

**ALAT PERMAINAN EDUKATIF “KUBUS MEGIC”**

**SKRIPSI**

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



**Oleh:**

**URUL ISMIATI**

**NIM. 21340252**

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

**2023**

**ALAT PERMAINAN EDUKATIF “KUBUS MEGIC”**

**SKRIPSI**

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



**Oleh:**

**URUL ISMIATI**

**NIM. 21340252**

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

**2023**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Skripsi oleh : Urul Ismiati

NIM : 21340252

Judul : Alat Permainan Edukatif Kubus Magic ini telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi.

Ponorogo, 26 Juni 2023

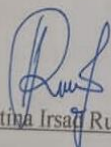
Pembimbing I



Betty Yulia Wulansari, M.Pd

NIK. 199012 201609 13

Pembimbing II



Nurtina Irsah Rusdiani, M.Pd.

NIP. 19951125 202209 13

**LEMBAR PENGESAHAN  
PENERBITAN HAK CIPTA APE "KUBUS MEGIC"**

Penerbitan Hak Cipta Oleh : Urul Ismiati  
NIM : 21340252  
Judul : Penerbitan Hak Cipta APE "Kubus Megic"  
Dipertahankan dihadapan tim penguji,  
diponorogo, pada hari Jum'at , Tanggal 21 Juli 2023

Tim Penguji

Dian Kristiana, M.Pd  
NIK. 1985042720210912



Betty Yulia Wulansari, M.Pd  
NIK. 1990071220160913



Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd  
NIK. 1995112520220913



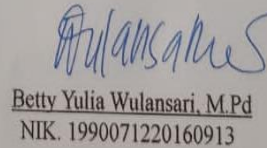
Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan

Kaprodi, PG PAUD



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



Betty Yulia Wulansari, M.Pd  
NIK. 1990071220160913

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas karunia yang Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat,taufuk serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Hak Cipta (HaKI) yang berjudul APE “KUBUS MAGIC” sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Proses penarbitan Hak Cipta (HaKI) ini tidak lepas bantuan, motivasi, dan juga do'a dari semua pihak, sehingga penulisan ini dapat selesai pada waktunya. Oleh karenanya penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo dan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan beserta staf, yang telah memberikan motivasi, semangat bantuan serta kesempatan dalam belajar banyak hal selama perkuliahan hingga selesainya penulisan skripsi ini.
2. Kaprodi serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang sangat menginspirasi, memberi banyak kesempatan untuk meraih prestasi, ketulusan dan dedikasi yang luar biasa diberikan kepada penulis sampai saat ini.
3. Ibu Betty Yulia Wulan Sari, M.Pd dan Ibu Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd. selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasinya, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan
4. Bapak, Ibu, Mertua, dan Adik tercinta yang selalu mendukung dengan do'a dan memberi semangat tanpa batas.
5. Suami tercinta Teguh dan ananda tersayang Ilma Khafidhotul Nur Azizah dan Syahra Almahyra Nur Hafidzah yang selalu mendukung dan memberi semangat, hingga terselesainya skripsi ini
6. Teman seperjuangan, teman-teman mahasiswa PG PAUD RPL 2021 atas Kerjasama dan perjuangan yang dilalui selama kuliah semoga silaturahmi tetap terjaga.

7. Teman-teman dari PG/TK PAS NURUL QUR'AN Bungkal yang selalu memberi semangat dan dorongan serta memaklumi ketika ada tugas-tugas kuliah
8. Semua pihak yang tidak saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pembuatan APE ini. Semoga mendapat balasan setimpal dari ALLAH SWT.

Harapan dan do'a semoga ALLAH SWT senantiasa membalas kebaikan berbagai pihak tersebut. Harapan penulis semoga skripsi ini memeberi manfaat bagi pembaca. Aamiin.

Ponorogo, 11 Juli 2023

Urul Ismiati

### PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Urul Ismiati

NIM Mahasiswa : 21340252

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepengetahuan saya dalam tugas akhir 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



Urul Ismiati

NIM. 21340252

## ABSTRAK

**Urul Ismiati.** Alat Pembelajaran Edukatif “Kubus Megic”. HaKI. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Pembimbing 1 Betty Yulia Wulansari, 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. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah alat permainan edukatif yang diberi nama "APE Kubus Megic" Pengembangan produk APE kubus megic ini bertujuan untuk meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini khususnya di TK PAS Nurul Qur'an. Pembuatan produk ini memberikan kontribusi penting dalam bidang pendidikan anak usia dini dengan menyediakan alat yang menarik dan interaktif.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pengembangan produk APE Kubus Megic, 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 Kubus Megic dalam proses pembelajaran anak usia dini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa APE Kubus Megic yang terbuat dari kayu berukuran 30 x 30 x 30 dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek perkembangan anak. Di setiap sisi APE Kubus Megic ini mempunyai permainan yang berbeda. 1. menjahit, 2. papan sensori, 3. balok konsentrasi, 4. sempoa geometri, 5. seni alfabet, 6. Puzzle. APE KUBUS megic dapat digunakan maksimal 5 anak. Kelayakan APE “Kubus Megic” merupakan produk yang melalui penilaian ahli materi, ahli media, dan diujicobakan kepada 2 anak TK PAS Nurul Qur'an. Hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media mendapatkan skor dengan kriteria baik tanpa revisi, sehingga produk hasil pengembangan APE Kubus Megic dikatakan layak untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.

**Kata kunci** : *Alat permainan edukatif, Kubus Megic*



## ABSTRACT

Urul Ismiati. Educational Learning Tool "Megic Cube". IPR. Early Childhood Education Teacher Education Study Program, Muhammadiyah University Ponorogo. Advisor 1 Betty Yulia Wulansari, 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. This research aims to develop an educational game tool named "APE Cube Megic". The creation of this product makes an important contribution to the field of early childhood education by providing engaging and interactive tools.

