



PENILAIAN AHLI MEDIA
(EXPERT JUDGEMENT)

Judul : Pengembangan Permainan Roda Putar untuk Menstimulasi
Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 7-8 tahun
Sasaran : 7-8 tahun

Petunjuk Pengisian:

1. Responden dipersilahkan mengisi instrumen penilaian ini secara objektif
2. Responden dipersilahkan untuk mengisi data diri pada tempat yang telah tersedia
3. Berikan nilai terhadap Roda Putar untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah dengan memilih jawaban yang sesuai dengan pendapat responden, dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia
4. Penilaian menggunakan skala Likert 1 – 4 dengan kriteria:

(1) = Kurang Baik	(3) = Baik
(2) = Cukup Baik	(4) = Sangat Baik
5. Diharapkan jawaban yang diberikan responden berdasarkan keadaan sebenarnya

Identitas Responden

Nama : Cecep Kustandi
 Pekerjaan : Dosen Media
 Lembaga : Prodi TP PIP UMS

No.	Pernyataan	Skala			
		4	3	2	1
1	Daya tarik tampilan pada permainan Roda Putar	✓			
2	Daya tarik gambar pada permainan Roda Putar		✓		
3	Komposisi warna pada permainan Roda Putar	✓			
4	Kesesuaian ukuran permainan Roda Putar untuk anak usia 7-8 tahun		✓		
5	Tingkat kesulitan permainan Roda Putar untuk anak usia 7-8 tahun	✓			
6	Kualitas jenis bahan-bahan pada permainan Roda Putar			✓	
7	Keamanan bahan-bahan pada permainan Roda Putar		✓		
8	Kerapihan teknik penyajian pada permainan Roda Putar	✓			
9	Keamanan sudut pada permainan Roda Putar	✓			
10	Permainan Roda Putar dapat dimainkan dalam jangka panjang	✓			

Catatan:

Bahan yang digunakan terlalu berat
Perlu dipertimbangkan pemilihan bahan yang
lebih ringan

Jakarta, 02/1-2020 2019

Ahli Medis,


(Cecep Kusandi)

SURAT KETERANGAN EXPERT JUDGEMENT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Ahli : Cecep Kustandi, M.Pd

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa instrumen media dalam pengembangan karya inovatif berjudul **"Pengembangan Permainan Roda Putar untuk Menstimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 7-8 Tahun"** yang telah disusun oleh:

Nama : Cindy Nabila Ghaisani

NIM : 1615151894

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil pengembangan permainan Roda Putar ini dapat dinyatakan bahwa instrumen dan pengembangan tersebut mempunyai penilaian sebuah produk sebagai berikut:

Sangat Layak

Layak

Cukup Layak

Kurang Layak

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 02 Oktober 2019



Cecep Kustandi, M.Pd

NIP. 198105132008121003

**PENILAIAN AHLI MATERI
(EXPERT JUDGEMENT)**

Judul : Pengembangan Permainan Roda Putar untuk Menstimulasi
Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 7-8 tahun
Sasaran : 7-8 tahun

Petunjuk Pengisian:

1. Responden dipersilahkan mengisi instrumen penilaian ini secara objektif
2. Responden dipersilahkan untuk mengisi data diri pada tempat yang telah tersedia
3. Berikan nilai terhadap Roda Putar untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah dengan memilih jawaban yang sesuai dengan pendapat responden, dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia
4. Penilaian menggunakan skala Likert 1 – 4 dengan kriteria:

(1) = Kurang Baik	(3) = Baik
(2) = Cukup Baik	(4) = Sangat Baik
5. Diharapkan jawaban yang diberikan responden berdasarkan keadaan sebenarnya

Identitas Responden

Nama : Dr. Hapsari, M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Lembaga : PG-PAUD FIP UHJ

No.	Pernyataan	Skala			
		4	3	2	1
1	Sistematika penulisan pada pedoman pelaksanaan permainan	✓			
2	Cover pada pedoman pelaksanaan permainan		✓		
3	Keterbacaan daftar isi pada pedoman pelaksanaan permainan	✓			
4	Keterbacaan deskripsi umum pada pedoman pelaksanaan permainan	✓			
5	Keterbacaan pendahuluan pada pedoman pelaksanaan permainan	✓			
6	Keterbacaan deskripsi permainan pada pedoman pelaksanaan permainan	✓			
7	Keterbacaan manfaat permainan pada pedoman pelaksanaan permainan	✓			
8	Keterbacaan peralatan dan perlengkapan pada pedoman pelaksanaan permainan		✓		
9	Keterbacaan evaluasi kegiatan pada pedoman pelaksanaan permainan		✓		
10	Keterbacaan penutup pada pedoman pelaksanaan permainan	✓			

