
G. Cara Memainkan	6
H. Penutup	10
I. Lampiran-lampiran.....	11

A. PENGERTIAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KINSMART

Alat permainan edukatif KINSMART merupakan salah satu media yang penting dalam pembelajaran anak usia dini. Sumber belajar berupa alat permainan edukatif untuk anak sangat ideal dijadikan media pembelajaran, dengan adanya permainan edukasi KINSMART anak akan belajar hal baru, mengasah kemampuan dan mengeksplor kreativitas. Kedudukan APE dalam pembelajaran sangat berperan penting pada proses belajar anak, karena bagi anak kegiatan bermain merupakan sumber belajar.

Menurut Negara & Darmawati (2017), bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dalam perkembangan anak, melalui permainan ini anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan motorik, bahasa, kognitif, seni, dan adaptasi sosialnya. Kegiatan bermain anak usia dini dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif. Penggunaan alat permainan edukatif anak dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangannya. Artinya alat permainan edukatif merupakan semua alat permainan yang memiliki nilai edukasi bagi anak usia dini.

Alat permainan edukatif adalah salah satu media berbasis simulasi yang didesain untuk menstimulasikan permasalahan yang ada, sehingga diperoleh esensi ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah (Indriasih, 2015). Tugas perkembangan anak usia dini dapat dicapai melalui kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif merupakan alat yang digunakan oleh anak usia dini untuk memenuhi tugas perkembangannya dengan cara bermain. Hal ini dipertegas dalam sumber lain yang menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan (Hendayani, 2012). Sintesa alat permainan edukatif merupakan segala bentuk alat permainan yang digunakan anak untuk memenuhi tugas perkembangannya dengan cara bermain. Melalui penggunaan alat permainan edukatif, anak dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangannya secara aktif. Teknik penggunaan alat permainan edukatif dirancang dengan menyesuaikan tujuan pengembangan yang telah ditetapkan.

Alat Permainan Edukatif Kinsmart merupakan alat permainan untuk Anak Usia Dini yang berbentuk menyerupai kincir, terdapat angka 1-10, gambar binatang dan huruf abjad a-z pada kincirnya. Terdapat 4 sisi permainan yang

terletak pada sisi depan, samping kanan, samping kiri dan belakang. KINSMART terbuat dari papan kayu/triplek yang sudah dicat dengan warnak yang menarik . Dalam permainan KINSMART bahan yang digunakan merupakan bahan gambar stiker binatang dan angka yang ditempelkan di bahan kayu triplek yang sangat aman digunakan pada anak usia dini. Anak mampu memainkan permainan dari ke 4 sisi kotak kincir yang membuat anak merasa senang tidak bosan dalam permainan, dalam bermain “KINSMAR” ini banyak aspek yang dikembangkan sehingga anak tidak hanya saja bermain, namun banyak pelajaran yang diraih dalam permainan.

B. TUJUAN APE KINSMART

1. Dapat membantu orang tua atau pendidik dalam mengembangkan 6 aspek perkembangan pada anak
2. Dapat mengembangkan keenam aspek perkembangan anak (NAM, sosial Emosional, Kognitif, Bahasa, Fisik Motorik dan Seni)
3. Anak dapat belajar kecepatan dalam menyelesaikan permainan (tepat waktu)
4. Melatih jiwa kompetisi waktu pada anak
5. Anak dapat belajar ketepatan dalam menyelesaikan permainan (benar atau salah dalam menyelesaikan permainan)

Aspek-Aspek yang dapat dikembangkan pada APE “KINSMART”

1. Aspek kongnitif :
 - a. Anak mampu mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan 1-10
 - b. Anak mampu mengurutkan angka 1-10
 - c. Anak mengenal macam-macam warna dari lampu pada kincir yang nyala atau dari papan bentuk geometri
 - d. Anak mampu mengenal huruf a-z
 - e. Anak mampu menyusun huruf menjadi kata
 - f. Anak mengenal bentuk geometri dari memasangkan bentuk dan warna geometri
 - g. Anak mampu mengenal binatang herbivora (pemakan tumbuhan) dan karnivora (pemakan daging)

2. Aspek NAM
 - a. Anak Mengetahui arti kasih sayang kepada binatang peliharaan dan cara memeliharanya dengan mengetahui habitat binatang
 - b. Anak mengetahui allah menciptakan makhluk hidup salah satunya binatang
 - c. Anak mampu membaca basmallah sebelum bermain dan alhamdulillah setelah bermain
3. Aspek Bahasa
 - a. Anak mampu melafalkan angka 1-10
 - b. Anak mampu mengucapkan suku kata yang berawalan dari huruf a – z
 - c. Melafalkan beberapa lagu anak sederhana
4. Aspek fisik motorik
 - a. Anak mampu memasukan tali pada papan binatang
 - b. Anak mampu memutar bali-baling kincir
 - c. Anak mampu membuka dan menutup permainan
5. Aspek Sosem
 - a. Anak Mampu menyatakan perasaan terhadap anak lain
 - b. Anak mampu bersabar menunggu giliran
 - c. Anak mampu menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif
6. Aspek Seni
 - a. Anak mampu bernyanyi beberapa lagu dari media audio yang didengar
 - b. Anak mampu membuat sebuah karya seni dari media menabur

C. MANFAAT ALAT PERMAINAN KINSMART

1. Meningkatkan daya ingat
2. Meningkatkan kemampuan motorik
3. Meningkatkan kemampuan kognitif
4. Meningkatkan kemampuan berbahasa
5. Meningkatkan konsep warna dan bentuk
6. Meningkatkan kemampuan seni