The methods used in this study included developing the APE Megic Cube product, validating the APE product, and testing the APE product for early childhood. Through the validation of APE products and trials on children, it is hoped that the effectiveness and attractiveness of the Megic Cube APE can be known in the early childhood learning process.

The results showed that the Megic Cube APE made of wood measuring 30 x 30 x 30 was specifically designed to develop aspects of child development. On each side of this Magic Cube APE has a different game. 1. sewing, 2. sensory board, 3. concentration block, 4. geometric abacus, 5. alphabet art, 7. Puzzles. APE CUBE megic can be used up to 5 children. The feasibility of APE "Megic Cube" is a product that has been assessed by material experts, media experts, and tested on 2 PAS Nurul Qur'an Kindergarten children. The results of the assessment from material experts and media experts got a score with good criteria without revision, so that the product resulting from the development of the APE Cube Megic is said to be feasible for developing aspects of early childhood development.

**Keywords** : Educational game tool, Magic Cube

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL LUAR .....</b>	<b>i</b>
<b>SAMPUL DALAM .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGASAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Pengembangan Produk .....	5
F. Manfaat Pengembangan Produk .....	5
G. Asumsi Pengembangan Produk .....	6
<b>BAB II PRODUK .....</b>	<b>7</b>
A. Produk Awal .....	7
1. Spesifikasi Produk .....	7

2. Kesesuaian Produk dengan Perkembangan Kemampuan Anak Usia Dini .....	11
3. Cara Penggunaan Produk untuk Anak Usia Dini .....	12
B. Validasi Produk .....	15
C. Ujicoba Produk Sederhana .....	15
1. Subyek Uji coba .....	15
2. Hasil Identifikasi Produk .....	17
3. Saran Pengguna .....	18
D. Produk Akhir .....	18
1. Spesifikasi Produk Akhir .....	19
2. Kelemahan dan Kelebihan Produk Akhir .....	21
<b>BAB III PENUTUP .....</b>	<b>21</b>
A. Kesimpulan .....	21
B. Saran .....	21
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>22</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>23</b>

## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar papan menjahit .....	7
2. Gambar sempoa geometri .....	8
3. Gambar balok konsentrasi .....	9
4. Gambar papan sensori .....	9
5. Gambar puzzle geometri .....	10
6. Gambar seni alfabet .....	10
7. Gambar anak mengenal pola menjahit dan puzzle geometri.....	15
8. Gambar anak berhitung menggunakan sempoa geometri .....	16
9. Gambar anak menyusun namanya .....	16
10. Gambar anak bermain papan sensoris .....	16
11. Gambar anak bermain papan konsentrasi .....	17

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lembar kendali bimbingan HaKI.....	24
2. Instrument validasi alat permainan edukatif kubus megic .....	28
3. Sertifikat HaKI .....	31
4. Hasil Similiarity .....	33
5. Lembar persetujuan pengganti tugas ahir mahasiswa .....	34

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Tanpa anak-anak dunia ini tidak akan indah. Tanpa anak-anak dunia ini tidak akan menyenangkan. Bermain merupakan kegiatan yang tidak pernah lepas dari anak. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan yang akan menimbulkan rasa ingin tahu anak yang besar terhadap pembelajaran.

Bermain adalah suatu kebutuhan yang sangat penting bagi anak. Apabila kebutuhan bermain tidak terpenuhi maka akan mengganggu kecerdasan anak. Anak-anak seakan lupa waktu dan tidak mengenal lelah ketika bermain. Dari bermain anak mengenal banyak hal. Potensi anak usia dini dapat dikembangkan melalui bermain. Maka kegiatan belajar anak harus berbentuk permainan supaya anak mampu menikmati dan menarik perhatian anak. (M. Fadlillah,2017:11)

Pembelajaran yang menyenangkan dan media yang tepat akan berpengaruh pada keberhasilan anak dalam memahami pelajaran (Nurmawati, Anugrah Dewi :2019). Belajar berkaitan dengan proses konsentrasi. Anak yang mampu belajar adalah anak yang mampu memusatkan perhatian. Bermain adalah salah satu cara untuk melatih anak konsentrasi karena anak mencapai kemampuan maksimal ketika terfokus pada kegiatan bermain dan bereksplorasi dengan mainan. Dalam proses belajar, tujuan permainan adalah merangsang dan memotivasi anak untuk bereksperimen melakukan sesuatu yang baru dalam pertumbuhan dan perkembangannya.

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan anak sejak lahir hingga usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya secara optimal (AD.Nurmawati ;2019) Permainan edukatif adalah jenis permainan yang dapat merangsang dan mengoptimalkan perkembangan otak anak serta dapat menstimulasi kreatifitas berfikir anak. Edukatif adalah sesuatu yang bersifat mendidik, sehingga permainan edukatif dapat diartikan sebagai permainan yang memiliki tujuan untuk mendidik anak.

Selain itu, permainan juga memberi rangsangan positif atau memberi stimulus terhadap indra anak. Dalam istilah yang lebih sederhana alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar anak melalui aktivitas bermain. (M. Fadlillah:2017)

Anak usia dini adalah pribadi yang unik dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya. Dengan stimulasi yang diberikan kepada anak maka pertumbuhan dan perkembangannya akan berjalan optimal. Untuk menstimulasi perkembangan dan pertumbuhannya maka diperlukan alat permainan edukatif (APE) yang mengandung nilai-nilai edukatif yaitu pengendalian diri, bertanggung jawab, ketangkasan, kerapian, mengembangkan aspek sosial, kognitif, moral, merangsang kreatifitas, mengasah ketajaman pengideraan dan ketangkasan motorik anak. (Mohamad Hatta:2021).