11	Kejelasan gambar pada pedoman pelaksanaan permainan		✓		
12	Kejelasan penulisan instruksi pada pedoman pelaksanaan permainan		✓		
13	Kejelasan instruksi dengan visualisasi gambar pada pedoman pelaksanaan permainan		✓		
14	Kejelasan urutan tahapan penggunaan permainan Roda Putar	✓			
15	Permainan Roda Putar dapat menstimulasi anak untuk mencari jawaban yang sulit		✓		
16	Permainan Roda Putar dapat menstimulasi anak untuk mencapai suatu tujuan		✓		
17	Permainan Roda Putar dapat menstimulasi anak untuk berpikir sebelum bertindak		✓		
18	Permainan Roda Putar dapat menstimulasi anak untuk memecahkan masalah secara efektif			✓	
19	Permainan Roda Putar dapat menstimulasi anak untuk memecahkan masalah secara mandiri		✓		
20	Permainan Roda Putar dapat membuat anak tidak takut dalam menghadapi masalah		✓		

Catatan:

Perjelasan Bahan Permainan Asmr

Jakarta, 31 Oktober 2019

Ahli Materi,

[Signature]

(*Dr. Hapsari*...)

SURAT KETERANGAN EXPERT JUDGEMENT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Ahli : Dr. Hapidin, M.Pd

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa instrumen materi dalam pengembangan karya inovatif berjudul **"Pengembangan Permainan Roda Putar untuk Menstimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 7-8 Tahun"** yang telah disusun oleh:

Nama : Cindy Nabila Ghaisani

NIM : 1615151894

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil pengembangan permainan Roda Putar ini dapat dinyatakan bahwa instrumen dan pengembangan tersebut mempunyai penilaian sebuah produk sebagai berikut:

Sangat Layak

Layak

Cukup Layak

Kurang Layak

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 31 Oktober 2019



Dr. Hapidin, M.Pd

NIP. 196412061991031002

INSTRUMEN UNTUK ANAK

Judul : Pengembangan Permainan Roda Putar untuk Menstimulasi
Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 7-8 tahun

Identitas Responden

Nama : Abid

Lembaga : TK Melati

No.	Pernyataan	Skala	
		1	0
1	Apakah gambar permainan roda putar menarik?	✓	
2	Apakah warna permainan roda putar menarik?	✓	
3	Apakah ukuran permainan roda putar cukup besar?	✓	
4	Apakah permainan roda putar mudah digunakan?	✓	
5	Apakah cara permainan roda putar mudah dimengerti?	✓	
6	Apakah kamu dapat menemukan jawaban saat permainan roda putar?	✓	
7	Apakah kamu dapat berpikir sebelum melakukan sesuatu setelah melakukan permainan roda putar?	✓	
8	Apakah kamu dapat memecahkan masalah dengan benar saat melakukan permainan roda putar?	✓	
9	Apakah kamu dapat memecahkan masalah sendiri saat melakukan permainan roda putar?		✓
10	Apakah kamu berani untuk memecahkan masalah yang ada dalam permainan roda putar?	✓	

INSTRUMEN UNTUK ANAK

Judul : Pengembangan Permainan Roda Putar untuk Menstimulasi
Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 7-8 tahun

Identitas Responden

Nama : Aqmar
Lembaga : TK Melati

No.	Pernyataan	Skala	
		1	0
1	Apakah gambar permainan roda putar menarik?	✓	
2	Apakah warna permainan roda putar menarik?	✓	
3	Apakah ukuran permainan roda putar cukup besar?	✓	
4	Apakah permainan roda putar mudah digunakan?	✓	
5	Apakah cara permainan roda putar mudah dimengerti?	✓	
6	Apakah kamu dapat menemukan jawaban saat permainan roda putar?	✓	
7	Apakah kamu dapat berpikir sebelum melakukan sesuatu setelah melakukan permainan roda putar?	✓	
8	Apakah kamu dapat memecahkan masalah dengan benar saat melakukan permainan roda putar?	✓	
9	Apakah kamu dapat memecahkan masalah sendiri saat melakukan permainan roda putar?	✓	
10	Apakah kamu berani untuk memecahkan masalah yang ada dalam permainan roda putar?	✓	