D. ALAT

Adapun alat yang digunakan dalam pembuatan APE KINSMART yaitu:

- Gergaji
- Bor listrik
- Gunting
- Palu
- Ripet
- Pengukur Siku
- Gergaji Listrik
- Pemotong Triplek Listrik
- Amplas listri
- Solder



E. BAHAN

Bahan yang digunakan dalam pembuatan APE KINSMART yaitu:

- ❖ Triplek
- ❖ Cat
- ❖ Kuas
- ❖ Tiner
- ❖ Lem alteko
- ❖ Esel
- ❖ Baut
- ❖ Paku
- ❖ Lampu led
- ❖ Tombol Audio
- ❖ Mesin Audio
- ❖ Spiker Audio
- ❖ Batrai
- ❖ Magnet
- ❖ Serbuk kayu
- ❖ Pewarna makanan
- ❖ Latban
- ❖ Solasi Kertas
- ❖ Hollow
- ❖ Solder

F. CARA PEMBUATAN

Langkah-Langkah pembuatan Alat Permainan Edukatif Kincir Smart adalah sebagai berikut:

1. Gambar bentuk Persegi panjang ukuran 35cm x 26 cm diatas triplek yang ketebalannya 0,8 cm kemudian dipotong dengan gergaji listrik sebanyak 2 keping.
2. Gambar bentuk Persegi ukuran 30 cm x 26 cm diatas triplek ketebalan 0,8 cm kemudian dipotong dengan gergaji listrik sebanyak 2 keping.
3. Gambar bentuk segitiga ukuran tingginya 32 cm dan lebarnya 35 cm diatas triplek yang ketebalannya 0,8 cm kemudian dipotong dengan gergaji listrik sebanyak 2 keping
4. Gambar bentuk lingkaran ukuran diameter 17 cm diatas triplek yang ketebalannya 0,8 cm kemudian dipotong dengan gergaji listrik. Deberi stiker angka 1-10, huruf a-z dan gambar binatang.
5. Menggambar bentuk binatang diatas papan triplek kemudian dipotong dengan gergaji kecil.
6. Menggambar bentuk persegi kecil diatas triplek sejumlah 26 keping lalu dipotong menggunakan gergaji kecil kemudian diampas listrik kemudian dicat warna warni bolak balik setelah cat kering ditulis huruf a-z dengan spidol permanen.
7. Menggambar bentuk Geometri (lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang dan setengah lingkaran) diatas papan triplek kemudian dipotong dengan gergajikecil, diampas dan dicat warna warni. Jika cat pada kayu sudah kering kemudian ditulis angka 1-10 dengan spidol permanen.
8. Semua bahan dari no 1-7 diampas memakai amplas listrik kemudian dicat warna warni
9. Dibagian segitiga diberi lampu led sebanyak 4 biji
10. Didalam segetiga dipasang mesin audio, batre 3 dan spiker 1

G. CARA MEMAINKAN

1. Sebelum bermain “KINSMART” alangkah baiknya berdoa terlebih dahulu dengan membaca basmallah
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 senyaman mungkin
7. Kedua anak A dan B suit untuk menentukan siapa yang bermain duluan
8. Anak yang menang suit bisa bermain terlebih dahulu (A)
9. Cara bermain permainan pertama



- a. Anak A dipersilahkan membuka pintu permainan pada sisi depan
- b. Anak membuka jendela persegi yang warna kuning
- c. Anak dipersilahkan memutar kincir
- d. Anak menunggu kincir sampai berhenti
- e. Anak melihat angka yang muncul pada jendela persegi kuning
- f. Angka yang muncul pada jendela angka “8”
- g. Anak A mengambil tali
- h. Anak mengikat gambar binatang sejumlah 8 pada papan binatang
- i. Diulang kembali memutar kincir dilakukan sebanyak 3 kali
- j. Anak A menutup jendela persegi warna kuning
- k. Jika belum sampai 3 kali ketika memutar baling-baling muncul tulisan “stop” maka lawan main bisa mulai bermain.

10. Cara bermain permainan kedua



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

11. Permainan ke tiga



- 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.

12. Permainan ke empat



- 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

13. Permainan ke Lima



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

14. Permainan ke enam



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

15. Permainan ke tujuh



- a. Sebagai “reward” kedua anak sudah selesai bermain anak mengerjaka 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

16. Apabila permainan selesai maka mengucapkan do'a sesudah bermain “Alhamdulillah” bersama-sama.

H. PENUTUP

Kami panjatkan puja dan puji serta syukur kepada Allah SWT atas segala rahmatnya dan hidayah-nya sehingga terwujudlah sampai selesai buku panduan APE “KINSMART” ini, Sebagai petunjuk penggunaan alat permainan edukatif “KINSMAT” yang kami buat.

Semoga buku panduan ini dapat menginspirasi bagi orang tua, guru atau siapapun yang membaca untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Aspek-aspek yang dikembangkan pada APE “KINSMART” meliputi aspek nilai agama moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni.

Akhirnya dari kami sampaikan terima kasih atas segala perhatian dan mohon ma’af atas segala kekurangannya. Kalau ada kekurangan-kekurangan itu hanya datang dari kami dan itulah kemampuan kami, namun jika ada kelebihan dan kebaikannya itulah yang datang dari Allah SWT, Sekian dari penyusun buku pedoman kami ucapkan terimakasih atas perhatiannya

Lampiran-Lampiran

Tampak depan



Tampak belakang



Tampak samping kanan



Tampak samping kiri

