

PENGEMBANGAN PERMAINAN MAKRO LABIRIN UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN RESILIENSI ANAK USIA 5-6 TAHUN

(2019)

Pinky Oktavia Puspita

ABSTRAK

Pengembangan karya inovatif ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru berupa Permainan Makro Labirin dengan harapan dapat membantu menstimulasi kemampuan resiliensi anak usia dini khususnya anak dengan rentang usia 5-6 tahun. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model pengembangan ADDIE, sesuai dengan namanya peneliti telah melaksanakan lima tahapan, yakni *Analysis* (analisis), *Desain* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implement* (implikasi), dan *Evaluate* (evaluasi). Teknik evaluasi formatif berupa angket atau kuesioner, para ahli akan mengisi kuesioner menggunakan skala likert dengan kategori penilaian 1-4, sedangkan untuk anak akan menjawab pertanyaan menggunakan skala Guttman dengan kategori pilihan jawaban “Ya” diberikan skor 1 dan “Tidak” diberikan skor 0. Hasil penilaian dari ahli materi didapatkan persentase penilaian sebesar 88,64% dengan kategori penilaian sangat layak. Sedangkan untuk hasil penilaian dari ahli media didapatkan persentase penilaian sebesar 92,31% dengan kategori penilaian sangat layak. Hasil evaluasi *one to one* dari uji coba yang dilakukan oleh tiga anak didapatkan persentase penilaian sebesar 96,67% dengan kategori penilaian sangat layak, sedangkan untuk evaluasi *small group* dilakukan oleh enam anak didapatkan persentase penilaian sebesar 98% dengan kategori penilaian sangat layak.

Kata Kunci : Permainan Makro Labirin, Kemampuan Resiliensi