

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MENCARI JEJAK (*FOOT PRINT*) UNTUK
MENSTIMULASI KESEIMBANGAN (*BALANCE SKILL*) ANAK USIA 4-5
TAHUN**

(2019)

Nurlita

ABSTRAK

Penelitian pengembangan karya inovatif ini merupakan penelitian pengembangan dengan tujuan mengembangkan permainan Mencari Jejak untuk menstimulasi kemampuan keseimbangan anak usia 4-5 tahun. Pengembangan ini menggunakan metode model ADDIE singkatan dari *Analysis, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. Teknik evaluasi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini dengan menggunakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dalam pengembangan permainan Mencari Jejak menggunakan teknik *expert evaluation* dan *one-to-one evaluation*. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan oleh para ahli dan anak usia 4-5 tahun menurut kriteria penilaian termasuk ke dalam kriteria penilaian sangat layak untuk dimainkan oleh anak usia dini. Hasil uji ahli media, penilaian kelayakan produk permainan Mencari Jejak mendapatkan nilai rata-rata sebesar 94.4%, dan hasil uji ahli materi, penilaian kelayakan produk permainan Mencari Jejak mendapatkan nilai rata-rata sebesar 84.7%, serta hasil uji pengembangan produk pada anak mendapatkan nilai rata-rata sebesar 88%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa pengembangan produk permainan Mencari Jejak sangat layak untuk digunakan sebagai alat permainan yang membantu untuk menstimulasi keseimbangan anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci : Permainan Mencari Jejak, Kemampuan Keseimbangan, Penelitian Karya Inovatif.

**FOOTPRINT GAMES TO STIMULATE BALANCING SKILLS CHILDREN
AGE 4-5 YEARS**

(2019)

Nurlita

ABSTRACT

This innovative research development work is a research development with the aim of developing the game Footprint to stimulate the balance ability of children aged 4-5 years. This development uses the ADDIE model method which stands for Analysis, Design, Develop, Implement and Evaluate. Evaluation techniques used in this research, development using formative evaluation. Formative evaluation in the game development Footprint uses expert evaluation and one-to-one evaluation. Based on the results of tests conducted by experts and children aged 4-5 years, according to the assessment criteria included in the assessment criteria are very feasible to be played by young children. The results of the media expert test, the assessment of the feasibility of the game product a Footprint get an average value of 94.4%, and the results of the test of material experts, the assessment of the feasibility of the game product a Footprint get an average value of 84.7%, and the results of the test of product development in children get a value an average of 88%. Thus, it can be stated that the development of the product Footprint is very appropriate to be used as a games tool that helps to stimulate the balance of children aged 4-5 years.

Keywords: Foot Print Game, Balance Skill, Innovative Research