



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PUSAT STUDI DAN SENTRA HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

Jl. Budi Utomo No. 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia

Telepon (0352) 481124, Faksimile (0352) 461796,

website : www.hnm.umppa.ac.id, email: hkiumpo@gmail.com

Akreditasi Institusi oleh BAN-PT – B

(SK BAN-PT No : 77/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/PT/IV/2020)

NOMOR PERMOHONAN

EC00202354232

NOMOR SERTIFIKAT

000487167

ALAT PERMAINAN EDUKATIF KINCIR SMART

STATUS

Granted

TANGGAL PENGAJUAN

11-07-2023

JENIS PERMOHONAN

Lembaga Pendidikan

TANGGAL PENGUMUMAN

22-06-2023

SKEMA

copyright

DESKRIPSI

ALAT PERMAINAN EDUKATIF KINSMART

Alat Permainan Edukatif KINSMART merupakan salah satu media bermain dalam pembelajaran anak usia dini. Sumber belajar berupa alat permainan edukatif untuk anak sangat ideal dijadikan media pembelajaran, dengan adanya permainan edukasi KINSMART anak akan belajar hal baru, mengasah kemampuan dan mengeksplor kreativitas. Kedudukan APE dalam pembelajaran sangat berperan penting pada proses belajar anak, karena bagi anak kegiatan bermain merupakan sumber belajar. Alat Permainan Edukatif KINSMART merupakan alat permainan untuk Anak Usia Dini yang berbentuk menyerupai kincir, terdapat angka 1-10, gambar binatang dan huruf abjad a-z pada kincirnya. Terdapat 4 sisi permainan yang terletak pada sisi depan, samping kanan, samping kiri dan belakang. Permainan yang bisa dimainkan ada 8 permainan (Mengenal konsep bilangan, Mengenal lambang bilangan, mengelompokkan binatang sesuai dengan habitatnya, menyusun huruf menjadi kata, mengelompokkan benda sesuai warna, mengelompokkan bentuk sesuai bentuk geometri, menabur dengan serbuk kayu sesuai pola binatang), Selain itu anak mampu bernyanyi 3 macam lagu (Lagu berhitung angka, lagu huruf abjad dan lagu macam-macam binatang) dari audio permainan. KINSMART terbuat dari papan kayu/triplek yang sudah dicat dengan warnak yang menarik . Dalam permainan KINSMART bahan yang digunakan merupakan bahan gambar stiker binatang dan angka yang ditempelkan di bahan kayu yang sangat aman digunakan pada anak usia dini. Anak mampu memainkan permainan dari ke 4 sisi kincir yang membuat anak merasa senang tidak bosan dalam permainan, anak merasa senang dan tertarik melihat lampu Light Emitting Diode . Dalam permainan KINSMAR ini banyak aspek yang dikembangkan sehingga anak tidak hanya saja bermain, namun banyak pelajaran yang diraih dalam permainan. Menurut Negara & Darmawati (2017), bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dapat memberikan fungsi permainan secara optimal dalam perkembangan anak, melalui permainan ini anak akan selalu dapat mengembangkan kemampuan motorik, bahasa, kognitif , seni. NAM.dan adaptasi sosialnya. Kegiatan bermain anak usia dini dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif. Penggunaan alat permainan edukatif anak dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangannya. Artinya alat permainan edukatif merupakan semua alat permainan yang memiliki nilai edukasi bagi anak usia dini. Alat permainan edukatif adalah salah satu media berbasis simulasi yang didesain untuk menstimulasikan permasalahan yang ada, sehingga diperoleh esensi ilmu yang dapat

DATA PEMEGANG

Nama	Kewarganegaraan
Universitas Muhammadiyah Ponorogo	Indonesia

DATA PENCIPTA

Nama	Kewarganegaraan
Binti Masruroh, Dian Kristiana, S.Pd., M.Pd., Nurtina Irsad Rusdiani, M.Pd.	Indonesia