

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
BERBASIS BAHAN BEKAS UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK IT PERMATA SUNNAH**

Skripsi

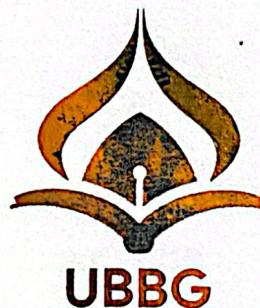
diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan.

Oleh :

Syakirah

20070065



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2024**

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS BAHAN BEKAS
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IT
PERMATA SUNNAH

Skripsi ini telah di setujui untuk di pertahankan dihadapan tim penguji skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa GetSempena Banda Aceh

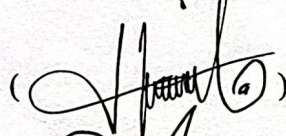
Banda Aceh, 3 Juni 2026

Pembimbing I : Fitriah Hayati, M.Ed
NIDN. 0128038801

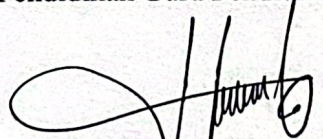
Pembimbing II : Helnita, S.Pd.,M.Pd
NIDN. 1319089301

Penguji I : Fitriani, M.Pd
NIDN. 1325019301

Penguji II: : Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

()
()
()
()

Menyutujui
Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini


Helnita, S. Pd.,M. Pd
NIDN: 1319089301

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena




Fitriah, S.Pd., M.Ed, PhD
NIDN. 0101018304

LEMBAR PENGESAHAN KELULUSAN

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS BAHAN BEKAS
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IT
PERMATA SUNNAH

Skripsi ini telah di dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 3 Juni 2026

Pembimbing I

Fitriah Hayati, M.Ed

NIDN. 0128033801

Pembimbing II

Helnita, S.Pd.,M.Pd

NIDN.1319089301

Menyetujui Ketua Prodi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,

Helnita, S. Pd.,M. Pd

NIDN: 1319089301

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Fitriati, S.Pd.I, M.Ed, PhD

NIDN.0101018304

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya beridentitas di bawah ini :

Nama : Syakirah

Nim : 20070065

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruh nya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini di kutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prodi ataupun Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Banda Aceh, 3 Juni 2026



10000
METERAI
TEMPEL
396AANX375720593
Syakirah

KATA PENGANTAR

BISMILLAHIRRAHMANIRRAHIM

Assalamu' alaikum, Wr. Wb Alhamdulillah alamin, Puji Syukur Bagi Tuhan yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahma hidayah serta karunia-nya sehingga penulis bisa menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan menyelesaikan pendidikan program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini dengan judul " pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak usia 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh " Shalawat dan salam penulis curahkan kepada Nabi besar Muhammad Saw yang telah berjuang untuk menyampaikan ajaran islam sehingga umat islam mendapatkan petunjuk jalan yang lurus baik di dunia maupun di akhirat.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi tugas akhir kuliah, pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa Getsempena. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan demikian penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Cinta Pertamaku, Bapak Tgk. Saramuddin dan Pintu Surgaku Ibu Masdalina.

Terimakasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada bapak/ibu atas segala bentuk do'a, Motivasi dan juga semangat yang telah diberikan kepada penulis.

Terimakasih untuk semuanya berkat do'a dan dukungan Bapak & Ibu saya bisa berada dititik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi, Bapak & Ibu harus selalu ada disetiap perjalanan & pencapaian hidup saya. Love you More-More-More.

2. Kakak, Abang dan Adek yang penulis sayangi. Atas do'a-do'a yang tak pernah putus motivasi, materi serta nasehat dan semangat yang selalu diberikan kepada penulis.
3. Ibu Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si. M.Si. Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan Proposal ini.
4. Bapak Dr. Syarfuni, M.Pd. Selaku dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian, dan penulisan Proposal ini.
5. Ibu Henita, S.Pd.,M.Pd Selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Sekaligus pembimbing II saya, Ibu Fitriah Hayati, M.Ed selaku pembimbing I saya. Terimakasih telah memberikan segenap pemahaman dan pengalaman baru kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.
6. Bapak ibu dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena yg telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
7. Terimakasih Kepada ibu Anna Fauza Jailani Selaku kepala sekolah TK IT Permata Sunnah, Serta dewan guru yang berada di sekolah yg telah membrikan izin untuk penelitian disekolah.

8. Kepada teman-teman khusus prodi PG-PAUD, sebagai teman berbagi rasa suka maupun duka dan segala bantuan serta kerjasama sejak awal mula nya perkuliahan sampai dengan tahap akhir penyelesaian skripsi.
9. Terakhir, Terimakasih untuk diri sendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Mudah-Mudahan Skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi semua pihak utamanya kepada Almameter tercinta kampus Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.

Wassalamu'alaikum wr..wb..