Saat bermain sesungguhnya anak berupaya memunculkan segala potensi yang ada pada dirinya. Bermain dapat dimaknai suatu kegiatan yang menyenangkan untuk bersenang-senang. Namun dibalik kesenangan tersebut menyimpan banyak manfaat yang mampu menstimulus aspek perkembangan anak contohnya nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni. Jadi wajar bila di Lembaga Prasekolah menggunakan metode bermain sambil belajar. Saat ini berbagai alat dan permainan edukatif telah banyak dikembangkan oleh masyarakat, tapi seorang guru harus memahami permainan dan mainan apa yang sesuai dengan anak didik / aspek apa yang ingin dikembangkan dari anak didik, serta guru harus memastikan alat edukatif tersebut tidak membahayakan bagi anak. Pada Pendidikan usia dini sangat penting adanya pengembangan permainan dan alat main. Kemajuan Pendidikan anak usia dini akan berkembang semakin baik apabila banyak orang yang peduli terhadap pengembangan permainan dan alat permainan anak usia dini. Namun agar permainan dan alat permainan tetap memiliki nilai-nilai edukatif dan bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, permainan dan alat permainan harus mengacu pada pedoman-pedoman atau ketentuan yang ada.

Sejak usia dini aspek perkembangan kognitif anak perlu dikembangkan Aspek perkembangan ini berhubungan dengan pemecahan masalah, pola dan

imajinasi anak. Tidak semua alat permainan dan mainan berdampak baik bagi anak maka seorang guru harus mengetahui manfaat dan tujuan dari sebuah permainan ataupun alat permainan yang digunakan (Nina Veronica:1939)

Dalam memfasilitasi kegiatan belajar anak, guru di tuntut untuk kreatif menyediakan beragam alat main yang berfariasi (Mukti wigati:2020). Seorang guru harus mempunyai bekal dalam pembuatan APE supaya alat permainan yang di gunakan tidak monoton dibuat betul-betul efektif dalam mengembangkan aspek perkembangan anak. Diantaranya adalah APE dirancang sesuai dengan tujuan, multiguna, aman, dapat digunakan individu tau kelompok, awet kuat , tahan lama dan mudah dalam pemakaian, bentuk yang elastis, ringan (mudah dibawa anak), keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil) dan warna (kombinasi warna) serasi dan menarik.

Media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna (Ida Y Rahmawati;2016). Mayke Sugianto, T. 1995, mengemukakan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Pengertian alat permainan edukatif tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak usia dini itu dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak

Tidak terlalu jauh berbeda dengan pengertian atau definisi alat permainan edukatif di atas, Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Pemanfaatan media belajar dapat membantu anak memberikan informasi dan membantu proses belajar sambil bermain (Pratama Endang Prabawati, Dian Kristiana, M. Fadlillah:2018). Pendidik PAUD atau seorang guru hendaknya memiliki kemampuan merancang, membuat, memanfaatkan, dan menilai sendiri alat permainan untuk anak usia dini karena alat permainan yang dikembangkan



dengan baik akan lebih menarik. Media yang menarik akan menarik peserta didik untuk tetap memperhatikannya. Media adalah sebagai motivasi dalam meningkatkan minat siswa untuk tetap memperhatikan pelajaran. Penggunaan media yang bervariasi dalam pembelajaran sangatlah penting hal ini bertujuan untuk meminimalisir kelemahan dan kekurangan alat permainan. Kita menyadari setiap permainan pasti mempunyai kelemahan dan kelebihan karena tidak ada media yang sempurna.

Berdasar uraian diatas penulis ingin mengembangkan APE yang menarik dan mampu mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini, diantaranya membaca, berhitung, mengenal warna, bentuk dan merangsang indra peraba anak, Selama ini proses belajar mengajar di sekolah masih menggunakan media seadanya melalui media gambar yang ada dan masih kurangnya APE yang mampu mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak dalam satu APE. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengembangkan APE Kubus Magic yang menarik yang mampu mengembangkan banyak aspek perkembangan anak. Kubus Magic ini terbuat dari kayu yang berbentuk kubus dan di setiap sisi kubus terdapat berbagai permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini, diantaranya menjahit, berhitung, bahasa, mengenal bentuk, melatih konsentrasi anak, mengenal warna dan ada papan sensori. APE kubus magic ini mempunyai keunikan yang jarang dimiliki oleh APE yang lain yaitu adanya papan magnet yang mampu membuat angka-angkanya menempel sehingga akan membuat anak akan lebih tertarik serta media yang dipakai berupa media timbul maka APE ini juga bisa digunakan untuk anak tuna Netra.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasar uraian diatas, dapat diidentifikasi masalah yaitu

1. Masih kurangnya alat permainan edukatif di sekolah untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak
2. Masih terbatasnya alat permainan edukasi di sekolah

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dalam penelitian ini penulis hanya membatasi pada APE kubus megic sebagai media untuk mengembangkan aspek perkembangan anak di TK PAS Nurul Qur'an. Penulis ingin mengenalkan satu alat permainan edukatif "KUBUS MAGIC" agar anak tertarik dan mampu mengembangkan aspek perkembangannya.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan Batasan masalah diatas,penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan APE Kubus Megic ?
2. Bagaimana hasil pengembangan dari APE Kubus Megic ?

### **E. Tujuan Pengembangan Produk**

Dari latar belakang diatas maka penulis ingin pengembangan produk APE kubus megic untuk meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini khususnya di TK PAS Nurul Qur'an

### **F. Manfaat Pengembangan Produk .**

Adapun manfaat yang diperoleh dari APE Kubus Megic adalah sebagai berikut :

1. Bagi anak
  - a. Anak menerima pembelajaran secara mudah
  - b. Membantu mengembangkan Indra/sensori dan keterampilan motorik anak
  - c. Melatih konsentrasi.
  - d. Mengenalkan bentuk geometri.
  - e. Melatih berhitung
2. Bagi guru
  - a. Pembelajaran akan lebih menarik dan beragam
  - b. Sebagai bahan masukan dalam mengembangkan aspek perkembangan anak

### 3. Bagi Pencipta

Dapat memberikan solusi persoalan yang selama ini terjadi di lingkungan sekolah dan dapat menumbuhkan semangat belajar anak usia dini.

