

**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

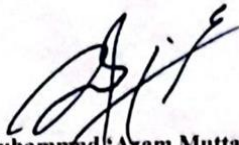
Pembimbing I,



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)

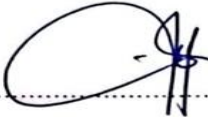
Dihadapan tim penguji, di Ponorogo, pada hari *Selasa* tanggal *23 Januari 2024*

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 dan TK 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 BoxPintar). 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 CarTrain 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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Keindahan adalah sesuatu yang baik dan menyenangkan, tanpa AUD dunia ini tidak akan indah (Aristoteles (384-322 SM)). Tanpa AUD, dunia ini tidak akan menyenangkan. Bermain adalah suatu kegiatan yang tidak pernah bisa terlepas dari dunia anak. Bermain yaitu suatu kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk kesenangan untuk mendapatkan kepuasan yang menimbulkan rasa ingin tahu anak yang sangat besar untuk mempelajari sesuatu hal. Bermain adalah suatu kebutuhan yang sangat penting bagi anak. Jika kebutuhan bermain tidak terpenuhi maka akan mengganggu kecerdasan anak. Anak seperti lupa waktu dan bosan saat bermain. Anak belajar banyak hal melalui bermain. Potensi AUD dapat dikembangkan melalui permainan. Oleh karena itu, pembelajaran anak sebaiknya dilakukan dalam bentuk permainan, sehingga anak dapat menikmatinya dan membuat anak memperhatikan pembelajaran. (M.Fadlillah, 2017)

Belajar adalah tentang proses konsentrasi. Anak yang bisa belajar adalah anak yang bisa fokus. Bermain merupakan salah satu cara melatih anak untuk fokus, karena anak akan mencapai potensi maksimalnya ketika fokus bermain dan bereksplorasi dengan mainan. Dalam pembelajaran, tujuan permainan adalah untuk menginspirasi dan mendorong anak untuk mencoba sesuatu yang baru dalam tumbuh kembangnya. Pembelajaran yang menyenangkan dan media yang tepat mempengaruhi keberhasilan anak dalam memahami pelajaran. Pendidikan AUD merupakan wadah pembinaan anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, dengan memberikan rangsangan yang memberikan kontribusi optimal terhadap pertumbuhan dan perkembangannya (Nurmawati : 2019)

Menurut Mayke yang di kutip dari badru zaman APE alat yang dirancang khusus untuk pendidikan. Permainan edukatif merupakan salah satu jenis permainan yang dapat menstimulasi dan mengoptimalkan perkembangan otak anak serta mendorong pemikiran kreatif anak. Pendidikan merupakan sesuatu yang mendidik, sehingga permainan edukatif dapat diartikan sebagai permainan yang bertujuan untuk mendidik anak. Selain itu, permainan memberikan rangsangan positif atau merangsang perasaan anak. Secara sederhana, APE dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu anak belajar dengan cara bermain (M.FadliIlah, 2017)

AUD merupakan pribadi yang unik dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya. Dengan adanya stimulasi yang diberikan pada anak, tumbuh kembangnya tetap berjalan optimal. Untuk merangsang tumbuh kembangnya diperlukan alat permainan edukatif yang mengandung nilai pendidikan seperti pengendalian diri, tanggung jawab, keterampilan, kebenaran, pengembangan aspek sosial, kognitif, moral, rangsangan kreativitas, penajaman sensasi anak dan keterampilan motorik anak. (Mohamad Hatta, 2021)

Dengan bermain, anak berusaha mengeluarkan segala potensi yang ada dalam dirinya bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan. Namun dibalik kenikmatan tersebut terdapat banyak manfaat yang dapat merangsang perkembangan anak, seperti nilai agama dan moral, sosial-emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni. Oleh karena itu, wajar jika prasekolah menggunakan metode bermain bersama sambil belajar dengan APE. Saat ini sudah banyak alat dan permainan edukatif yang dikembangkan di masyarakat, namun guru harus memahami permainan dan alat main yang cocok untuk anak dan hal apa saja yang ingin dikembangkan oleh anak, serta guru harus memastikan bahwa alat pendidikan tersebut tidak membahayakan anak.

Perkembangan permainan dan perlengkapan bermain sangat penting dalam pendidikan AUD. Kemajuan pendidikan AUD berkembang lebih baik jika perhatian lebih diberikan pada pengembangan permainan dan perlengkapan bermain pada AUD. Namun agar permainan dan peralatan bermain tetap mempunyai nilai edukasi dan memberikan kontribusi bagi tumbuh kembang anak, maka permainan dan peralatan bermain harus mengikuti pedoman atau peraturan yang ada. Sedini mungkin aspek perkembangan kognitif anak perlu dikembangkan. Aspek pengembangan ini berkaitan dengan pemecahan masalah dan imajinasi seorang anak. Tidak semua peralatan bermain memberikan efek yang baik bagi anak, sehingga guru harus mengetahui manfaat dan tujuan dari permainan atau peralatan bermain yang digunakan. Memanfaatkan media belajar karena dapat membantu anak memberikan informasi dan membantu proses belajar sambil bermain sebagai perantara pesan dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. (M.Fadlillah, 2017).

Dalam memfasilitasi kegiatan belajar untuk anak, pendidik diuntut untuk kreatif menyediakan ragam alat bermain yang bervariasi dan harus mempunyai keterampilan dalam menciptakan media agar peralatan bermain yang digunakan tidak monoton dan benar-benar efektif dalam mengembangkan tumbuh kembang anak. Diantaranya, media dirancang sesuai tujuan penggunaan, multifungsi, aman, digunakan sendiri atau berkelompok, tahan lama, kuat, dan mudah digunakan, bentuk fleksibel, ringan (mudah dibawa anak-anak), ukuran sesuai (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil) serta perpaduan warna yang serasi dan menarik. Media yang menarik dapat memusatkan perhatian peserta didik untuk tetap memperhatikannya. (Wigati, Mukti, Novan Adi Wijaya, & Lita Ariyani, 2021)

Media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yang tujuannya agar proses komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara efektif dan efisien. (Ida Yeni Rahmawati,

2016). Media sebagai motivasi dalam meningkatkan minat siswa untuk tetap memperhatikan pelajaran dan mensimulus perkembangan AUD.

Stimulus merupakan kegiatan merangsang kemampuan dasar anak usia 0 sampai 6 tahun agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Stimulasi ini dilaksanakan untuk merangsang tumbuh kembang AUD. Salah satu karakteristik AUD adalah unik, dikatakan unik karena AUD memiliki rentang dan tahapan perkembangan serta pertumbuhan yang sama, namun ritme perkembangannya berbeda pada setiap anak. Maka pentingnya memberikan stimulus atau rangsangan pada anak sejak dini, agar anak dapat menyerap semua rangsangan yang diberikan oleh orang tua atau pendidik. Stimulus perkembangan diberikan kepada anak dengan menitikberatkan pada aspek pertumbuhan dan perkembangan AUD. Ada enam aspek dalam perkembangan AUD. (Muhammad Akhlis Rizza et al, 2021).