INSTRUMEN UNTUK ANAK

Judul : Pengembangan Permainan Roda Putar untuk Menstimulasi
Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 7-8 tahun

Identitas Responden

Nama : Miftha

Lembaga : TK Melati

No.	Pernyataan	Skala	
		1	0
1	Apakah gambar permainan roda putar menarik?	✓	
2	Apakah warna permainan roda putar menarik?	✓	
3	Apakah ukuran permainan roda putar cukup besar?	✓	
4	Apakah permainan roda putar mudah digunakan?	✓	
5	Apakah cara permainan roda putar mudah dimengerti?	✓	
6	Apakah kamu dapat menemukan jawaban saat permainan roda putar?	✓	
7	Apakah kamu dapat berpikir sebelum melakukan sesuatu setelah melakukan permainan roda putar?	✓	
8	Apakah kamu dapat memecahkan masalah dengan benar saat melakukan permainan roda putar?	✓	
9	Apakah kamu dapat memecahkan masalah sendiri saat melakukan permainan roda putar?	✓	
10	Apakah kamu berani untuk memecahkan masalah yang ada dalam permainan roda putar?	✓	

INSTRUMEN UNTUK ANAK

Judul : Pengembangan Permainan Roda Putar untuk Menstimulasi
Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 7-8 tahun

Identitas Responden

Nama : Nay
Lembaga : TK Melati

No.	Pernyataan	Skala	
		1	0
1	Apakah gambar permainan roda putar menarik?	✓	
2	Apakah warna permainan roda putar menarik?	✓	
3	Apakah ukuran permainan roda putar cukup besar?		✓
4	Apakah permainan roda putar mudah digunakan?	✓	
5	Apakah cara permainan roda putar mudah dimengerti?	✓	
6	Apakah kamu dapat menemukan jawaban saat permainan roda putar?	✓	
7	Apakah kamu dapat berpikir sebelum melakukan sesuatu setelah melakukan permainan roda putar?	✓	
8	Apakah kamu dapat memecahkan masalah dengan benar saat melakukan permainan roda putar?	✓	
9	Apakah kamu dapat memecahkan masalah sendiri saat melakukan permainan roda putar?	✓	
10	Apakah kamu berani untuk memecahkan masalah yang ada dalam permainan roda putar?	✓	

INSTRUMEN UNTUK ANAK

Judul : Pengembangan Permainan Roda Putar untuk Menstimulasi
Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 7-8 tahun

Identitas Responden

Nama : Pricill
Lembaga : TK Melati

No.	Pernyataan	Skala	
		1	0
1	Apakah gambar permainan roda putar menarik?	✓	
2	Apakah warna permainan roda putar menarik?	✓	
3	Apakah ukuran permainan roda putar cukup besar?	✓	
4	Apakah permainan roda putar mudah digunakan?	✓	
5	Apakah cara permainan roda putar mudah dimengerti?	✓	
6	Apakah kamu dapat menemukan jawaban saat permainan roda putar?	✓	
7	Apakah kamu dapat berpikir sebelum melakukan sesuatu setelah melakukan permainan roda putar?	✓	
8	Apakah kamu dapat memecahkan masalah dengan benar saat melakukan permainan roda putar?	✓	
9	Apakah kamu dapat memecahkan masalah sendiri saat melakukan permainan roda putar?	✓	
10	Apakah kamu berani untuk memecahkan masalah yang ada dalam permainan roda putar?	✓	



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
 Kampus Universitas Negeri Jakarta, Gedung Raden Arang Karti - Lantai Dua R.208
 Jl. Rawamangun Muka Jakarta 13220 Telp Fax (021) 47865605

Hal : Permohonan Untuk *Expert Judgment*

16 September 2019

Kepada
 Yth. Cecep Kustandi, M.Pd
 di
 Jakarta

Dengan hormat, kami mohon kesediaan Bapak untuk memberikan izin kepada mahasiswi kami

Nama : Cindy Nabila Gharsani
 Registrasi : 1615151894
 Jurusan/prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Tahun akademik : 2019/2020
 Untuk : Validasi Instrumen

Guna mendapatkan *expert judgment* instrumen penelitian untuk tugas akhir dengan judul "Pengembangan Permainan Roda Putar untuk Menstimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 7-8 Tahun".