#### **G. Asumsi Pengembangan Produk**

APE "Kubus Magic" ini diharapkan menjadi APE yang menarik dan dapat meningkatkan minat dan memotivasi anak-anak dalam mengembangkan aspek perkembangan anak. APE Kubus magic ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar anak, mendorong kreatifitas anak dan menyediakan pengalaman belajar anak yang menyenangkan.

Penggunaan bahan kayu yang di cat warna-warni dalam APE Kubus Magic dapat memberikan daya tarik kepada anak-anak sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak.

## BAB II PRODUK

### A. Produk Awal

#### 1. Spesifikasi produk

Kubus Megic adalah sebuah bangun ruang yang semua sisinya berbentuk persegi dan semua rusuknya sama panjang yaitu 30 x 30 x 30cm. Kubus Megic ini terbuat dari triplek yang berbentuk kubus yang berisikan macam- macam permainan yang sangat menarik dan menggunakan bahan-bahan yang sangat aman untuk anak-anak. Menggunakan warna-warna yang cerah karena anak-anak memiliki karakter yang ceria.

Permainan yang ada pada Kubus Megic juga beragam yang membuat anak tidak mudah bosan. Di sisi lain tidak hanya kesenangan yang akan didapat anak ketika memainkan Kubus Megic melainkan juga dapat mengembangkan kemampuan anak. Dalam APE Kubus Magic ini terdapat 6 permainan di setiap sisi. Berikut deskripsi permainan di setiap sisi kubus megic beserta cara cara memainkannya.

1. Sisi yang ke-1 :Menjahit. Sisi yang pertama ini merupakan bagian dari kubus magic yang dapat di buka dan di tutup. Pada sisi ini terdapat permainan menjahit.Tujuan dari menjahit ini adalah untuk meningkatkan konsentrasi anak ,kemampuan motoric halus dan meningkatkan kemampuan gerak tangan ,pergelangan tangan dan jari



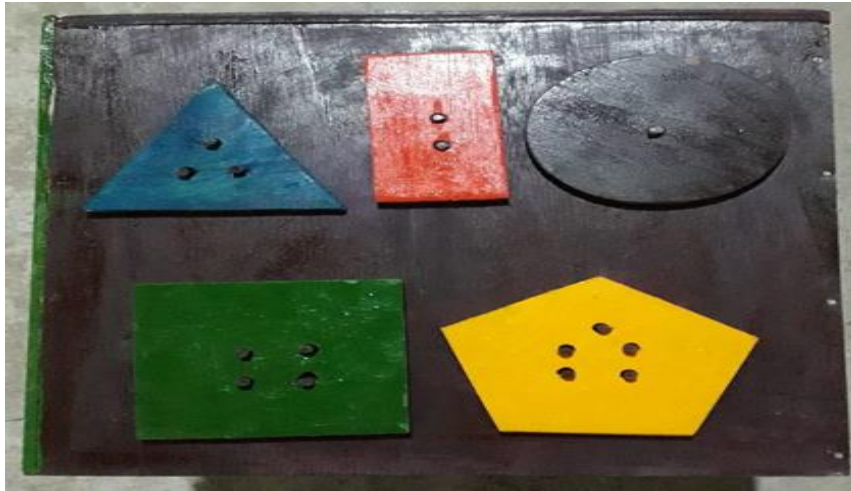
Gambar 1.Papan menjahit

2. Sisi yang ke-2 : Sempoa geomtri. Pada sisi ini dibagian atas terdapat bentuk-bentuk geometri dari spon warna warni yang di ronce sebagai alat untuk menghitung.di bagian bawah terdapat papan magnet untuk menempelkan angka-angka .Tujuanya untuk memudahkan anak mengetahui bentuk dan arti lambing bilangan.Anak diharapkan mampu belajar mengenal konsep matematika



Gambar 2. Gambar sempoa geometri

3. Sisi yang ke-3 : Balok konsentrasi. Pada sisi ini terdapat bentuk geometri warna warni dan di setiap geometri terdapat jumlah lubang yang berbeda (Lingkaran 1 lubang, persegi panjang 2 lubang, segi tiga 3 lubang, dan persegi 4 lubang). Pada sisi ini aspek yang dapat di kembangkan yaitu kognitif, fisik motoric, Bahasa dan sosial emosional ,karena anak harus menghitung jumlah lubang yang ada di balok,mampu menyebutkan bentuk geometri dan warna, dan anak dilatih social emosional dan motoric halusnya Ketika memasangkan bentuk geometri ke sisi kubus.



Gambar 3. Gambar balok konsentrasi

4. Sisi yang ke-4 : Papan sensory. Pada sisi ini anak diajak merasakan sentuhan-sentuhan berbagai benda dengan bentuk dan tekstur yang berbeda (pompom, rumput sintetis, bentuk geometri dan benang kur yang digulung). Pada permainan ini anak dapat merasakan berbagai tekstur benda dari indra perabanya.



Gambar 4. Papan sensori

5. Sisi yang ke-5 : Puzzle geometri. Pada sisi ini anak diajak untuk bermain puzzle geometri dengan beraneka warna yang menarik. Menyusun puzzle ini dapat meningkatkan kemampuan belajar anak dalam memecahkan masalah.