Aspek perkembangan AUD (Permendikbud RI No. 137 Tahun 2014) meliputi 1) nilai agama dan moral, 2) fisik motorik, 3) kognitif, 4) sosio-emosional, 5) bahasa dan 6) Seni. NAM dapat menjadi bidang pengembangan yang berkaitan dengan pengenalan akan Tuhan dan ciptaan-Nya, yang mencakup suatu bentuk pembelajaran untuk pengembangan perilaku tersebut, yang titik tolaknya adalah nilai-nilai moral dan agama dalam kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain sesuai karakteristik anak. Aspek perkembangan fisik motorik dapat diartikan sebagai aspek perkembangan yang berkaitan dengan gerak tubuh.

Tahap perkembangan ini terbagi menjadi dua kelompok perkembangan, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan motorik kasar diartikan sebagai gerakan-gerakan yang melibatkan otot-otot besar, sedangkan keterampilan motorik halus diartikan sebagai gerakan-gerakan yang melibatkan otot kecil. Aspek perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir, memahami aktivitas, seperti kemampuan belajar memecahkan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolis. Dilihat dari perkembangan bahasa dapat diartikan sebagai sarana komunikasi dan

interaksi yang dapat dilakukan melalui bentuk tulisan yang tersusun, yang penyusunannya dilakukan menurut satu kaidah dengan berbagai variasi dan kombinasi.

Berkaitan dengan pengembangan aspek pendidikan AUD diperlukan adanya metode dan media pembelajaran yang mampu menghasilkan informasi, berpikir kreatif dengan bantuan imajinasi, membedakan sesuatu dan melakukan sesuatu. Keterampilan tersebut dapat dikembangkan dengan beberapa cara, salah satunya dengan mainan edukatif atau biasa disebut APE. Alat Bermain Edukasi (APE) merupakan mainan yang dapat merangsang panca indera dan kecerdasan anak (Fitriana & Dina, 2022).

Menurut Fadillah (2019), manfaat permainan edukatif adalah: 1) melatih kemampuan motorik. Perkembangan motorik dapat dirangsang dengan cara menyentuh, mengambil mainan, memegang dengan lima jari, dan lain-lain. 2) Fokuskan kereta. Permainan edukatif dirancang untuk mengembangkan kemampuan konsentrasi anak dan mengeksplorasi kemampuan anak 3) Mengembangkan konsep sebab akibat. Misalnya meletakkan atau memindahkan benda pada tempatnya atau tempatnya. 4) Mengenal warna dan bentuk. Berbagai permainan mendorong anak mengenal warna dan bentuk. 5) Memperluas penglihatan dan bahasa anak. Sekolah merupakan lembaga pendidikan tempat dicarinya ilmu akademik dan pengalaman belajar yang berguna dalam pendewasaan individu. Pendidikan AUD (PAUD) merupakan lembaga yang mengasuh dan mendidik anak.

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 14 disebutkan bahwa PAUD adalah pendidikan bagi anak usia 0 sampai 6 tahun yang diselenggarakan melalui rangsangan pendidikan yang membantu tumbuh dan berkembang pada anak. Anak baik fisik dan mental membawa pendidikannya ke jenjang berikutnya. Menurut UU tersebut di atas, tugas lembaga pendidikan AUD adalah mendorong anak-anak kecil dan membantu mereka mempersiapkan diri untuk pembelajaran lebih lanjut,

setiap stimulasi yang diberikan pada AUD harus sesuai dengan kelompok usia anak.

Proses pembelajaran di kelas memerlukan metode aktivitas permainan yang harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan belajar anak karena model aktivitas permainan merupakan suatu rancangan yang menggambarkan proses penciptaan detail dan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi. Kegiatan bermain anak agar anak mengalami perubahan atau perkembangan. Metode pembelajaran merupakan sarana untuk menciptakan suatu proses pembelajaran bagi anak. Untuk memilih metodologi yang tepat dalam pendidikan anak harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak, sehingga guru mudah memberikannya kepada anak dan anak mudah menerimanya. (Ilyas, 2018).

Seperti yang terlihat di tk dharma wanita made, anak-anak tidak menggunakan permainan sebagai medis dalam pembelajaran, namun peneliti melihat anak kurang tertarik dan bosan dalam menerapkan pembelajaran yang diajarkan guru. Hal ini ditunjukkan dengan anak yang tidak mau memperhatikan penjelasan guru, menyibukkan diri dengan bermain sendiri, mengobrol dengan teman, sehingga dapat menjadi penghambat perkembangan keenam aspek tumbuh kembang anak. Oleh karena itu, pendidik harus menciptakan pengalaman belajar yang menarik salah satunya ape menjadi media agar anak merasa tertarik dan senang mengikuti pembelajaran melalui bermain.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan APE Bilboktar (Mobil Box Pintar) dengan metode penelitian dan pengembangan Menurut Den Akker dan Plomp (1993) Menjelaskan bahwa ada dua dasar tujuan penelitian pengembangan yaitu: 1) pengembangan Model/*prototype* produk dan 2) penyusunan saran-saran metodologi untuk perancangan dan evaluasi model atau *prototype* produk. Berdasarkan servasi di TK Dharma Wanita Made yang membutuhkan lebih banyak lingkungan belajar untuk bermain dan belajar AUD. Oleh karena itu,

dalam penelitian ini peneliti mengembangkan APE Bilboxtar (Mobil Box Pintar) sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar anak dalam mengembangkan enam aspek perkembangan anak di TK Dharma Wanita Made.

Dengan APE Bilboxtar anak bisa belajar dengan lebih gembira, karena pembelajaran berlangsung melalui media nyata yang lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Seperti teori *Piaget*, AUD cenderung menebak-nebak kebenarannya (berfikir nyata). Anak akan terlibat aktif dalam pembelajaran karena melakukan permainan bersama teman-temannya dengan benda yang nyata seperti tebak kartu, menyusun pola geometri, menyusun puzzle, dan masih ada permainan lainnya di dalam APE Bilboxtar sehingga membuat anak kreatif, aktif bergerak, berbicara, dan berkomunikasi dengan temannya. Kita menyadari setiap permainan pasti mempunyai kelemahan serta kelebihan, tidak ada media yang sempurna. Semoga APE ini bermanfaat dan bisa menjadi media pembelajaran yang menyenangkan untuk AUD.

1.2 . Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Dharma Wanita Made dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Kurangnya penggunaan media APE dalam pembelajaran di sekolah.
- b. Kurangnya media pembelajaran APE yang kreatif dan inovatif dalam setiap kegiatan main anak untuk menstimulasi aspek perkembangan pada AUD.

1.3 . Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dipaparkan, dalam penelitian ini hanya membatasi pada pengembangan Media Pembelajaran APE sebagai alat yang di kenalkan pada anak untuk sarana pembelajaran AUD yang inovatif dan kreatif, dan cara memainkannya untuk meningkatkan aspek perkembangan pada AUD. Peneliti akan memperkenalkan permainan Bilboxtar yang sudah dikembangkan tersebut agar anak lebih tertarik dan

termotivasi untuk mengenal dan mempelajari permainan tersebut sebagai media untuk belajar AUD.

1.4 . Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan APE Bilboxtar (Mobil Box Pintar)?
2. Bagaimana hasil validasi pengembangan APE Bilboxtar (Mobil Box Pintar)?

1.5 . Tujuan Pengembangan Produk

1. Untuk mengembangkan APE Bilboxtar (Mobil Box Pintar).
2. Untuk mengetahui hasil Validasi pengembangan APE Bilboxtar (Mobil Box Pintar).

