

ALAT PERMAINAN EDUKATIF “RUMAH PINTAR/ RUPIN”

PENERBITAN HAK CIFTA

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



Oleh :
ETI SURYATI
NIM. 22340306

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
2024

LEMBAR PERSETUJUAN

Penerbitan hak cipta oleh : EriSuryati
Nim : 22340306
Judul : Penerbitan Hak Cipta APE " Rumah Pintar" ini
telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian akhir.

Ponorogo, 18 Juli 2024

Pembimbing I

Pembimbing II,



Ida Yenni Rahmawati, S.Pd., M.Pd
NIK. 1989080120160913



Muhammad 'Azam Muttaqin, M.Pd
Nik. 1992111120220913

LEMBAR PENGESAHAN

HKI oleh : Eti Suryati

NIM : 22340306

Karya : APE Rumah Pintar

Telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji, di Ponorogo, pada hari Senin tanggal 22 Juli 2024

Tim Penguji,

Betty Yulia Wulansari, M. Pd
NIK. 1990071220160913



Ida Yeni Rahmawati, M. Pd
NIK. 1989080120160913



Muhaamad A'zam Muttaqin, M Pd
NIK. 1992111120220913



Mengetahui

Dekan FKIP,



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

Kaprodi PGPA,UD



Betty Yulia Wulansari, M.Pd
NIK. 19900712201660913

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita haturkan Kepada sang holik Allah SWT atas limpahan Rahmat-Nya yang selama ini kita dapatkan, serta memberi hikmah dan yang paling bermanfaat bagi seluruh umat manusia, oleh karena- Nya tercipta APE dengan dengan nama “RUPIN /RUMAH PINTAR”. Sholawat beserta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan kepada kita jalan yang benar dan terhindar dari jalan yang sesat serta gelap gulita dan yang kita nantikan pertolongannya di hari kiamat. Berkat teladan baik yang di berikan beliau pada kita sekarang berada pada jalan yang benar dan di ridhoi.Aamiin

APE dengan nama “ RUPIN/RUMAH PINTAR ” ini diciptakan orisinil khusus untuk kami persembahkan kepada PG DZIKRULLAH BAKTI VI TURI, khususnya yang mengemban amanah besar dalam mendidik dan membimbing anak usia dini sebagai generasi islami yang berakhlak mulia, kreatif dan inovatif. Untuk itu pada kesempatan kali ini, dengan segala hormat dan ketulusan hati kami mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan,dukungan, motivasi dan do’a selama proses penulisan tugas akhir HaKI ini. Penulis menyadari bahwa banyak kesulitan yang dihadapi, namun berkat usaha dan dukungan dari berbagai pihak penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, maka tugas akhir HaKI ini akan jauh lebih sulit dari yang telah dijalankan dan tidak sesuai dengan yang diharapkan. Untuk itu peneliti menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Happy Susanto, M.A selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
2. Bapak Dr.Ardhana Januar Mahardhani,M.Pd, Selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
3. Ibu Betty Yulia Wulansari,M.Pd, Selaku Kaprodi PG PAUD Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
4. Ibu Ida Yeni Rahmawati, S. Pd., M. Pd. Selaku pembimbing ke I yang telah memberikan arahan ,motivasi,bimbingan pembuatan APE Rupin/Rumah Pintar ini sampai tepat waktu
5. Ibu Nurtina Irsad Rusdiani, S.Pd., M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan ,motivasi,bimbingan pembuatan APE Rupin/Rumah Pintar ini sampai tepat waktu.
6. Semua Dosen PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang telah memberikan ilmu berharga serta menjadi teladan bagi penulis untuk setiap langkah yang akan di ambil di masa depan.
7. Kepada Suami dan ibu juga anak- anak tercinta atas cinta kasih, kesabaran dan dukungan sehingga penulis berhasil menyelesaikan studi setelah melewati banyak rintangan. Kesuksesan penulis merupakan hasil perjuangan tak kenal lelah dari mereka, semoga ini menjadi awal bagi penulis untuk memberi kebahagiaan atas jasad dan dukungan mereka.