Gambar 5. Puzzle geometri

6. Sisi yang ke-6 : Seni alfabet. Pada sisi ini terdapat besi kecil yang menyebar berbentuk persegi untuk media tempel dan huruf-huruf alfabet magnet yang beraneka warna. Pada bagian ini anak berlatih mengenal huruf, belajar merangkai huruf menjadi kata yang sederhana, anak mencoba membaca kata dan anak juga bisa diajak mencari kata yang ada di papan. Di bagian ini aspek yang di kembangkan adalah Bahasa



Gambar 6. Seni alfabet

## **2. Kesesuaian Produk Dengan Perkembangan Kemampuan Anak Usia Dini**

Jika ditinjau dari aspek perkembangan anak usia dini, APE Kubus Magic memiliki unsur aspek perkembangan anak yang diambil dari STTPA sebagai berikut :

### **1. Bahasa**

- a) Anak mampu memecahkan masalah sederhana (menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh)
- b) Anak mampu mengenal benda menurut bentuk, jenis, dan warna (membedakan warna, kasar halus)
- c) Anak mampu mengenal konsep bilangan, lambing bilangan dan huruf (mengurutkan angka, menghitung, menghubungkan konsep bilangan dan lambing bilangan, membedakan huruf besar dan kecil, membedakan huruf konsonan dan vocal)
- d) Anak mampu memasang benda sesuai pasanganya
- e) Anak mampu mengenal geometri

### **2. Sosial emosional**

- a) Anak mampu melatih kesabaran dalam merangkai mainanya (menjahit/ memasukan benang jahit ,sabar dalam merangkai puzzle)
- b) Anak mampu bersabar menunggu giliran untuk bermain
- c) Anak mampu berlaku tertip dan patuh pada peraturan permainan
- d) Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar
- e) Anak mampu bekerjasama dalam kelompok

### **3. Motorik halus:**

- a) Anak mampu mengkoordinasikan mata, ujung jari, dan tangka (menjahit 10-15 jelujur)
- b) Menyusun puzzle dapat melatih motoric halus anak
- c) Anak mampu mengambil benda dengan jari
- d) Anak mampu menjiplak bentuk sederhana (bentuk geometri)



#### 4. Kognitif

- a) Anak mampu Menyusun puzzle
- b) Anak mampu memasang balok konsentrasi (menghitung jumlah lubang)
- c) Anak dapat belajar berhitung pada papan berhitung (mengurutkan angka, menghitung jumlah, menghubungkan konsep bilangan)
- d) Anak mampu mengenal warna dasar, membedakan warna, mengelompokkan warna
- e) Anak mampu mengenal huruf
- f) Anak mampu membedakan benda kasar halus pada papan sensori
- g) Anak mampu menyebutkan bentuk geometri lingkaran, segitiga, persegi.
- h) Anak mampu mengenal konsep penjumlahan

#### 5. Seni

- a) Anak mampu membuat berbagai bentuk karya seni dari puzzle, misalnya bentuk rumah

### 3. Cara Penggunaan Produk Untuk Anak Usia Dini

- a) Peraturan bermain pada APE Kubus Magic adalah sebagai berikut:
  - 1) Sebelum bermain Kubus Magic 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 Kubus Magic”
  - 4) Guru memilih anak untuk bermain
  - 5) Permainan bisa dimainkan kelompok atau individu
  - 6) Guru memastikan anak duduk nyaman mungkin
  - 7) Guru mendampingi anak dalam permainan
  - 8) Anak –anak menunggu giliran untuk permainan selanjutnya
  - 9) Apabila permainan selesai maka mengucapkan hamdallah “Alhamdulillah” bersama-sama.

- b) Pada APE Kubus Magic ini terdapat 6 sisi yang dapat digunakan untuk bermain dengan 6 macam permainan yang berbeda. APE ini bisa dimainkan oleh 1 anak atau lebih usia 4-6 tahun.

1. Menjahit

Langkah Langkah

- a. Anak mengamati lubang-lubang pada gambar baju
- b. Anak mengambil jarum rajut dan benang untuk menjahit
- c. Anak mempraktekan cara menjahit

2. Sempoa geometri

Langkah – Langkah

Pada papan sempoa geometri ini anak bisa memainkannya lebih dari satu cara

- a. Anak Menyusun dan mengurutkan angka-angka dengan cara menempelkan pada papan magnet
- b. Anak bisa belajar mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan dengan cara menempel lambang bilangan pada papan magnet dan kemudian menghitung sempoa geometri di atasnya sesuai lambang bilangannya
- c. Anak bisa belajar berhitung dengan cara menempelkan angka pada papan magnet dan menghitungnya dengan sempoa geometri

3. Papan sensori

Langkah – Langkah

- a. Anak memperhatikan benda apa saja yang ada dalam papan sensori (rumput sintetik, benang kur, pompom, monte dan kancing baju)
- b. Anak menyentuh dan menganali tekstur dari masing-masing benda dari yang halus sampai yang kasar
- c. Anak menyebutkan benda di sekitarnya yang teksturnya menyerupai benda- benda dipapan sensori

4. Balok konsentrasi

Langkah – Langkah

- a. Anak memperhatikan papan balok konsentrasi
- b. Anak menyebutkan bentuk-bentuk geometri
- c. Anak menyebutkan warna- warna geometri
- d. Anak menghitung lubang di setiap geometri
- e. Anak memasang geometri pada balok konsentrasi berdasar kesesuaian jumlah lubang pada geometri dan tempat pemasanganya

5. Puzzle geometri

Langkah – Langkah

- a. Anak menyebutkan warna- warna geometri
- b. Anak menyebutkan bentuk- bentuk geometri
- c. Anak Menyusun geometri menjadi persegi sesuai gambar yang ada di papan
- d. Anak bisa berkreasi membuat bentuk selain persegi misalnya bentuk rumah

6. Seni alfabet

Dalam seni alfabet ini banyak sekali permainan yang dapat anak lakukan

Langkah – Langkah

- a. Anak menyusun dan menempel kata menggunakan huruf alfabet bermagnet pada besi- besi kecil dipapan
- b. Anak mampu membaca kata yang di susun di papan
- c. Anak menyebutkan huruf – huruf apa saja yang Menyusun kata tertentu missal bunga, buah atau Namanya sendiri
- d. Anak mencari kata yang ada pada papan

## **B. Validasi Produk**

Pada tahap validasi APE Kubus Megic yang melakukan validasi adalah Ibu Ida Yeni Rahmawati, M.Pd. yakni salah satu dosen di Prodi PD PAUD. Validasi dilakukan tanggal 6 Juli 2023.