1.6 . Manfaat Pengembangan Produk

1. Baik Anak
 - a. Anak mampu menerima serta memahami materi pembelajaran dengan mudah.
 - b. Menumbuhkan kreatifitas bermain dan semangat belajar anak.
 - c. Anak dapat belajar sambil bermain yang menyenangkan.
 - d. Menumbuhkan ketertarikan anak untuk belajar sambil bermain.
2. Bagi Guru dan Orang Tua
 - a. Dapat memajukan kualitas pembelajaran yang lebih kreatif inovatif.
 - b. Memberikan kegiatan yang menarik saat pembelajaran melalui Alat Permainan Edukatif Bilboxtar (Mobil box pintar).
 - c. Sebagai sarana untuk mengembangkan kreatifitas anak dengan penggunaan Alat Permainan Edukatif Bilboxtar ((Mobil Bok Pintar)

3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai media pembelajaran yang dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan AUD.
- b. Menambah alat peraga untuk AUD di lembaga.

4. Bagi Pencipta

Dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di lingkungan sekolah yaitu kurangnya APE untuk media belajar anak, dengan harapan semoga dengan adanya APE ini dapat menumbuhkan ketertarikan bagi AUD untuk belajar dengan cara yang menyenangkan.

1.7 . Asumsi Pengembangan Produk

AUD pada umumnya mempunyai kebiasaan yang menjadi karakternya, yaitu suka bermain, berkreasi, rasa ingin tahu yang tinggi. Maka bermain adalah memberi kesempatan kepada anak untuk berkreasi, di samping itu juga rasa ingin tahunya yang tinggi dan suka bertanya tentang apa yang dilihat bisa di luapkan ide anak melalui bermain.

Mengingat karakteristik AUD yang suka bermain sambil belajar dan belum ada alat permainan yang mampu mengembangkan berbagai aspek kemampuan dasar maka ini menjadi motivasi bagi peneliti untuk mengembangkan alat permainan edukatif Bilboxtar (Mobil Box Pintar) sebagai media pembelajaran AUD. Alat permainan edukatif Mobil Box Pintar yang dikembangkan diharapkan falit dan efektif untuk menstimulasi dalam mengembangkan aspek perkembangan AUD serta menjadi referensi bagi pendidik dalam menyajikan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif di kelas dengan lebih memperhatikan minat anak dalam belajar. Melalui APE BilBoxTar ini diharapkan AUD akan lebih aktif untuk mengikuti kegiatan belajar dan bisa menambah semangat anak untuk belajar sambil bermain dan diharap bisa mengatasi permasalahan terkait perbedaan kemampuan pada anak.

BAB II

PRODUK

2.1 . PRODUK AWAL

2.1.1 . Spesifikasi Produk

APE Mobil Box Tar merupakan media permainan yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar anak, dimana APE Mobi Box Tar dapat mengembangkan imajinasi anak. Mainan edukasi BILBOXTAR terbuat dari bahan triplek tebal 8 mm dan papan kayu tebal 2 cm, dengan warna-warna cantik dan bentuk unik seperti mobil box asli sehingga menarik perhatian anak-anak. Dan panjang kotak mobil tersebut adalah 70 cm, lebar 35 cm dan tinggi 40 cm.

Bilboxtar singkatan dari Mobil Box Pintar yaitu kendaraan angkutan barang antaran yang biasanya digunakan untuk mengangkut barang antaran dalam satu box yang terbuat dari baja atau alumunium (*delivery van*). Pintar merupakan istilah yang digunakan sebagai kata sifat biasanya digunakan untuk menggambarkan kualitas dari seseorang. Jadi Mobil box pintar adalah APE yang diharapkan bisa membantu AUD untuk belajar sambil bermain dalam meningkatkan atau mengembangkan enam aspek perkembangan anak yaitu agama moral, Motorik, kognitif, bahasa, sosem, dan seni pada AUD. Bilboxtar merupakan Alat Permainan Edukatif untuk AUD yang berbentuk Mobil Box dua gerbang dan yang satu gerbang disekat menjadi 4 bagian dan dilamnya di isi beberapa macam alat permainan, bentuk permainan antara lain: 1.Tempat Kotak tebak makna, 2. Tempat Aneka balok edukasi, 3.Tempat bola bowling dan 4. Pintu baca bernada. Alat dan bahan dari APE Bilboxtar adalah triplek dan kayu yang diberi warna dengan dicat dan sepidol warna sehingga mampu menarik perhatian anak, dengan harapan sebelum memainkan anak akan merasa senang ketika melihat 'APE Bilboxtar'.

Didalam setiap permainan Bilboxtar sebagian besar menggunakan bahan dari triplek yang dicat warna warni dan kardus bekas yang dilapisi dengan kertas berwarna-warni kemudian dibalut dengan solasi plastik, yang sangat menarik, botol bekas, yang ramah dan aman untuk anak. Permainan yang ada pada setiap bagian dari Bilboxtar juga beragam yang dapat membuat anak senang juga tidak mudah bosan. Di sisi lain bukan hanya kesenangan yang akan didapat anak ketika bermain APE Bilboxtar melainkan juga bermain sambil belajar dan aspek yang dikembangkan dalam pembuatan alat permainan edukatif ini mengangkat tema ‘Alat Permainan Edukatif Multi Fungsi ‘ adalah alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk beragam tema dalam permainan AUD yang dapat merangsang perkembangan AUD sesuai aspek perkembangannya .

Dari semua permainan yang terdapat dalam APE Bilboxtar anak bisa belajar sambil bermain sehingga anak mendapatkan pengalaman dengan media yang berbeda dari biasanya. Dengan APE ini anak dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran yang dipaparkan oleh pendidik.

2.1.2. Kesesuaian Produk Dengan Perkembangan Kemampuan AUD

Dilihat dari aspek perkembangan AUD, Alat Permainan Edukatif Bilboxtar mempunyai beberapa aspek perkembangan pada anak yang diambil dari STTPA antara lain :

a. BOX 1 (Box Kepala Mobil).

Di Box kepala mobil ini hanya sebagai pelengkap yang digunakan untuk membelokkan box yang kedua supaya bisa berbelok arah sesuai keinginan anak dan hanya sebagai pengait box yang kedua. Aspek yang dikembangkan adalah anak mampu mengenal konsep bentuk, warna, ukuran dan arah serta fungsi dari suatu benda.

b. Box II (Badan Mobil) yang didalamnya disekat menjadi 4 bagian sebagai tempat penyimpanan alat main lainnya, bisa dibuka dari atas

dan dari samping untuk membuka skatnya disaat mengambil APE lainnya.