8. Segenap Keluarga Besar PG DZIKRULLAH BAKTI VI TURI PONOROGO, baik pendidik, peserta didik, wali murid yang telah memberikan semangat, dukungan selama ini.
9. Segenap Keluarga Besar TK ISLAM DZIKRULLAH BAKTI VI TURI PONOROGO.
10. Semua mahasiswa PG PAUD RPL 2022 yang selalu mendukung dan menyemangati sehingga terselesainya APE ini, terima kasih atas kerjasama dan dukungannya dalam berjang bersama yang dilalui selama kuliah semoga silaturahmi tetap terjaga.
11. Serta Semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam terselesainya HKI APE “RUPIN/RUMAH PINTAR ”.yang tidak bisa kami sebutkan satu-persatu,yang telah membantu kami dalam menyelesaikan tugas ini

Semoga semua bantuan baik dukungan maupun bimbingan yang diberikan menjadi suatu amal kebajikan serta pemberat timbangan pahala dan mendapat keberkahan serta amalan yang terus mengalir. Demi kebaikan dan kesemurnaan permainannya ini, kami mengharap kritik dan saran yang membangun guna sebagai bahan evaluasi kedepannya agar lebih baik lagi. Demikian, semoga HKI APE ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan khususnya kami pribadi terutama di sekolahan kami. Harapan dan do'a, semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan berbagai pihak tersebut. Harapan penulis semoga tugas akhir HKI APE ini memberi manfaat bagi pembaca. Aamiin.

Ponorogo, 18 juli 2024
Penulis

Eti Suryati

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Eti Suryati

NIM Mahasiswa : 22340306

Judul Karya : Rupin /Rumah Pintar

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa APE yang berjudul "Rupin/Rumah pintar" merupakan hasil karya asli penyusun sendiri, bukan dari karya orang lain dan belum pernah diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana.

Demikian surat pernyataan saya buat sesungguhnya untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 11 Juli 2024

Vonis Menyatakan


10000
METERAI
TEMPEL
D783DALK155612925
Eti Suryati
NIM 22340306

DAFTAR ISI

Sampul Dalam.....	i
Lembar Persetujuan Ujian Skripsi	ii
Lembar Pengesahan	iii
Kata Pengantar	iv
Pernyataan Keaslian Karya.....	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel.....	viii
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Lampiran.....	x
Abstrak	xi
Abstract	xii

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Pembatasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Pengembangan Produk.....	3
F. Manfaat menciptakan APE “Rumah Pintar”	3
G. Asumsi Perkembangan Produk.....	4

BAB II PRODUK

A . Produk Awal	
1. Spesifikasi Produk.....	5
2. Kesesuaian Produk dengan Perkembangan Anak Usia Dini.....	6
3. Cara Penggunaan Produk untuk Anak Usia Dini.....	6
B. Validasi Produk	7
C. Revisi produk.....	7

D. Uji Coba Produk Sederhana.....	8
1. Subyek Uji Coba.....	8
2. Hasil Efektifitas Produk.....	8
3. Saran Pengguna.....	8
E. Produk Akhir	
Spesifikasi Produk Akhir.....	9
Kelemahan dan Kelebihan Produk Akhir.....	10
BAB IV PENUTUP	
Kesimpulan.....	11
Saran.....	11
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Revisi Produk	19
------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bentuk rumah.....	11
Gambar 2. Lampu hias dan audio.....	11
Gambar 3. Anak memasang bunga pada tempatnya.....	12
Gambar 4. Anak meronce dari sedotan warna warni.....	13
Gambar 5. Anak bermain memasang huruf menjadi sebuah kata.....	14
Gambar 6. Anak bermain penjumlahan dengan mencocokkan sesuai angka..	14
Gambar 7. Anak bermain mengambil antrian.....	15
Gambar 8. Anak bermain meraba membedakan halus dan kasar.....	15
Gambar 9. Anak mengenal gambar keluarga.....	16
Gambar 10. Screenshot Youtube penggunaan APE Rumah Pintar.....	20

