

**ALAT PERMAINAN EDUKATIF BILBOXTAR
MOBIL BOX PINTAR**

TUGAS AKHIR

Prototype

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



Oleh

HARTANTI

NIM. 20340204

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Hartanti', is written over the printed name and NIM.

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

2023

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SEKRIPSI

Penerbitan hak cipta oleh : HARTANTI

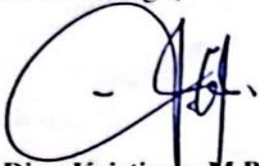
NIM : 20340204

Judul : Prototype Alat Permainan Edukatif

“BILBOXTAR “ MOBIL BOX PINTAR ini telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian akhir

Ponorogo, / / 2023

Pembimbing I,



Dian Kristiana, M.Pd

NIK. 19850427 202109 12

Pembimbing II,



Muhammad Azam Muttaqin, M.Pd

NIK. 1992111120220913

LEMBAR PENGESAHAN
PROTOTYPE ALAT PERMAINAN EDUKATIF “BILBOXTAR”
(MOBIL BOX PINTAR)”

Penerbitan Hak Cipta Oleh : Hartanti
NIM : 20340204
Judul : ALAT PERMAINAN EDUKATIF “ BILBOXTAR”
(MOBIL BOX PINTAR)

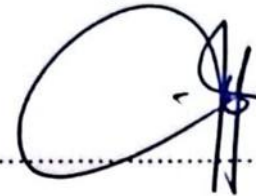
Dihadapan tim penguji, di Ponorogo, pada hari *Selasa* tanggal *23 Januari 2024*

Tim Penguji

Ida Yeni Rahmawati, M.Pd
NIK. 1989080120160913

: 

Dian Kristiana, M.Pd
NIK. 19850427 202109 12

: 

Muhammad 'Azam Muttaqin, M.Pd
NIK. 1992111120220913

: 

Mengetahui,

Dekan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Ardhana Januar Mahardhani, M.KP
NIK/NIP 1987123 201709 12

Kaprodi, PG-PAUD



Betty Yulia Wulansari, M.Pd
NIK/NIP 19900712 201609 12

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, penulis memanjatkan doa kepada Allah SWT yang telah memberikan taufiq dan hidayahnya kepada penulis untuk mempersiapkan dan menyelesaikan prototype skripsi yang akan menggantikan ujian skripsi yang diberi nama BILBOXTAR. Sholawat dan salam selalu di panjatkan pada Nabi Muhammad, SAW beserta sahabat dan para pengikutnya. Dalam pembuatan APE (Alat Permainan Edukasi) ini, kami selaku pencipta APE ini tentunya tidak dapat menyelesaikannya sendiri, banyak pihak lain yang membantu untuk menyelesaikan tugas ini yang pada akhirnya dapat terselesaikan dengan baik. Selain itu, kami berterima kasih kepada:

1. Dr. Happy Susanto, M.A Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo beserta staf, yang memberikan kesempatan belajar di Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
2. Dr. Ardhana Januar Mahardhani, M.KP Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan beserta staf, yang memberikan semangat motivasi serta bantuan dan kesempatan belajar banyak hal selama perkuliahan hingga selesainya tugas akhir.
3. Betty Yulia Wulansari, M.Pd, Kaprodi dan seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan AUD sangat menginspirasi, ketulusan dan dedikasi yang luar biasa kepada penulis sampai saat ini.
4. Dian Kristiana, M.Pd, selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi, sehingga APE Bilboxtar ini selesai tepat waktu.
5. Muhammad ‘Azam Muttaqin, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan motivasi, bimbingan dan saran-sarannya sehingga APE “Bilboxtar ini selesai tepat waktu.
6. Kedua orang tuaku ayahda Panidi dan ibu Giyem dan suami tercinta Sartono dan anak saya Aan Sigit Harvianto yang selalu mendukung dan memberi semangat, serta menjadi pendengar setia dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif “Bilboxtar” ini.

7. Seluruh mahasiswa PG PAUD Kelas Prosus 2020 yang telah mendukung dan menyemangati sehingga terselesainya APE ini dan terima kasih atas kerjasama serta perjuangan yang dilalui selama kuliah semoga silaturahmi tetap terjaga.
8. Teman-teman dari seluruh PG danTK Kecamatan Slogohimo yang selalu memberi semangat, dorong serta semua pihak yang berpartisipasi dalam pengerjaan Alat Permainan Edukatif “Bilboxtar” (Mobil Box Pintar).
9. Sebagai tanda terima kasih, penulis hanya dapat berharap semoga dukungan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dapat diterima sebagai ibadah dan mendapat pahala yang berharga.