Gambar 1.1 : Mobil Box Pintar

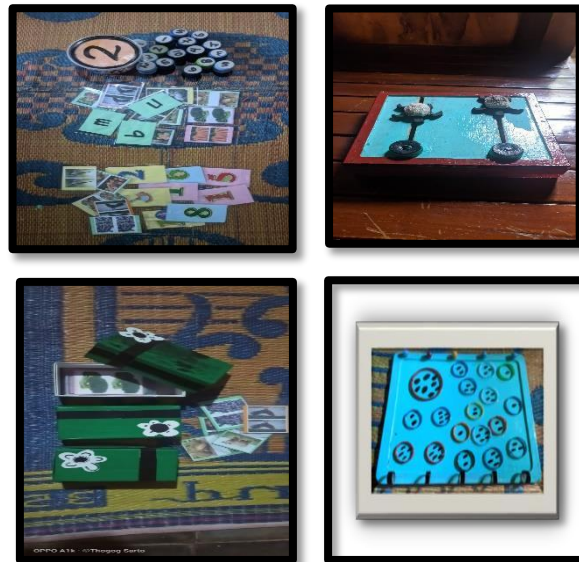
a) **SEKATAN 1 (Tempat Kotak tebak makna)**

Pada sekatan pertama berisi aneka kartu yaitu kotak angka bergambar dan kotak kartu huruf bergambar serta disimpan dalam toples, kardus bekas dan lingkaran warna, kura - kura balap.

Aspek yang dikembangkan yaitu

1. **Agama moral** (mengenalkan pada anak tentang benda ciptaan tuhan dan manusia, berdoa sebelum dan sesudah kegiatan main).
2. **Motorik** (Melatih motorik halus anak saat memegang dan mengambil aneka kartu menggunakan jari- jari tangannya).

3. **Kognitif** (mengajak anak mengenal pola bentuk ukuran dan warna pada bangun bangun datar dari aneka kartu juga mengenal konsep bilangan 1 sampai 10).
4. **Bahasa** (mengajak anak mengenal konsep huruf dan nama-nama benda di logo gambar pada kartu huruf).
5. **Sosem** (melatih anak disiplin dan tanggung jawab mengembakilan alat main yang sudah di gunakan setelah bermain).
6. **Seni** (Anak mampu untuk berdemontarsi lewat lagu atupun tepuk).



Gambar 1.2 : Gambar kotak tebak makna

b) SEKATAN 2 (Tempat Aneka Balok Edukasi)

Pada Sekatan ke dua ini berisi tiga macam APE (Pazzel Angka, Balok Menara, Mobil Mini Tuptol) Aspek yang dikembangkan yaitu agama moral, motik, kognitif, bahasa, sosem juga seni pada AUD.

Aspek yang dikembangkan yaitu:

1. Agama Moral

Anak Mengenal benda-benda ciptaan tuhan dan manusia, berdoa sebelum dan sesudah kegiatan main.

2. Motorik

Melatih motorik halus pada saat anak memegang pazzel dan memasakkan kepingan pazzel serta memasang menara gemetri pada tiang atau stik yang sudah terpasang pada papan tumpuan. Melatih konsentrasi anak pada saat membuka dan menutup botol ketika anak memasang ban pada mobil mini tuptol.

3. Kognitif

Melatih kemampuan kognitif anak dalam mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, kegiatan bermain game dengan puzzle angka, menara geometri, mobil mini tuptol, anak dapat belajar memahami posisi dan memecahkan masalah, anak juga dapat belajar mengenal konsep angka 1-10, warna, bentuk, konsep ukuran, pola pada menara geometris, dan konsep besar dan kecil pada mobil tuptol.

4. Bahasa

Anak memahami bahasa verbal maupun nonn verbal melalui sebuah cerita tentang alat transportasi mobil.





Gambar 1.3 : Aneka balok edukasi

c) SEKATAN ke 3 (Tempat bola bowling)

Pada sekatan ke tiga berisi satu kantong bola bowling warna.

1. Aspek yang dikembangkan yaitu Kognitif, Motorik, Bahasa dan Sosem pada AUD. Dengan bermain Bola bowling anak bisa belajar mengenal lambing bilangan, belajar mengenal warna, dan melatih kemandirian juga bisa melatih kesabaran, konsentrasi pada AUD saat bermain bersama teman temanya. Bola bowling ini juga bisa dimainkan untuk kegiatan olahraga baik di dalam ruangan maupun diluar ruangan untuk melatih motoric kasar pada anak dan kegiatan lain juga bisa dilakukan yaitu lempat tangkap bola, memasukan bola ke kranjang.
2. Cara bermain : APE ini untuk kegiatan olahraga lempar bola bowling dan lempar tangkap bola.



Gambar 1.4 : Bola bowling

d) **SEKATAN Ke 4 (Pintu Baca bernada)**

Sekatan ke 4 berisi buku dongeng anak dan spikeraktif yang bisa digunakan untuk mendengarkan lagu - lagu anak.

1. Aspek yang dikembangkan

Akhlaq agama bisa diambil dari cerita buku yang diceritakan oleh guru atau lagu Islami. Aspek bahasanya adalah anak dapat mendengarkan bahasa lisan dan nonverbal. Sosemnya anak mengenali perilaku baik dan buruk dari cerita dari buku yang diceritakan guru.

2. Cara bermainnya

Ajak anak untuk mendongeng, mendengarkan lagu lagu sambil bermain ajak anak untuk menceritakan kembali apa yang di dengar.



Gambar 1.5: Pintu Baca Bernada

2.1.3. Cara Penggunaan Produk Untuk AUD

- ❖ Langkah-langkah bermain alat permainan edukatif BILBOXTAR
 - a. Sebelum memainkan permainan berdoa terlebih dahulu.
 - b. Guru menjelaskan macam permainan beserta aturan dan cara bermainnya.
 - c. Guru mengajak anak untuk memilih permainan yang akan dimainkan, anak di beri kebebasan untuk memilih sesuai minat anak.
 - d. Guru mendampingi anak dalam melakukan permainan.
 - e. Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk merangsang aspek perkembangan anak.
 - f. Guru mengajak anak untuk beres-beres.



Gambar 1.6. Anak membuka tutup Bilboxtar

Cara bermain APE BILBOXTAR

- ❖ **Aneka Kartu**
 - a. Guru mengajak anak untuk mengambil satu lodong kotak kartu.
 - b. Guru mengajak anak memilih dan mengambil kartu yang ada di dalam toples dan membuka toplesnya.

- c. Guru memberikan pertanyaan penatik untuk mengembangkan gagasan main anak.
- d. Guru mengajak dan membimbing anak untuk meyusun huruf atau menyusun angka sesuai kartu yang dipilih anak dan mebilang manik manik, membuka dan menutup botol seta memasukan butiran manik ke botol aqua mini.
- e. Guru mengajak anak bermain tebak angka dan huruf yang menang bisa bermain lingkaran warna atau kura - kura balap.



Gambar 1.7. Gambar bermain kartu

❖ Balok Edukasi

- a. Guru mendampingi dan mengajak anak memilih aneka balok edukasi yang ada di dalam bilboxtar.
- b. Guru mendampingi anak dan mengajak anak bermain Pazzel angka, menara geometri, mobil mini tuptol, sesuai pilihan anak.
- c. Sambil anak bermain guru meberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengankegiatanmainanak.