Berdasarkan penelitian dari ahli Kubus Megic dengan 17 indikator yang dinilai, validator memberi nilai yang masuk dalam katagori baik sehingga “APE Kubus Megic” yang dikembangkan sudah dikatakan layak untuk di uji cobakan tanpa revisi.

Validator memberikan saran atau masukan kepada peneliti bahwa APE ini aspek perkembangan kognitifnya lebih di perkuat kegiatannya.

## **C. Uji Coba Produk Sederhana**

### **1. Subjek Uji Coba**

APE Kubus Megic ini pertama kali di uji cobakan kepada dua anak di TK PAS NURUL QUR’AN yang berusia 5-6 tahun. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana APE Kubus Megic ini dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan aspek perkembangan anak.



Gambar 7. Gambar anak mengenal pola menjahit dan puzzle geometri



Gambar 8. Gambar anak berhitung menggunakan sempoa geometri



Gambar 9. Gambar anak Menyusun Namanya



Gambar 10. Anak bermain sensori



Gambar 11. Anak bermain papan konsentrasi

## 2. Hasil Identifikasi Produk

Desain pengembangan alat permainan edukatif Kubus Magic ini telah melalui berbagai tahapan sampai akhirnya dihasilkan sebuah produk yang layak digunakan. Tahapan-tahapan yang dilalui dalam proses pengembangan media adalah tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi serta ujicoba lapangan. Hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi, APE ini layak digunakan tanpa revisi.

Selama uji coba anak di beri kesempatan untuk bermain menggunakan APE "Kubus Magic". Hasil dari uji coba menunjukkan respons yang positif dari anak-anak terhadap APE "Kubus Magic". Mereka menunjukkan minat yang tinggi dalam berinteraksi dengan alat permainan ini. Anak terlihat antusias dalam memainkannya.

Selama sesi uji coba, juga diamati perkembangan anak dalam beberapa aspek seperti kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam keterampilan kognitif seperti memahami konsep penjumlahan, mengenali pola-pola warna pada APE, serta mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri. Dalam hal motorik, mereka terlihat lebih terampil dalam bermain dengan objek-objek dalam APE, seperti menjahit, menyusun puzzle yang dapat melatih motorik halus anak dalam mengkoordinasikan kerja tangan dan mengambil benda dengan jari secara sempurna. Selain itu, mereka juga menunjukkan kemajuan dalam aspek bahasa yaitu mampu menyebutkan warna-

warna puzzle, mampu menyebutkan urutan angka atau kata(pada papan alfabet dan berhitung), bercerita tentang tekstur kasar lembut(pada permainan sensori) serta mampu mengucapkan warna dan angka dalam bahasa daerah dan inggris Aspek sosial-emosional juga teramati dalam hal kegiatan menjahit dan memasang geometri pada papannya.

Dari segi bentuk, warna dan cara bermainnya APE ini dapat menarik minat belajar dan menstimulus aspek perkembangan anak. Berbagai macam mainan di setiap sisi menjadikan anak lebih senang untuk mencoba permainan disetiap sisinya. Permainan KUBUS MEGIC ini supaya bermainnya terarah harus ada pendampingan dari guru atau orang tua. Permainan kubus megic ini sangat aman digunakan dan mudah dilakukan untuk anak usia dini.

Berdasarkan hasil uji coba ini, dapat disimpulkan bahwa APE "Kubus Megic" memberikan manfaat dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. Alat permainan ini berhasil membangkitkan minat dan motivasi anak-anak dalam belajar, sambil meningkatkan keterampilan kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, seni, dan moral mereka. Dengan demikian, APE "Kubus Megic" dapat dijadikan sebagai alat permainan yang efektif untuk anak usia dini.

### **3. Saran Pengguna**

Beberapa saran yang diberikan pengguna adalah :

1. APE Kubus Megic ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi alat peraga dalam mengembangkan aspek perkembangan anak, namun agar permainan dapat terarah perlu adanya pendampingan
2. Penggunaan warna yang lebih cerah dan menarik dalam APE Kubus Megic

## **D. PRODUK AKHIR**

### **1. Spesifikasi Produk Akhir**

Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian ini adalah APE KUBUS MEGIC yang berbentuk kotak persegi yang berukuran 30 x 30 x30 cm. KUBUS MEGIC ini terbuat dari triplek, spons, magnet, cat, lem, besi, plastic. Alat

Permainan Kubus Magic ini berisikan macam- macam permainan yang sangat menarik dan menggunakan bahan-bahan yang sangat aman untuk anak-anak. APE Kubus Megic ini menggunakan warna-warna yang cerah karena anak-anak memiliki karakter yang ceria. APE Kubus magic ini bisa dijadikan alternatif media pendukung saat pembelajaran di sekolah, selain itu juga dapat dimainkan saat dirumah. Alat dan bahan mudah di dapat. Dibuat semenarik dan semaksimal mungkin agar anak senang dalam memainkannya, dan banyak aspek yang dapat di dikembangkan melalui APE ini, mulai dari mengenal huruf, angka, geometri ,rangsangan sensori anak dan lainnya. Dalam APE Kubus Magic ini terdapat berbagai permainan di setiap sisi.

Sisi yang ke-1 : bagian dari kubus magic yang dapat di buka dan di tutup. Pada sisi ini terdapat permainan menjahit.

Sisi yang ke-2 : Sempoa Geometri

Sisi yang ke-3 : Balok konsentrasi.

Sisi yang ke-4 : Papan sensory.

Sisi yang ke-5 : Puzzle geometri.

Sisi yang ke-6 : Seni alfabet.