Atas perhatian dan bantuan Bapak kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui,
 Program Studi PG-PAUD FIP UNJ
 Koordinator,

Dr. Yuliani Nurani, M.Pd.
 NIP.19660716 199003 2 001

Dosen Pembimbing I,

Hikmah, MM, M.Pd
 NIP. 197407112008012005



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
 Kampus Universitas Negeri Jakarta, Gedung Raden Arang Kartir Lantai Dua R.208
 Jl. Rawamangun Muka Jakarta 13220 Telp. Fax (021) 47865605

Hal : Permohonan Untuk *Expert Judgment*

16 September 2019

Kepada
 Yth. Dr. Hapidin, M Pd
 di
 Jakarta

Dengan hormat, kami mohon kesediaan Bapak untuk membenarkan izin kepada mahasiswi kami

Nama : Cindy Nabila Ghaisani
 Registrasi : 1615151894
 Jurusan/prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Tahun akademik : 2019/2020
 Untuk : Validasi Instrumen

Guna mendapatkan *expert judgment* instrumen penelitian untuk tugas akhir dengan judul "Pengembangan Permainan Roda Putar untuk Menstimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 7-8 Tahun".

Atas perhatian dan bantuan Bapak kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui,
 Program Studi PG-PAUD FIP UNJ
 Koordinator,

Dr. Yuliani Nurani, M.Pd.
 NIP.19660716 199003 2 001

Dosen Pembimbing I,

Hikmah, MM, M.Pd
 NIP. 197407112008012005



*Building
Future
Leaders*

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
BIRO AKADEMIK KEMAHASISWAAN DAN HUBUNGAN MASYARAKAT



Kampus Universitas Negeri Jakarta
Jl. Rawamangun Muka, Gedung Administrasi Lt. 1, Jakarta 13220
Telp: (021) 4759081, (021) 4893668, email: bakhum.akademik@unj.ac.id

Nomor : 16068/UN39.12/KM/2019

28 November 2019

Lamp. : -

Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian untuk Penulisan Skripsi

Kepada Yth.
Kepala Sekolah TK Melati
Jalan Cipinang Asem Gg. Melati RT001/04 No. 8 Kebon Pala,
Makasar, Jakarta Timur

Sehubungan dengan keperluan penulisan Skripsi mahasiswa, dengan ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Cindy Nabila Ghaisani
Nomor Registrasi : 1615151894
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Jenjang : S1
No. Telp/Hp : 081319888987

Untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul "Pengembangan Permainan Roda Putar untuk Menstimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 7-8 Tahun".

Atas perhatian dan kerja samanya disampaikan terima kasih.



Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan
dan Hubungan Masyarakat

Woro Sampyo, SH.











NIP. 19630403 198510 2 001

Tembusan :









1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
2. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

☐



<p>1</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika temanmu mengobrol saat Ibu Guru sedang berbicara?</p> 	<p>2</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika temanmu tidak membawa bekal?</p> 
<p>3</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika temanmu menyontek?</p> 	<p>4</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika temanmu mengejek namamu?</p> 
<p>5</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika temanmu curang saat bermain?</p> 	<p>6</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika temanmu tidak mau bermain denganmu?</p> 
<p>7</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika temanmu memukulmu?</p> 	<p>8</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika teman meminjam mainanmu?</p> 
<p>9</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika temanmu buang air besar di kelas?</p> 	<p>10</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika kamu mendorong teman hingga terjatuh?</p> 

<p>1</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika temanmu terjatuh dan terluka saat berlarian?</p> 	<p>2</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika temanmu mencuri mainan dari sekolah?</p> 
<p>3</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika kamu tidak sengaja merobek buku temanmu?</p> 	<p>4</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika kamu terlambat datang ke sekolah?</p> 
<p>5</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika kamu sakit perut dan ingin buang air besar?</p> 	<p>6</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika kamu merasa pusing saat di kelas?</p> 
<p>7</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika kamu mual dan ingin muntah di kelas?</p> 	<p>8</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika kamu salah memakai seragam di sekolah?</p> 
<p>9</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika bukumu tertinggal di rumah?</p> 	<p>10</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika kamu menumpahkan air di kelas?</p> 