Gambar 1.8. Gambar anak bermain Menara Geometri



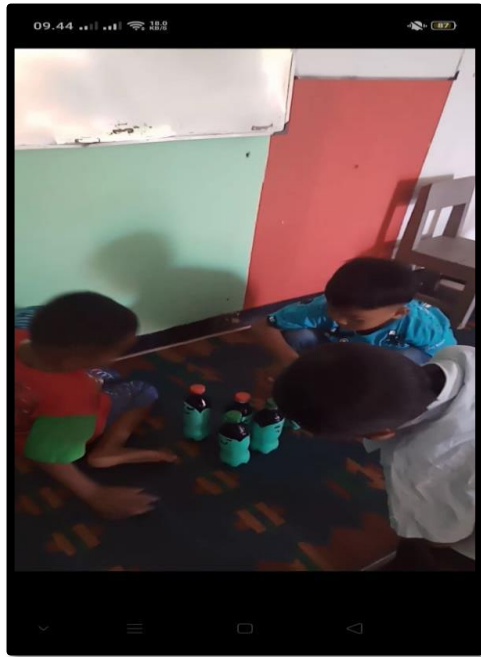
Gambar 1.9. Anak Bermain Pazzel Angka



Gambar 1.10 Gambar Anak Bermain Mobil Mini Tuptol

❖ **Bola bowling warna**

- a. Guru mendampingi dan mengajak anak untuk bermain olah raga dan beri anak kesempatan memilih tempat di luar atau di dalam ruangan.
- b. Guru menyarankan anak untuk swit.
- c. Guru memberi kesempatan pada anak yang menang untuk bermain bola bowling terlebih dahulu dengan tujuan agar anak disiplin dan tidak berebut.
- d. Guru mendampingi dan mengajak anak menebak logo warna yang ada dibotol bowling yang berhasil di robohkan.
- e. Guru mendampingi dan megajak anak untuk leper tangkap bola bowling.
- f. Guru bisa mengajak anak memasukan bola ke dalam kranjang



Gambar 1.11 Anak bermain bola Bowling

❖ **Pintu Baca Bernada**

Guru mengajak anak untuk mengenal gambar, huruf dan mendongeng, mendengarkan lagu-lagu sambil bermain dan beri kesempatan anak untuk menceritakan kembali apa yang di lihat dan dengar.



Gambar 1.12 .Gambar Anak bermain buku cerita.

2.2. Validasi Produk

Pada tahap validasi APE Bilboxtar yang dilakukan peneliti adalah membuat instrumen materi dan instrumen media untuk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap ahli materi yang melakukan validasi materi pada APE Bilboxtar, validatornya adalah Betty Yulia Wulansari, M.Pd bekerja sebagai dosen Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Validasi Materi dilakukan oleh validator pada tanggal 30 Desember 2023. Berdasarkan penilaian ahli materi dengan 9 indikator yang dinilai, ahli materi memberikan nilai yang masuk dalam kriteria layak digunakan dengan revisi, sehingga APE Bilboxtar bisa dikatakan layak digunakan untuk anak. Namun ada masukan dari validator untuk menambahkan dua indikator pada APE Bilboxtar yaitu: APE bilboxtar harus memuat 6 aspek perkembangan anak dengan mengganti musiknya dengan suara yang berkaitan dengan keagamaan dan di buat sendiri buku pedoman di perbagus.

Pada tahap ahli media yang melakukan validasi pada APE Bilboxtar adalah Ariwiyanti S.Pd AUD saranya APE dibuat inovasi lain seperti Box mobil dibuka dari samping dan produk sebaiknya di packaging, bekerja sebagai Kepala TK dan wakil Ketua IGTK kecamatan dan pengurus IGTK beliau pernah menjuarai lomba APE tingkat kabupaten. Validasi Media dilakukan pada tanggal 26 Desember 2023. Berdasarkan hasil penilaian ahli media dengan indikator yang dinilai, ahli media memberikan nilai yang masuk dalam kriteria layak dengan revisi sehingga bisa dikatakan layak untuk diuji cobakan kepada anak. Ahli media memberikan saran, untuk membuat buku panduan agar bisa lebih mudah dipahami cara penggunaannya dan buku panduan sebaiknya dibuat semenarik mungkin dan APE sebaiknya di packaging dan hasil validasi produk terlampir pada instrument validasi ahli media yang terdiri dari 9 indikator dan instrumen validasi ahli media yang terdiri dari 10 indikator dengan kriteria layak digunakan dengan revisi sudah memenuhi standar kriteria untuk APE AUD(lampiran4dan5.)

2.3. Revisi Produk

Revisi produk pada penelitian APE BILBOXTAR, Saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media kemudian dijadikan pokok kajian revisi:

Tabel .1 Hasil Revisi Ahli media dan Materi

NO	REVISI	SEBELUM	SESUDAH
1	APE di beri suara musik atau doa - doa	Belum ada unsur suara musik, untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan anak.	APE di beri suara dengan Spiker aktif untuk memutar lagu - lagu islami anak dengan tujuan bisa merangsang 6 aspek perkembangan anak
2	Membuat buku panduan	Buku panduan belum dicantumkan alat dan bahan dan sampul yang menarik.	Buku panduan di buat sesuai permintaan dan dibuat dengan kosep yang menarik
3	APE Dikemas menarik	APE belum di kemas	APE di kemas dengan baik (packaging produk)

2.4. Uji Coba Produk Sederhana

2.4.1. Subjek Ujicoba

Uji coba lapangan pertama dilakukan dengan mainan edukasi bilboxtar untuk anak TK Dharma Wanita Made. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas produk yang dikembangkan menggunakan mainan Bilboxtar untuk AUD. Hasil uji lapangan fungsional ini menjadi dasar untuk versi akhir produk yang dikembangkan dan kemudian untuk produksi produk akhir.

2.4.2. Hasil Efektifitas Produk

Pada tahap ini dilakukan uji coba APE di TK Dharma Wanita Made, tujuan dari percobaan ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana APE "Bilboxtar:" dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk anak-anak, yang memberikan kaidah dalam pengembangan enam aspek perkembangan anak. Selama percobaan anak diberi kesempatan bermain dengan APE "Bilboxtar" yang didesain berbentuk kotak dari triplek dengan warna-warna menarik. Salah satu keunggulan utama APE ini adalah bentuknya yang unik seperti mobil sungguhan, dan ada beberapa permainan yang tidak ada di toko mainan sebelumnya. Hasil pengujian atau uji coba menunjukkan respon positif anak terhadap APE "Bilboxtar ". Mereka menunjukkan antusiasme yang besar untuk berinteraksi dengan alat permainan ini dan mengeksplorasi ragam main lainnya yang ada di APE "Bilboxtar". Anak-anak melihat setiap APE "Bilboxtar" dan bermain bahagia dengan teman temanya.

Selama sesi uji coba, juga diamati perkembangan anak dalam beberapa aspek seperti NAM, bahasa, fisik motorik, social emosional, dan seni. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam aspek NAM, anak mampu menghafalkan do'a sebelum bermain dan belajar, aspek bahasa anak mampu menyusun kata dengan kartu huruf menjadi kata mobil,box dan lain – lain. Dalam aspek kognitif anak mampu mengenal konsep angka 1 sampai 10 dengan baik dan benar, mengenal konsep bentuk ukuran dan konsep arah, anak mampu mengenal warna melalui APE "Bilboxtar". Pada aspek motorik seperti pada permainan memasang Pazzel dan menyusun menara geometri seta membuka ban pada mobil mini tuptol, memasukan benang ke manik - manik, memutar tombol kura - kura balap anak mampu melakukan dengan baik. Selain itu, anak- anak bisa menunjukkan perubahan yang baik dalam aspek social emosional seperti menunggu giliran, berbagi, dan bekerja sama dalam permainan yang melibatkan APE "Bilboxtar". Anak-anak terlihat senang bermain bersama dan membangun

hubungan sosial yang baik. Dan anak juga mampu menunjukkan ekspresi sedih, tertawa, dan menangis. Anak juga mampu berkreasi melalui kegiatan bernyanyi bersama teman temanya. Berdasarkan hasil uji coba ini, dapat disimpulkan bahwa APE "Bilboxtar" memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran dan mengembangkan aspek perkembangan AUD. Alat permainan ini berhasil membangkitkan minat dan motivasi anak-anak dalam belajar, sambil mengembangkan aspek Nilai Agama Dan Moral, bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, seni. Oleh karena itu, APE "Bilboxtar" bisa menjadi alat permainan yang efektif untuk AUD yang memiliki multi fungsi.

