

Evi Putri Amalia. 2022. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Smacle Dalam Mengenalkan Bentuk Geometri Dan Warna Pada Anak*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Dwi Nurhayati Adhani, M.Psi., Psikolog.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang optimalnya perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun khususnya dalam hal mengenal bentuk geometri dan warna. Selain itu, masih kurangnya penggunaan media pembelajaran untuk pengenalan kedua hal tersebut. Sehingga, adanya pengembangan produk Alat Permainan Edukatif *Smart Wooden Maze Circle* atau *APE Smacle* untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan *APE smacle* yang ditinjau berdasarkan validasi ahli materi dan validasi ahli media. Mengetahui tingkat respon anak terhadap *APE smacle* ditinjau berdasarkan respon anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan model Borg and Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono. Penelitian menggunakan sepuluh Langkah meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk. Subjek dalam penelitian adalah para ahli dan anak usia 4-5 tahun TK Kemala Bhayangkari 89 dan TK Mustika. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket (validasi ahli materi, validasi ahli media, respon anak), dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Kelayakan dalam mengenalkan bentuk geometri dan warna anak usia 4-5 tahun mendapatkan nilai sebesar 4,5 (sangat layak) yang ditinjau berdasarkan penilaian dari validasi ahli materi mendapatkan nilai 4,8 (sangat layak) serta validasi ahli media mendapat nilai 4,2 (layak). 2) Respon anak mendapatkan nilai sebesar 3,5 (sangat baik) yang ditinjau berdasarkan hasil penilaian dari langkah uji coba produk dengan nilai sebesar 3,5 (sangat baik) dan uji coba pemakaian dengan nilai sebesar 3,6 (sangat baik).

Kata Kunci: *Maze*, *APE Smacle*, Mengenalkan Bentuk Geometri Dan Warna, Penelitian dan Pengembangan (*R&D*)

Evi Putri Amalia. 2022. *Development of Smacle Educational Game Tool In Introducing Geometric Shapes and Colors to Children*. Thesis, Early Childhood Education Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo Madura University. Supervisor: Dwi Nurhayati Adhani, M.Psi., Psychologist.

ABSTRACT

This research is based on unoptimal cognitive development of children aged 4-5 years, especially in terms of recognizing geometric shapes and colors. In addition, there is still a lack of use of learning media for the introduction of these two things. Thus, there is a product development of the Smart Wooden Maze Circle Educational Game Tool or APE Smacle to overcome these problems. The purpose of this study was to determine the feasibility level of APE *smacle* which was reviewed based on material expert validation and media expert validation. Knowing the child's response rate to APE *smacle* was reviewed based on the child's response. The type of research used is the development research of the Borg and Gall model adapted by Sugiyono. The research using ten research steps that is consisting potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product trial, product revision, usage trial, product revision. The subjects in this study were experts and children aged 4-5 years old, Kemala Bhayangkari 89 Kindergarten and Mustika Kindergarten. The data collection technique in this study was using interview research, questionnaires (material expert validation, media expert validation, children's response), and documentation. The results showed that: 1) The feasibility in introducing geometric shapes and colors of children aged 4-5 years received a value of 4,5 (very feasible) which was reviewed based on the assessment of the material expert validation getting a value of 4,8 (very feasible) and the validation of media experts got a score of 4.2 (feasible). 2) The child's response score is 3,5 (very good) that based on the results of assessment of the product trial step with score is 3,5 (very good) and trial use step with score is 3,6 (very good).

Keywords: *Maze*, APE *Smacle*, Introducing Geometric Shapes and Colors, Research and Development (R&D).