Banda Aceh, 20 September 2024
Penulis,



Syakirah
Nim.20070065

ABSTRAK

Syakirah.2024. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan. Pembimbing I. Fitriah Hayati, M.Ed, Pembimbing II. Helnita, S.Pd.,M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum dikembangkannya Alat Permainan berbasis bahan bekas dalam meningkatkan kemampuan minat belajar anak. Tujuan penelitian ini berfokus mengembangkan Alat Permainan Edukatif berbasis bahan bekas untuk meningkatkan kemampuan minat belajar pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh. Prosedur pengembangan Alat Permainan Edukatif berbasis bahan bekas pembelajaran menggunakan model ADDIE dengan tahapan analysis, design, development, implementation dan evaluation. Hasil validasi dari 2 ahli mendapatkan kriteria layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil observasi pada anak sebelum dikembangkan Alat Permainan Edukatif berbasis bahan bekas mendapatkan hasil 38,81% dengan kategori Kurang Efektif. Hasil observasi sesudah dikembangkan Alat Permainan Edukatif mendapatkan hasil 87,5% dengan kategori Sangat Efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan Alat Permainan Edukatif berbasis bahan bekas untuk meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas, Minat Belajar, Anak usia 5-6 tahun.

ABSTRACT

Syakirah.2024. Development of educational game tools based on used materials to increase learning interest in children aged 5-6 years at TK IT Permata Sunnah Banda Aceh. Thesis, Early Childhood Education Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education. Supervisor I. Fitriah Hayati, M.Ed, Supervisor II. Helnita, S.Pd., M.Pd.

This research was motivated by the lack of development of game tools based on used materials to increase children's learning interest abilities. The aim of this research focuses on developing educational game tools based on used materials to increase the ability of interest in learning in children aged 5-6 years at TK IT Permata Sunnah Banda Aceh. The procedure for developing educational game tools based on used learning materials uses the ADDIE model with stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The validation results from 2 experts obtained criteria that were feasible and effective for use in learning activities. The results of observations on children before developing educational game tools based on used materials obtained results of 38.81% in the Less Effective category. The results of observations after developing the Educational Game Tools obtained results of 87.5% in the Very Effective category. Thus, it can be concluded that the development of educational game tools based on used materials to increase learning interest in children aged 5-6 years is feasible and effective for use in the learning process.

Keywords: Educational game tools based on used materials, interest in learning, children aged 5-6 years.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatas Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Konsep Dasar Anak Usia Dini.....	8
2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini.....	8
2.1.2 Pendidikan Anak Usia Dini.....	9
2.1.3 Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini	11
2.2 Alat Permainan Edukatif	13
2.2.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif.....	13
2.2.2 Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif	14
2.2.3 Manfaat Dan Tujuan Alat Permainan Edukatif.....	15
2.3 Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas	17
2.3.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas	17
2.3.2 Kelebihan Dan Kekurangan Alat Permainan Edukatif Berkas Bahan Bekas	19
2.4 Minat Belajar	20
2.4.1 Pengertian Minat Belajar.....	22
2.4.2 Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar	23
2.5 Penelitian Relevan.....	25
2.6 Kerangka Berfikir.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
3.1 Pendekatan Penelitian.....	29
3.1.1 Tempat Dan Lokasi penelitian	31
3.2 Subject Penelitian	31
3.3 Variabel Penelitian	32
3.4 Teknik Pengumpulan Data	33
3.5 Teknik Analisi Data.....	36

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Hasil Penelitian.....	39
4.1.1 Analisis (<i>Analysis</i>)	39
4.1.2 Desain (<i>Design</i>)	40
4.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	41
4.1.4 Penerapan (<i>Implementation</i>)	46
4.1.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	52
4.2 Pembahasan	53
4.2.1 Kelayakan	55
4.2.2 Keefektivan	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	57
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Penilaian Minat Belajar	24
Tabel 3.1 Angket Respon Pendidik.....	33
Tabel 3.2 Lembar Validasi angket untuk Ahli Materi	35
Tabel 3.3 Lembar Validasi angket untuk Ahli Media.....	35
Tabel 3.4 Lembar observasi Untuk Anak APE berbasis bahan bekas	36
Tabel 3.5 Skala Likert	37
Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan	38
Tabel 4.1 Desain APE berbasis bahan bekas	41
Tabel 4.2 Angket validasi Media	42
Tabel 4.3 Skor hasil validasi Media.....	43
Tabel 4.4 Angket validasi Materi.....	44
Tabel 4.5 Skor angket validasi Materi	45
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Validasi.....	45
Tabel 4.7 Skor hasil validasi APE berbasis bahan bekas secara keseluruhan.....	45
Tabel 4.8 APE berbasis bahan bekas sebelum dan sesudah direvisi.....	46
Tabel 4.9 Nilai observasi sebelum APE berbasis bahan bekas dikembangkan	48
Tabel 4.10 Nilai observasi sesudah APE berbasis bahan bekas dikembangkan	49
Tabel 4.11 Skor hasil observasi pembelajaran.....	51

DFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berfikir.....	28
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE (Sugiyono, 2019).....	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Kurikulum Merdeka TK IT	
Permata Sunnah Banda Aceh	
Lampiran 2 Angket Validasi Ahli Materi	
Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Media.....	
Lampiran 4 Surat dari Sekolah Bahwa Sudah Melakukan Penelitian.....	
Lampiran 5 Surat Penelitian Dari Dinas Pendidikan	
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian Dari Kampus	
Lampiran 7 SK Pembimbing.....	