2.4.3. Saran Pengguna

Setelah produk selesai dikerjakan dan sudah dilakukan uji coba kepada anak, maka mendapatkan saran dari pengguna yaitu dari guru:

- a) Untuk menambahkan permainan pada APE agar permainan pada APE” Bilboxtar “lebih bervariasi lagi.
- b) Untuk menambahkan alat agar mobil bisa berjalan sendiri dan seperti suara bel mobil pada APE Bilboxtar sehingga bisa lebih menarik lagi.

2.5. PRODUK AKHIR

2.5.1. Spesifikasi Produk Akhir

Dari beberapa saran dan revisi oleh validator ahli media dan ahli materi, produk akhir yang dihasilkan adalah APE Bilboxtar dengan spesifikasi antara lain:

Alat Permainan Edukatif Bilboxtar memiliki bentuk yang unik dan menarik dengan warna-warna yang cerah sehingga dapat mengundang minat anak-anak untuk memainkannya. Rancangan setiap permainannya dibuat semudah mungkin dan dilengkapi dengan buku panduan penggunaan sehingga anak mudah untuk memainkannya dengan dibimbing oleh guru

atau orang tuanya. Alat permainan bilboxtar dibuat menggunakan bahan triplek yang kuat, tidak mudah rusak dan sangat aman untuk digunakan AUD sehingga dapat digunakan untuk jangka panjang.

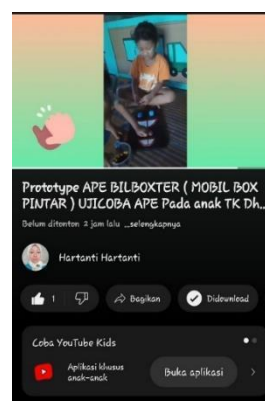
APE bilboxtar memiliki 2 bagian yaitu kepala box dan badan box. Pada alat permainan bilboxtar terdapat 10 permainan. Pada kepala box di gunakan untuk pengait box yang kedua sebagai alat membelokkan box yang kedua. Pada badan box yang kedua terdapat 4 sekatan sebagai wadah permainan sekatan 1: Kotak tebak makna, yang terdiri dari katak kartu angka bergambar, kotak kartu huruf bergambar, tuptol angka, kura-kura balap, lingkaran warna. Sekatan 2: berisi pazzel angka, Menara Geometri, Mobil mini tuptol. Sekatan 3: Bola bowling, Sekatan 4: Pintu baca bernada isinya buku cerita bergambar dan spiker aktif. Semua permainan yang terdapat pada Alat Permainan Edukatif bilboxtar bisa mengembangkan aspek Nilai agama dan moral, Bahasa, kognitif, fisik motorik, juga social emosional dan seni pada anak. Untuk memainkan alat permainan edukatif, anak bisa didampingi oleh guru atau orang tuanya. Vidio pemaparan dan uji coba APE bilboktar ini sudah diunggah diyoutube. **Pemaparan produk sebelum validasi dan Uji coba produk pada Anak.**

Link: https://youtu.be/0-Vu5KPBa4I?si=2MInS_frATr4shDN

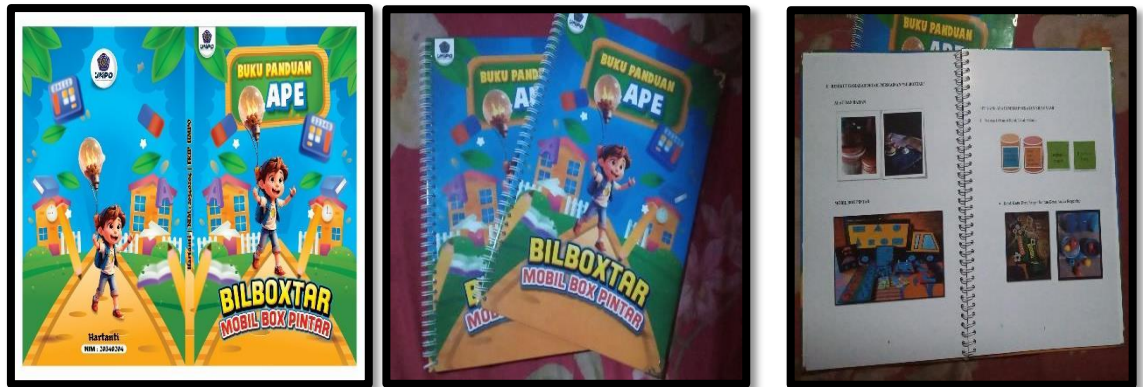
Link: https://www.youtube.com/watch?v=sWq24-cZ_Ks



Gambar 1.13: Pemaparan APE



Gambar 1.14: Uji coba produ



Gambar : 1.15 Buku Panduan APE Bil Box Tar

2.5.2 Kelemahan Dan Kelebihan Produk Akhir

Sebuah media pembelajaran tidak lepas dari kelebihan dan kekurangan, dengan APE bilboxtar. Dalam pembelajaran Alat Permainan Edukatif bilboxtar juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan.

❖ Kelebihannya antara lain:

- a) APE Dapat digunakan untuk media pembelajaran anak.
- b) Mudah dimainkan oleh anak.
- c) Tidak mudah rusak dan tahan lama.
- d) Bahan yang digunakan mudah didapatkan dan aman untuk anak.
- e) Dapat menumbuhkan minat belajar anak dengan bentuk yang unik dan menarik.
- f) APE berbeda dengan mainan edukatif lainnya, bentuknya seperti mobil box asli.

❖ Kelemahan antara lain:

- a) Ukuran APE bilboxtar yang besar sehingga tidak bisa dibawa kemana-mana.

APE yang digunakan dalam saat bermain akan mudah hilang jika tidak dikembalikan kedalam Box

- b) Bilboxtar tidak bisa berjalan sendiri (ditarik dan didorong).

BAB III

KESIMPULAN DAN SARAN

3.1. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk Peralatan Permainan Edukatif (APE) Bilboktar Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Made Slogohimo untuk media pembelajaran anak. Hasil penelitian menunjukkan, (1) Telah dibuat mainan edukasi Bilboktar yang layak digunakan sebagai alat bantu mengajar di TK Dharma Wanita Made Slogohimo. Alat permainan edukasi Bilboktar yang disiapkan terdiri dari 2 bagian. Permainan yang disediakan ada 10 macam yaitu: Mobil box, kotak angka, kotak huruf, puzzle, menara geometris, mobil tuptol mini, lingkaran warna, kura-kura balap bola bowling, dan berbagai buku cerita dan speaker musik. (2) Hasil validasi ahli media dan materi memperoleh skor yang termasuk dalam kriteria yang layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan AUD.