Saat membuat tugas akhir Prototype ini, kami menyadari bahwa masih banyak kekurangan. Oleh karena itu kami selalu menerima kritik, saran yang membangun. Sebagai wujud rasa syukur, penulis hanya dapat berdoa semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis dapat diterima sebagai pengabdian dan dibalas dengan nilai yang setimpal. Penulis berharap APE “Bilboxtar” ini dapat bermanfaat dan dapat menambah informasi bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Slogohimo, 12 Januari 2024



HARTANTI
NIM. 20340204

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Hartanti

NIM Mahasiswa : 21340243

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

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

Slogohimo,

Yang membuat pernyataan



HARTANTI

NIM. 20340204

ABSTRAK

Hartanti. Alat Permainan Edukatif Bilboxtar (Mobil Box Pintar). Prototype. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan AUD, Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Dosen pembimbing (1) Dian Kristiana, M. Pd dan Dosen Pembimbing (2) Muhammad 'Azam Muttaqin, M. Pd

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yaitu (APE) Alat Permainan Edukatif yang layak digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan NAM, motorik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosi anak TK Dharma Wanita Made. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan melalui 5 langkah yaitu: 1) perencanaan, 2) pengembangan produk awal, 3) uji coba ke anak, 4) revisi hasil uji coba, 5) penyempurnaan produk akhir. Kelayakan produk berdasarkan pada hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan anak TK Dharma Wanita Made sebagai pengguna. Hasil penilain dari ahli materi dan ahli media mendapatkan skor dengan kriteria baik, sehingga secara keseluruhan produk APE Bilboxtar (Mobil Box Pintar) hasil pengembangan dikatakan layak dalam mengembangkan aspek perkembangan NAM, motorik, kognitif, bahasa, social emosional, dan seni anak TK Dharma Wanita Made.

Kata Kunci : *Mobil Box Pintar, Alat Permainan Edukatif, Anak TK*

ABSTACT

Hartanti. Prototype. Smart Box Car Train educational game tool Education Teacher Education Study Program, Early Childhood, Muhammadiyah University Ponorogo. Advisor (1) Dian Kristiana, M.Pd, and Supervisor (2) Muhammad 'Azam Muttaqin, M. Pd

This study aims to produce (APE) educational game tools that are suitable for use to develop aspects of the development of NAM, motor, cognitive, language, social, and emotions of Dharma Wanita Made Kindergarten children. This research is a development research that goes through 5 steps: 1) Planning, 2) Initial Product Development, 3) Trials on Children, 4) Revision of trial results, 5) Final Product improvement. Product eligibility is based on the results of the assessment of material experts, media experts, and TK Dharma Wanita Made Kindergarten children as users. The results of the assessment from material experts and media experts scored good criteria, so that overall the product of the Smart Box Car Train educational game tool developed is said to be feasible for developing aspects of the development of NAM, motor, cognitive, language, social emotional, and children's art TK Dharma Wanita Made.

Keywords: *Smart Box Car, Educational Game, Tools Kindergarten Childre*

DAFTAR ISI

Sampul Dalam	i
Lembar Persetujuan Ujian Skripsi	ii
Lembar pengesahan.....	iii
Kata pengantar	iv
Pernyataan Keaslian karya	vi
Abstrak	vii
<i>Abstract</i>	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar	x
Daftar Lampiran	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Pembatasan Masalah	7
1.4. Rumusan Masalah	8
1.5. Tujuan Pengembangan Produk	8
1.6. Manfaat menciptakan APE “BILBOXTAR”	8
1.7. Asumsi Perkembangan Produk	9
BAB II PRODUK	11
2.1 . Produk Awal	11
2.1.1. Spesifikasi Produk	11
2.1.2. Kesesuaian Produk dengan Perkembangan Anak Usia Dini.....	12
2.1.3.Cara Penggunaan Produk untuk AUD	17
2.2. Validasi Produk	22
2.3. Revisi Produk	23

2.4. Uji coba produk sederhana	23
2.4.1. Subyek Uji Coba	23
2.4.2. Hasil Efektifitas Produk	24
2.4.3. Saran Pengguna	25
2.5. Produk Akhir	25
2.5.1. Spesifikasi Produk.....	25
2.5.2. Kelebihan dan Kelemahan Produk	26
BAB III PENUTUP	28
3.1. Kesimpulan	28
3.2. Saran	28
DAFTAR PUSTAKA	30
LAMPIRAN-LAMPIRAN	32

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1 Revisi produk	23
--------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1.1 Bilboxtar	12
2. Gambar 1.2. Kotak Tebak Makna	13
3. Gambar1. 3. Kotak Balok Edukasi	15
4. Gambar 1.4. Kotak Bola Bowlling	16
5. Gambar 1.5. Kotak Pintu Baca Bernada	16
6. Gambar 1.6. Anak membuka mobil box	17
7. Gambar 1.7. Anak bermain aneka kartu tebak angka, huruf dan gambar	18
8. Gambar 1.8. Anak bermain balok menara	19
9. Gambar 1.9. Anak bermain Pazzel Angka	19
10. Gambar 1.10. Anak bermain memasang ban mobil di mobil mini tuptol .	20
11. Gambar 1.11. Anak bermain bola bowling	21
12. Gambar 1.12. Anak bermain buku cerita	21
13. Gambar 1.13. Screen shoot Pemaparan Produk	26
14. Gambar 1.14. Screen Shoot Uji Coba Produk	26
15. Gambar 1.15. Gambar buku panduan APE	27

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Permohonan PROTOTYPE	32
2. Sertifikat Prototype	33
3. Lembar Persetujuan Pengganti Skripsi	35
4. Lembar Pengesahan	36
5. Screeen Shoot Vidio Uji Coba APE “BILBOXTAR”	37
6. Instrumen Validasi Ahli Materi	38
7. Instrumen Validasi Ahli Media.....	43
8. Berita Acara Bimbingan Tugas Akhir	47