## **2. Kelemahan dan Kelebihan Produk Akhir**

### **Kelebihan APE KUBUS MEGIC**

1. Tidak mudah rusak dan tahan lama
2. Menarik anak untuk bermain karena dapat praktek langsung
3. Guru dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak dari satu APE
4. Mempunyai keunikan karena angka dan huruf dapat menempel dan adanya sempoa geometri yang jarang dimiliki APE lain
5. Guru dengan mudah mengenalkan bentuk-bentuk geometri
6. Dapat dimainkan secara berkelompok atau individu



7. Karena bentuk permainannya berupa media timbul dan ada papan sensori, maka APE KUBUS MEGIC ini bisa di gunakan untuk anak tuna Netra
8. Salah satu bagian sisi kubus dapat di buka dan di tutup sehingga bisa di gunakan untuk menyimpan permainan di sisi-sisi kubus

#### Kekurangan APE KUBUS MEGIC

1. Apabila setelah bermain bagian-bagian kubus megic tidak disimpan maka akan mudah hilang
2. Karena terbuat dari kayu maka APE ini memiliki berat yang lebih dari pada APE lainnya

### **BAB III**

#### **PENUTUP**

##### **A. Kesimpulan**

Alat Permainan Edukatif (APE) Kubus Megic ini adalah alat permainan edukatif yang berupa kubus yang dirancang dan didesain secara khusus untuk memperkenalkan huruf, angka, bentuk geometri, warna, berhitung dan melatih kepekaan sensori anak khususnya indra peraba pada anak usia dini. Alat Permainan Edukatif ini melalui tahap validasi produk dan uji coba produk. APE ini telah diuji dan diverifikasi untuk memastikan efektivitasnya.

Hasil pengembangan APE Kubus Megic ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan anak usia dini hal ini dapat dilihat dari respon positif dan minat yang tinggi selama anak bermain APE Kubus Megic. Ape ini juga dapat digunakan untuk pengembangan keterampilan motorik, kognitif, sosial-emosional, seni dan bahasa anak usia dini..

##### **B. Kritik dan Saran**

Penelitian selanjutnya dapat melakukan pengembangan alat permainan yang serupa dengan materi yang berbeda dengan lebih baik lagi untuk menambah khasanah media pembelajaran maupun alat pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini

## DAFTAR PUSTAKA

- Yupi Supartini, Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak,(Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC, 2002), 125.*
- Fadlillah, M. 2017. Buku Ajar Bermain & Permainan. Jakarta:Kencana ,56.
- Mohamad Hatta. (2021). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Model. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 2(1), 1-15.
- Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) Depdiknas (2003)
- Nina Veronica. 1939. Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *um-surabaya.ac.id*, Vol 4, No 2 (2018)
- Fadlillah, M. 2017. Buku Ajar Bermain & Permainan. Jakarta:Kencana, 11
- Nurmawati, Anugrah Dewi .2019. Upaya Peningkatan Ketrampilan Membaca Permulaan Melalui Media Perpustakaan Huruf Abjad Pada Kelompok A RA As Syafi'iyah Ponorogo. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Wigati,Mukti, Novan Ardy Wiyani . 2020. Kreatifitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas. <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/issue/view/344>
- 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 RNOWIJAYAN *Jurnal EDUPEDIA Jurmas: Jurnal Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo* 2018
- Rahmawati,Ida yeni. CD Interaktif sebagai media pembelajaran berbahasa bagi anak usia dini di Ponorogo. *Jurnal Indira (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)* 2016

## **LAMPIRAN**

LEMBAR KENDALI BIMBINGAN SKRIPSI  
PROGRAM STUDI PG PAUD

Tanggal Pendaftaran :  
 Nama : Urul Ismiati  
 NIM/ PRODI : 21340252 / PG PAUD  
 Dosen Pembimbing : Betty Yulia Wulansari, M.Pd  
 Judul Skripsi : Alat Permainan Edukatif  
 "Kubus Magic"

Tanggal Persetujuan  
 Judul : 18 Maret 2023

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
1.	23 / 1 / 2023	Judul Skripsi	UR
2.	8 / 3 / 2023	Persantian skripsi ke HKI	UR
3.	13 / 3 / 2023	Judul HKI	UR
4.	26 / 3 / 2023	Perencanaan APE	UR
5.	7 / 4 / 2023	Rancangan Proposal	UR
6.	16 / 4 / 2023	Pembuatan APE	UR
7.	23 / 4 / 2023	Abstrak	UR
8.	8 / 5 / 2023	Bab 1	UR

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
9.	20/5 2023	Bab II	al
10.	27/5 2023	Laporan HKI tahap 1	al
11.	3/6 2023	Diskripsi HKI	al
12.	18/6 2023	Pendaftar	al
13.	24 Juni 2023	lembar validasi	al
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			

Ponorogo, .....20....  
Pembimbing I

*Buletansari*

(Betty Yulia Wulansari, M.Pd)

NIK 1990071220160913

**LEMBAR KENDALI BIMBINGAN SKRIPSI**  
**PROGRAM STUDI P6 PAUD**

Tanggal Pendaftaran : .....

Nama : Ulul Ismiati

NIM/ PRODI : 21340252 / P6 PAUD

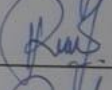
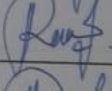
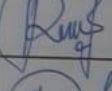
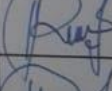
Dosen Pembimbing : Nurtina Irsad Rusdiani, S.Pd. M.Pd

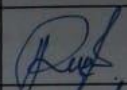
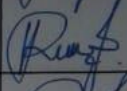
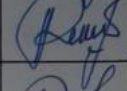
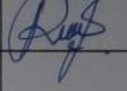
Judul Skripsi : Alat Permainan Edukatif  
"Kubus Magic"

.....

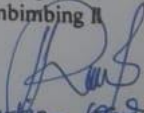
.....