3.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, telah menghasilkan alat permainan edukatif Bilboktar yang baik untuk mengembangkan aspek Nilai Agama Dan Moral, motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni anak TK Dharma Wanita Made Slogohimo dalam proses pembelajaran, maka ada beberapa saran sebagai berikut:

- a. Saran penggunaan bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan atau menggunakan alat permainan edukatif Bilboktar sebagai alat permainan yang dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran di kelas sehingga proses pembelajaran lebih bervariasi. Guru diharapkan terlebih dahulu membaca petunjuk penggunaan permainan agar permainan dapat berjalan dengan maksimal sehingga dapat mengembangkan kemampuan anak secara optimal.

- b. Saran dan Rekomendasi penelitian selanjutnya diharapkan bagi peneliti untuk mengembangkan mainan edukasi baru yang lebih inovatif khususnya untuk anak AUD dengan menambahkan permainan yang mengembangkan aspek perkembangan anak yang belum terdapat pada mainan edukasi Bilboktar. AUD lebih fleksibel dan dapat merangsang minat belajar pada anak.

DART AR PUSTAKA

- Endang, P. P., Kristiana, D., & Fadlillah, M. (2018). Pengaruh Puzzle Geometri Terhadap Kemampuan Dan Minat Pada Kelompok Usia 4-5 Tahun Di Ba, Aisiyahronowijaya. (K. D., & P. P. Endang, Eds.) *Jurnal EUPRDIA Jumas: Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo*.
- Ida Yeni Rahmawati. (2016). CD Interaksi Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini Di Ponorogo. *Jurnal Indria (Jurnal Ilmu Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Awal)*.
- Ilyas. (2018). Pentingnya Metodologi Pembelajaran Bagi Guru. *Jurnal AL- Auliya*.
- M.Fadlillah. (2017). *Buku Ajar Bermain & Permainan*. Prenadamedia GRUP. Jakarta 13220.
- Mohamad Hatta. (2021). Penembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Model. *Jurnal AURA (AUD Raudhatul Atfhal)*.
- Permendikbud No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan AUD.*
(n.d.).
- Undang-Undang NO.20 Tahun 2003 tentang Sistim Pendidikan Nasional Pasal 14.*
(n.d.).
- Wigati, Mukti, Novan Adi Wijaya, & Lita Ariyani. (2021). Kreativitas Guru Dalam Membuat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas.As-Sibyan. *Jurnal Pendidikan AUD,5(1),43*.

LAMPIRAN



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 : flap@umpo.ac.id, Website : www.flap.umpo.ac.id
Akreditasi Institusi oleh IAN-PT – B
(SK Nomor 77/SK/IAN-PT/AL-PP/PT/IV/2020)

FORM REKOGNISI TUGAS AKHIR
MAHASISWA PROGRAM STUDI PG – PAUD
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hartanti

NIM : 20340204

Karya :

Jenis Karya :

1. HAKI
 2. Artitek
 3. PKM
 - ④ Prototype
- *Lingkari Salah satu

Judul Karya : Prototype Alat Permainan Edukatif BILBOXTAR “
MOBIL BOX PINTAR”

Status Karya :

1. Submit
2. Accepted
3. Publish

*Lingkari salah satu

Merupakan karya ilmiah yang saya gunakan untuk rekognisi skripsi

Menyetujui
Dosen Pembimbing Skripsi

Dian Kristiana, M.Pd
NIK. 19850427 202109 12

Ponorogo, 02 Desember 2024
Mahasiswa

Hartanti
NIM. 20340204

Mengetahui
Program Studi PG- PAUD



Wulan Sari, M.Pd
NIK. 1991217 202109 13

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 : EC00202405324, 16 Januari 2024

Pencipta

Nama : **Hartanti, Dian Kristiana, S.Pd., M.Pd. dkk**

Alamat : Dusun Made RT.01 RW.06 Ds. Made Kec. Slogohimo Kab. Wonogiri Prov. Jawa Tengah 57694, Slogohimo, Wonogiri, Jawa Tengah, 57694

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, Siman, Ponorogo, Jawa Timur 63471

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Alat Peraga**

Judul Ciptaan : **ALAT PERMAINAN EDUKATIF "BILBOXTAR (MOBILBOXPINTAR)"**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 10 Desember 2023, di Wonogiri

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

Nomor pencatatan : 000580694

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	Hartanti	Dusun Made RT.01 RW.06 Ds. Made Kec. Slogohimo Kab. Wonogiri Prov. Jawa Tengah 57694, Slogohimo, Wonogiri
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, Ponorogo, Ponorogo
3	Muhammad 'Azam Muttaqin, M.Pd	Jl. Sultan Agung No. 08 RT. 003 RW. 008 Kel. Bangunsari Kec. Ponorogo Kab. Ponorogo Prov. Jawa Timur 63419, Ponorogo, Ponorogo



LEMBAR PESETUJUAN

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 : Hartanti

NIM : 20340204

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

Judul : PROTOTYPE ALAT PERMAINAN EDUKATIF "BILBOXTAR
(MOBIL BOX PINTAR).

adalah diajukan sebagai pengganti tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

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

Pembimbing I



Dian Kristiana, M.Pd.
NIK.1985042720150912

Pembimbing II



Muhammad Azam Muttaqin, M.Pd.
NIK.1992111120220913

Mengetahui
Ketua Program Studi



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

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SEKRIPI

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

LAMPIRAN UJICoba PRODUK



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



Hartanti

Oleh

HARTANTI

NIM. 20340204

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

2023

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Identitas Validator

Nama : Betty Yulia Wulansari, M.Pd
 NIP : 19900712 201609 13
 Pekerjaan : Dosen/Validator 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 1-5 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 BILBOXTAR (MOBIL BOX PINTAR) ini dapat mengenalkan berbagai tema, yaitu Tema Transportasi, Tema Diriku, Tema Pekerjaan				√	

2.	BILBOXTAR (MOBIL BOX PINTAR) memiliki nilai kompetitif disetiap permainan				✓	
3.	BILBOXTAR (MOBIL BOX PINTAR) sesuai dengan beberapa tema yang tertulis pada poin (2)					✓
4.	BILBOXTAR (MOBIL BOX PINTAR) memenuhi aspek pengembangan Nilai Moral Agama <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak bisa membedakan benda ciptaan Allah dan manusia. ❖ Anak bisa menirukan hafal doa-doa sederhana,surat pendek melalui suara spikeraktif 				✓	
5.	BILBOXTAR (MOBIL BOX PINTAR) memenuhi aspek pengembangan bahasa <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mampu menyebutkan suku kata awal dari suatu benda. ❖ Anak mampu menghafal beberapa huruf dan kata dari permainan tebak makna ❖ Anak mampu mengenal dan menyebutkan nama-nama benda dengan benar. ❖ Anak melafalkan beberapa lagu anak secara sederhana. ❖ Anak mampu menyimak bahasa baik verbal maupun non -verbal melalui buku cerita. 				✓	
6.	BILBOXTAR (MOBIL BOX PINTAR) memenuhi aspek pengembangan sosial emosional <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak Mampu menghargai orang lain(teman) 				✓	