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan HKI.....	25
Lampiran 2. Lembar Persetujuan Pengganti Skripsi.....	27
Lampiran 4.	
Instrumen Validasi Media.....	29
Instrumen Validasi Materi.....	31
Lampiran 6. Berita Acara Bimbingan Tugas Akhir.....	36

Abstrak

Alat Permainan Edukatif Rumah Pintar. HKI. S1 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Pembimbing1. Ida Yeni Rahmawati, M.Pd. Pembimbing 2. Nurtina Irsad Rusdiani, M. Pd. Permainan merupakan sarana yang sangat efektif untuk memfasilitasi pemahaman dan eksplorasi anak terhadap hal-hal di sekitarnya. Penggunaan benda- benda nyata sebagai alat pembelajaran bagi anak-anak dapat membuat anak-anak aktif belajar dan mengembangkan berbagai keterampilan serta kemampuan dalam berinteraksi dengan dunia sekitarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) yang diberi nama "APE Rumah Pintar" sebagai sarana untuk mengenalkan sub tema rumah dan mengembangkan enam aspek perkembangan anak usia dini.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pengembangan produk APE Rumah Pintar, validasi produk APE, dan uji coba produk APE kepada anak- anak. Melalui validasi produk APE dan uji coba produk APE kepada anak-anak, diharapkan dapat diketahui sejauh mana efektivitas dan daya tarik APE Rumah Pintar ini dalam proses pembelajaran anak usia dini. Hasil voting yaitu menghasilkan produk berupa Alat Permainan Edukatif APE “Rumah Pintar” yang terbuat dari bahan kayu triplek dan berbentuk rumah dengan bentuk unik dan warna yang menarik. Terdapat permainan di 4 sisi rumah dan halaman rumah serta atap rumah yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. APE “Rumah Pintar” mengenalkan sub tema rumah melalui gambar dan lagu sub tema rumah, lagu anggota keluarga, dan do’a masuk rumah, serta do’a keluar rumah. Melalui tahap validasi produk dan uji coba produk APE "RumahPintar ini" dapat memberikan manfaat bagi perkembangan anak usia dini, dalam hal ini untuk pengenalan konsep rumah, pengembangan keterampilan motorik, kognitif, bahasa , seni, sosial-emosional, dan NAM/nilai agama moral. Anak menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi selama menggunakan alat permainan ini.

Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif, Rumah Pintar

Abstract

Smart Home Educational Game Tools. IPR. Bachelor of Early Childhood Education Teacher Education Study Program, Muhammadiyah University Ponorogo, Supervisor1.Ida Yeni Rahmawati, M.Pd. Supervisor 2. Nurtina Irsad Rusdiani, M. Pd. Games are a very effective means of facilitating children's understanding and exploration of the things around them. Using real objects as learning tools for children can make children actively learn and develop various skills and abilities in interacting with the world around them. This research aims to develop an educational game tool (APE) called "Smart Home APE" as a means to introduce the sub-theme of home and develop six aspects of early childhood development.

The methods used in this research include developing APE Rumah Pintar products, validating APE products, and testing APE products on children. Through validating APE products and testing APE products on children, it is hoped that we can find out the extent of the effectiveness and attractiveness of APE Rumah Pintar in the early childhood learning process. The voting results produce a product in the form of an educational game tool APE "Smart House" is made from plywood and is shaped like a house with a unique shape and attractive colors. There are games on 4 sides of the house, yard and roof of the house which can develop aspects of early childhood development. APE "Smart Home" introduces the sub-theme of home through pictures and songs of the sub-theme of home, songs of family members, and prayers for entering the house, as well as prayers for leaving the house. Through the product validation and trial stages, the APE product "This Smart House" can provide benefits for early childhood development, in this case for introduction to the concept of home, development of motor skills, cognitive, language, arts, social-emotional, and NAM/religious values moral. Children show high interest and enthusiasm while using this game tool.

Keywords: Educational Game Tools, Smart Home