Tanggal Persetujuan Judul : 18 Maret 2023

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
1.	23 Januari 2023	Judul Skripsi	
2.	8 maret 2023	Persantian dari skripsi ke HKI	
3.	13 maret	Judul HKI	
4.	26 / 2023 / 3	Perencanaan APE	
5.	7 / 2023 / 4	Rancangan Proposal HKI	
6.	16 / 2023 / 4	Pembuatan APE	
7.	23 / 2023 / 4	Abstrak	
8.	8 / 2023 / 5	Bab 1	

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
9.	20/5 2023	Bab II	
10.	27/5 2023	Laporan HKI tahap I	
11.	3/6 2023	Deskripsi HKI	
12.	10/6 2023	Pendaftaran HKI	
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			

Ponorogo, .....20....  
Pembimbing II

  
(Murtina, S.Pd, P.M.Pd)

NIK 1995125 20220913



## INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

### Identitas Validator

Nama : Ida Yeni Rahmawati, M.Pd  
NIK : 1989080120160913  
Pekerjaan : Dosen/Validator Ahli Media  
Instansi : Universitas Muhammadiyah Ponorogo

### Petunjuk Pengisian

1. Baca butir-butir pernyataan dengan baik dan benar.
2. Bersedianya Bapak/Tbu 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= Tidak Baik  
2= Kurang Baik  
3= Cukup  
4= Baik  
5= 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	5
1.	Bentuk Permainan KUBUS MEGIC ini sesuai dengan materi kurikulum PAUD					✓
2.	KUBUS MEGIC memiliki nilai kompetitif disetiap permainan				✓	

3.	KUBUS MEGIC ini mempermudah memahami materi berhitung, bahasa, bentuk geometri dan mengenal warna				✓	
4.	KUBUS MEGIC memenuhi aspek pengembangan bahasa					✓
5.	KUBUS MEGIC memenuhi aspek pengembangan sosial emosional				✓	
6.	KUBUS MEGIC memenuhi aspek pengembangan fisik motorik					✓
7.	KUBUS MEGIC memenuhi aspek pengembangan kognitif			✓		
8.	KUBUS MEGIC memenuhi aspek pengembangan seni				✓	
9.	KUBUS MEGIC aman digunakan anak usia dini					✓
10.	KUBUS MEGIC memiliki bentuk dan warna yang menarik anak usia dini					✓
11.	KUBUS MEGIC memiliki ukuran yang ideal untuk anak usia dini					✓
12.	KUBUS MEGIC Mampu mengembangkan minat belajar anak untuk mengenal huruf, angka, warna, geometri, melatih sensori, melatih konsentrasi				✓	
13.	KUBUS MEGIC sangat awet digunakan untuk media pembelajaran anak usia dini					✓
14.	KUBUS MEGIC Mampu menstimulus aspek perkembangan pada anak usia dini				✓	
16.	Langkah-langkah permainan mudah dipahami anak usia dini				✓	
17.	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 KUBUS MEGIC yang ada.

Layak digunakan tanpa revisi

Layak digunakan dengan revisi

Tidak layak digunakan

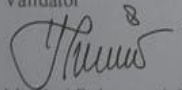
Dan apabila terdapat komentar atau saran dari APE yang kami buat, mohon bapak/ibu dapat menuliskannya di tempat yang telah tersedia.

APE yang dibuat secara umum sudah baik, namun masih terdapat beberapa aspek yang harus diperkuat misalnya aspek perkembangan kognitif lebih diperjelas kegiatannya!

Atas bantuan bapak/ibu kami ucapkan ribuan terimakasih.

Ponorogo, 6 Juli 2023

Validator



Ida Yeni Rahmawati, M.Pd

NIK 1989080120160913



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 : EC00202354251, 11 Juli 2023

**Pencipta**

Nama : Urul Ismiati, Betty Yulia Wulansari, M.Pd. dkk

Alamat : Dukuh Munung RT/RW 004/002 Desa Munggu Kec. Bungkal Kab. Ponorogo Prov. Jawa Timur 63462, Ponorogo, Jawa Timur, 63462

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 : KUBUS MEGIC

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 15 Mei 2023, di Ponorogo

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000487186

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	Urul Ismiati	Dukuh Munung RT/RW 004/002 Desa Munggu Kec. Bungkal Kab. Ponorogo Prov. Jawa Timur 63462
2	Betty Yulia Wulansari, M.Pd.	Jl. Mangga No 11 RT 001 RW 001 Kel. Beduri Kec. Ponorogo Kab. Ponorogo Prov. Jawa Timur 63412
3	Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd.	Jl. Werkudoro RT. 002 RW. 001 Desa Jabung Kec. Mlarak Kab. Ponorogo Prov. Jawa Timur 63472





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](http://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 : Urul Ismiati

NIM : 21340252

Prodi : PG PAUD

Judul : Alat permainan Edukatif Kubus Megic

Dosen pembimbing :

1. Betty Yulia Wulansari, M.Pd

2. Nurtina Irsad Rusdlani, S.Pd., M.Pd.

Telah dilakukan check plagiasi berupa HaKI di L2P Universitas Muhammadiyah Ponorogo dengan prosentase kesamaan sebesar 22 %

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 13 Juli 2023

Petugas pemeriksa



(Mohamad Ulii Albab, SIP)  
NIK. 1989092720150322

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



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Budi Utomo No. 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia  
Telp (0352) 481124, Fax. (0352) 461796, e-mail : [fkp@umpo.ac.id](mailto:fkp@umpo.ac.id), Website : [www.fkip.umpo.ac.id](http://www.fkip.umpo.ac.id)  
Akreditasi Institusi oleh BAN-PT = B  
(SK Nomor 77/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/PT/IV/2020)

**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/kalayakan intelektual/PKM yang akan dilakukan dan/atau diajukan oleh :

Nama : Urul Ismiati  
NIM : 21340252  
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Judul : Alat Permainan Edukatif KUBUS MAGIC

Adalah diajukan sebagai pengganti tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

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

Pembimbing I

Betty Yulia Wulansari, M.Pd  
NIK. 199071220160913

Pembimbing II

Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd  
NIK. 1995112520220913

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Betty Yulia Wulansari, M.Pd  
NIK. 199071220160913