

**PERENCANAAN DAN IMPLEMENTASI  
ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOTAK PINTAR**



Nama : Mifrochah

NIM. 123221001

Dosen Pembimbing:

Syifa Fauziah, S.Pd.I., M.Pd.I

NIDN. 2122128801

**PROGRAM STUDI S1 PG PAUD  
FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO  
2025**

## **ABSTRAK**

Penyusunan Tugas Akhir Program RPL ini menampilkan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Kontak Pintar merupakan salah satu inovasi dalam Pendidikan Anak Usia Dini melalui permainan dalam kegiatan belajar mengajar untuk anak- anak didik di usia dini. Penggunaan APE Kotak Pintar dalam pembelajaran di kelas sangat membantu guru dalam mengaktifkan kelas. Penggunaan APE Kotak Pintar sangat bermanfaat dan efektif dalam meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

APE Kotak pintar membaca dan berhitung termasuk ke dalam alat permainan edukatif yang bersifat konstruktif dimana alat permainan edukatif kotak pintar membaca dan berhitung di buat dari bahan yang berbentuk balok yang berupa kardus . Tantangan dalam implementasi APE meliputi keterbatasan akses terhadap alat permainan yang berkualitas dan kurangnya pelatihan bagi pendidik. Oleh karena itu, diperlukan upaya kolaboratif antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan orang tua untuk menyediakan APE yang memadai serta meningkatkan kompetensi pendidik dalam merancang dan menggunakan APE secara optimal. Berdasarkan hasil dari uji coba, alat permainan edukatif ini terbukti dapat meningkatkan minat belajar anak serta membantu mereka memahami konsep membaca dan berhitung dengan lebih mudah, selain itu peserta didik juga menjadi bersemangat. Pengembangan Lebih Lanjut – Alat ini dapat dikembangkan dengan variasi soal yang lebih luas serta fitur tambahan agar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan belajar anak. Dengan adanya alat permainan edukatif Kotak Ajaib Membaca dan Berhitung, diharapkan proses belajar anak menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan mampu meningkatkan kemampuan akademik mereka sejak dini.

## LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul : PERENCANAAN DAN IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN  
EDUKATIF KOTAK PINTAR
2. Mahasiswa Pelaksana:
  - Nama : Mifrochah
  - NIM : 123221001
  - Program Studi : S1 PG PAUD
  - Fakultas : Komputer dan Pendidikan
  - No HP : 081391437989
  - Email : ptkmifrochah@gmail.com
3. Instansi Bekerja : PAUD AL- Azhar Desa Krasak Pecangaan Jepara
4. Lama Bekerja : 13 Tahun

Ungaran, 7 Maret 2025

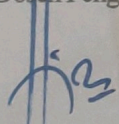
Mengetahui,

Ketua Dosen Penguji

  
Swantyka Ilham prahesti, S.Pd, M.Pd

NIDN. 0605069101

Dosen Penguji I

  
Himmah Taulany, S.Pd, M.Pd

NIDN. 0626107101

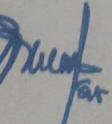
Dosen Penguji II

  
Syifa Fauziah, S.Pd.I, M.Pd.I

NIDN. 2122128801

Menyetujui,

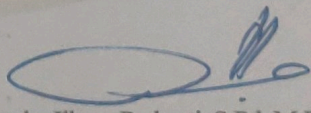
Dekan

  
Iwan Setiawan Wibisono, S.T., M.Kom

NIDN. 1.3.140779.11.16.208

Mengesahkan,

Ketua Program Studi

  
Swantyka Ilham Prahesti, S.Pd, M.Pd

NIDN. 0605069101





### PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Mifrochah  
NIM : 123221001  
Program Studi / Fakultas : S1 PG PAUD

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Tugas akhir berjudul **"Perencanaan dan Implementasi Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar"**. Adalah karya ilmiah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik apapun di perguruan tinggi manapun.
2. Tugas akhir ini merupakan ide dan hasil karya murni saya yang dibimbing dan dibantu oleh pembimbing dan narasumber.
3. Tugas akhir ini tidak memuat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan kecuali tertulis dicantumkan dalam naskah sebagai acuan dengan menyebutkan nama pengarang dan judul asal serta dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran di dalam penelitian ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang sudah saya peroleh dan sanksi lain sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Ngudi Waluyo.