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mampu bersabar menunggu giliran ❖ Anak mampu menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif. ❖ Anak disiplin dan tanggungjawab 					
7.	<p>BILBOXTAR (MOBIL BOX PINTAR) memenuhi Aspek pengembangan fisik motoric halus</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mampu mengambil dan memasangkan kembali pazzel angka, menara geometri, dan mobiltuptol dengan baik. ❖ Anak mampu memutar tombol boneka balap sehingga bonekanya bisa berjalan, ❖ Anak mampu mengambil dan memasukan kembali manik -manik ketempatnya dengan membuka dan menutup tutup botol mini. ❖ Anak Mampu memasukan benang ke lubang manik- manik (meronce) dan selang kecil. ❖ Anak mampu membuka dan menutup pintu bilboxtar. <p>Aspek Perkembangan motoric kasar</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mampu melakukan kegiatan olahraga bermain bola bowling dan lempar tangkap bola. 					~
8.	<p>BILBOXTAR (MOBIL BOX PINTAR) memenuhi aspek pengembangan kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Anak mampu mengenal konsep bilangan ❖ Anak mampu mengurutkan bilangan ❖ Anak mengenal macam-macam warna dari ragam alat main. ❖ Anak mampu mengenal konsep 					✓

	bentuk, ukuran dari balok geometri ❖ Anak mampu mengenal konsep arah suatu benda					
9	BILBOXTAR (MOBIL BOX PINTAR) memenuhi aspek pengembangan seni ❖ Anak mampu membuat sebuah karya seni menggambar bebas sesuai tema, anak juga bisa mengenal irama dari suara music (senam anak) ❖ Anak mampu beryanyi beberapa lagu sederhana.					✓

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 BILBOXTAR (MOBIL BOX PINTAR) 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.

Mungkin false bisa diganti musikya
buat sendiri, buku pedomanyn diperbagus.

Atas bantuan bapak/ibu kami ucapkan ribuan terimakasih.

Ponorogo, 30 Desember 2023

Validator

Betty Yulia Wulansari

Betty Yulia Wulansari, M.Pd

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



Hartanti

Oleh

HARTANTI

NIM. 20340204

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

2023

**LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA**

Identitas Validator

Nama : ARY WIYANTI, S.Pd
NIP :
Pekerjaan : Kepala TK/ Pengurus IGTK Kabupaten/ Validator Ahli Media
Instansi : TK AROHMAN SLOGOHIMO

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 BILBOXTAR aman digunakan anak usia dini.				✓
2.	APE BILBOXTAR memiliki bentuk dan warna yang menarik untuk anak usia dini.				✓
3.	APE BILBOXTAR dan ragam main lainnya memiliki ukuran yang ideal untuk anak usia dini.			✓	
4.	APE BILBOXTAR Mampu mengembangkan minat belajar anak untuk mengenal angka, bentuk geometri, huruf, nama binatang, buah, sayur			✓	
5.	APE BILBOXTAR sangat awet digunakan untuk media pembelajaran anak usia dini				✓
6.	APE BILBOXTAR Mampu menstimulus 6 aspek perkembangan pada anak usia dini			✓	
7.	Bentuk APE BILBOXTAR mudah difahami anak usia dini			✓	

8.	Langkah-langkah permainan mudah dipahami anak usia dini				✓
9.	Gambar angka, huruf, binatang, buah dan sayur mudah dikenali anak usia dini				✓
10.	Bentuk permainan mudah dilakukan anak usia dini				✓

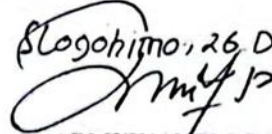
Dari penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, mohon kiranya memberikan tanda cek (✓) pada pilihan dibawah ini yang menunjukkan penilaian secara umum dari segi kelayakan dan validitas

- 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.

Buat buku panduan yang agar jelas dan kalau bisa dikemas agar ada nilai produknya. Terimakasih

Atas bantuan bapak/ibu kami ucapkan ribuan terimakasih.

Slagohimo, 26 Desember 2023

 ARI WIYANTI, S.Pd

BERITA ACARA

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

Tanggal Pendaftaran :
Nama : Hartanti
NIM/ PRODI : 20340204 / PG - PAUD
Dosen Pembimbing : Dian Kristiana , M. Pd
Judul Skripsi : Alat Permainan Edukatif BILBOXTAR
(Mobil Box Pintar)

Tanggal Persetujuan
Judul

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
1.	10/11/2023	Judul Prototype APE di ACC	/
2.	14/11/2023	konsultasi pengajuan Rancangan gambar APE di ACC	/
3.	21/11/2023	konsultasi proses pembuatan APE, Buku Panduan, Prop. Bab I	/
4.	30/11/2023	konsultasi instrumen Perkembangan Proses APE	/
5.	07/12/23	Konsultasi Revisi APE	/
6.	14/12/23	konsultasi Vidio pemoparan dan Vidio WiCopa APE	/
7.	21/12/23	konsultasi Validasi Ahli materi konsultasi Valdasi Ahli media	/
8.	28/12/23	Pengajuan berbasis Prototype	/

NO	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
9.	02/01/23	konsultasi laporan Bob1-3	/s
10.	04/01/23	Paraphrase Laporan Proctype	/s
11.	08/01/23	ACC laporan laporan	/s.
12.	11/1/23	Hasil Laporan	/s
13.	12/1/23	ACC ujian	/s
14.			/s
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			

Ponorogo, 12 - 01 - 2024
Pembimbing


Dian Kristiana, M.Pd

NIK. 1985042720150912

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

Tanggal Pendaftaran

Nama : HARTANTI

NIM/PRODI : 20340204/ PG- PAUD

Dosen Pembimbing : Muhammad 'Azam Muttaqin, M.Pd

Judul PROTOTYPE : ALAT PERMAINAN EDUKATIF "BILBOXTAR" MOBIL BOX
PINTAR

Tanggal Persetujuan : 23 September 2023

No	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
1	10 November 23	Judul Prototype Penelitian di ACC	
2	14 November 23	Konsul Pengajuan rancangan gambar PROTOTYPE (Sketsa gambar) di ACC	
3	21 November 23	Konsultasi proses pembuatan prototype APE Rancangan Buku panduan Prototype APE Laporan prototype BAB 1	
4	30 November 23	Konsultasi instrument dan perkembangan pembuatan APE	
5	07 Desember 23	Konsultasi revisi APE	
6	14 Desember 23	Konsultasi vidio pemaparan dan vidio ujicoba APE	
7	21 Desember 23	Konsultasi validasi ahli materi dan validasi ahli media di ACC	
8	28 Desember 23	Pengajuan berkas pendaftaran Prototype APE untuk daftar ke sentra UMUH PONOROGO	
9	02 Januari 2023	Konsultasi Laporan Pototype bab 1-3	
10	04 Januari 2023	Raraphrase cek Rlagiasi laporan Prototype	
11	08 Januari 2023	Pendaftaran prototype terkirim ke sertra Umuh Ponorogo	
12	11 Januari 23	Cek penulisan laporan	
13	14 Januari 23	ACC Laporan Ujian	

Ponorogo, Januari 2024

Pembimbing II

Muhammad 'Azam Muttaqin, M.Pd
NIK.1985042720140912