Ungaran, 7 Maret 2025

Pembimbing

Syifa Fauziah, S.Pd.I., M.Pd.I  
NIDN. 2122128801

Yang membuat pernyataan



Mifrochah  
NIM.123221001



## HALAMAN KESEDIAAN PUBLIKASI

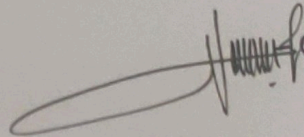
Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mifrochah  
NIM : 123221001  
Program Studi / Fakultas : S1 PG PAUD

Menyatakan memberikan kewenangan kepada kampus Universitas Ngudi Waluyo untuk menyimpan, mengalih media/formatkan, merawat dan mempublikasikan skripsi saya yang berjudul **“PERENCANAAN DAN IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOTAK PINTAR”** untuk kepentingan akademik.

Ungaran, 7 Maret 2025

Yang membuat pernyataan



Mifrochah  
123221001

## **PRAKATA**

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar" ini dengan baik.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan tugas akhir S1 PG PAUD di Universitas Ngudi Waluyo Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif yang dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca dan berhitung anak secara menyenangkan dan interaktif.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof.Dr. Subyantoro, M. Hum selaku Rektot Universitas Ngudi Waluyo Semarang.
2. Bapak Iwan Setiawan Wibisono,S.T., M.Kom selaku Dekan Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo Semarang.
3. Ibu Swantyka Ilham Prahesti,S.Pd,M.Pd selaku Kaprodi PG PAUD Universitas Ngudi Waluyo Semarang.
4. Ibu Syifa Fauziah, S.Pd.I., M.Pd.I, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan motivasi dalam penyusunan tugas akhir ini.
5. Seluruh dosen Universitas Ngudi Waluyo Semarang yang telah berkenan memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan kepada penulis selama menempuh pendidikan.
6. Bapak Jami'in Selaku Ketua Yayasan dimana Penulis mengajar.
7. Orang tuaku yang senantiasa memanjatkan Do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan tepat waktu.
8. Kedua anakku yang senantiasa memberi semangat serta motivasi kepada Penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Para guru dan siswa yang telah membatu dalam menyelesaikan tugas akhir ini sehingga selesai tepat waktu.



## DAFTAR ISI

|                                                                        |      |
|------------------------------------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL.....                                                     | i    |
| LEMBAR PERSETUJUAN.....                                                | ii   |
| LEMBAR PENGESAHAN.....                                                 | iii  |
| PRAKATA .....                                                          | iv   |
| DAFTAR ISI .....                                                       | vi   |
| DAFTAR GAMBAR.....                                                     | viii |
| ABSTRAK .....                                                          | ix   |
| BAB I. PENDAHULUAN .....                                               | 1    |
| 1. Latar Belakang .....                                                | 1    |
| 2. Lingkup Pengabdian dan Pengembangan .....                           | 4    |
| 3. Tujuan Tugas Akhir Program RPL.....                                 | 4    |
| 4. Manfaat Tugas Akhir Program RPL .....                               | 5    |
| BAB II. TINJAUAN TEORI.....                                            | 6    |
| 1. Profil Tempat Bekerja .....                                         | 7    |
| 2. Struktur Organisasi Tempat Bekerja.....                             | 8    |
| 3. Deskripsi Pekerjaan Mahasiswa di Lokasi Bekerja.....                | 10   |
| 4. Landasan Teori .....                                                | 12   |
| BAB III. KINERJA PENGABDIAN DAN PENGEMBANGAN .....                     | 15   |
| 1. Kinerja Pengabdian.....                                             | 15   |
| 2. Kinerja Pengembangan .....                                          | 15   |
| BAB IV. PEMBAHASAN.....                                                | 18   |
| 1. Alat dan Bahan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar ..... | 19   |
| 2. Cara Pembuatan Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar .....           | 20   |
| 3. Cara Menggunakan Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar .....         | 23   |



|                      |    |
|----------------------|----|
| BAB V. PENUTUP ..... | 28 |
| 1. Kesimpulan .....  | 29 |
| 2. Saran .....       | 30 |
| DAFTAR PUSTAKA ..... | 32 |
| LAMPIRAN             |    |

## LEMBAR PERSETUJUAN

1. Judul : Perencanaan dan Implementasi Alat Permainan Edukatif Kotak Pintar
2. Mahasiswa Pelaksana:
  - Nama : Mifrochah
  - NIM : 123221001
  - Progam Sturi : S1 PG PAUD
  - Fakultas : Komputer dan Pendidikan
  - No HP : 081391437989
  - Email : ptkmifrochah@gmail.com
3. Instansi Bekerja : PAUD AL- Azhar Desa Krasak Pecangaan Jepara
4. Lama Bekerja : 13 Tahun

Ungaran, 7 Maret 2025

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Syifa Fauziah, S.Pd.I., M.Pd.I

NIDN. 2122128801