<p>1</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika orang tak dikenal memberimu permen?</p> 	<p>2</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika orang tak dikenal mengajakmu pulang?</p> 
<p>3</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika orang tak dikenal menarik tangannya?</p> 	<p>4</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika kamu terpisah dari orang tuamu di mall?</p> 
<p>5</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika kamu ingin beli mainan, tapi orang tuamu tidak mau membelikannya?</p> 	<p>6</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika kamu ingin beli es krim, tapi kamu sedang batuk?</p> 
<p>7</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika kamu ingin main sepeda di sekolah, tapi orang tuamu menyuruh tidur siang?</p> 	<p>8</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika orang tuamu telat menjemputmu di sekolah?</p> 
<p>9</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika kamu memecahkan gelas di rumah?</p> 	<p>10</p> <p>Apa yang akan kamu lakukan jika kamu buang air kecil di kasur saat tidur?</p> 

PEDOMAN PELAKSANAAN KEGIATAN BERMAIN RODA PUTAR

Cindy
Nabila Ghaisani

Hikmah, MM, MPd

Azrah Muhs, MPd



A. Deskripsi Umum Produk.....	1
B. Pendahuluan.....	1
C. Deskripsi Permainan.....	3
D. Manfaat Permainan.....	4
E. Peralatan dan Perlengkapan... ..	5
A. Pra Kegiatan.....	6
B. Tahapan Permainan.....	7
C. Evaluasi Kegiatan.....	13
D. Penutup.....	14

Deskripsi Umum Produk

Nama Permainan : Roda Putar

Kelompok Usia : 7-8 tahun

Pendahuluan

Perkembangan kognitif anak mencakup kemampuan untuk memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan dapat diterima secara sosial. Anak dalam kehidupan sosialnya akan dihadapkan pada masalah-masalah yang perlu dicari jalan keluarnya, sehingga penting bagi anak untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah sosial. Dalam interaksi sosial, terdapat aturan-aturan yang harus dijalani.

Anak yang masih memiliki sifat egosentris perlu menyesuaikan diri saat melakukan interaksi sosial. Situasi ini menunjukkan pentingnya untuk anak memiliki strategi yang tepat dalam memecahkan masalah sosialnya.

Anak usia 7-8 tahun sudah dapat melakukan perencanaan dalam mencapai suatu tujuan. Perencanaan merupakan aspek yang penting dalam pemecahan masalah sosial. Tujuan menstimulasi kemampuan memecahkan masalah sosial pada anak adalah, agar mereka tidak bergantung lagi pada bimbingan dari orang lain, sehingga mampu memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dan menjadikannya sebagai bagian dari dirinya. Jika anak diberikan stimulasi untuk memecahkan masalah sosialnya dengan baik, maka akan memberikan kesempatan belajar bagi anak untuk menyesuaikan diri di lingkungan sosialnya.

1

2



Deskripsi Permainan

Permainan Roda Putar merupakan permainan modifikasi dari permainan rolet (*roulette*) yang memiliki ukuran sekitar 15x40 cm. Permainan ini dimainkan dengan cara memutar roda dan melempar bola hingga berhenti pada suatu angka. Permainan ini menggunakan kartu dengan angka yang berisi pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab. Pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di dalam kartu berkaitan dengan masalah sosial yang biasanya akan dihadapi oleh anak usia 7-8 tahun.

3



Manfaat Permainan

Permainan roda putar dapat membantu anak untuk mampu mengungkapkan dan menyelesaikan masalah yang terjadi dalam lingkungan sosialnya. Permainan roda putar dapat melatih ingatan dan kecepatan berpikir anak. Pengembangan permainan roda putar dapat menstimulasi kemampuan berpikir anak dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar permasalahan yang akan dihadapinya dalam kehidupan sosial. Anak yang telah terbiasa dan mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai permasalahan sosialnya dengan baik akan mempunyai kemampuan dalam memecahkan masalah sosial saat dewasa nanti.

4

Peralatan dan Perlengkapan

1. Permainan Roda Putar
2. Kartu pertanyaan
3. Stiker bintang sebagai reward



5

Era Kegiatan

Pada tahap pra kegiatan terdapat dua macam kegiatan persiapan, yaitu:

1. Kegiatan persiapan anak didik dalam melaksanakan permainan, yaitu:
 - a. Guru mengenalkan dan memberikan penjelasan mengenai permainan Roda Putar kepada anak.
 - b. Guru memberikan instruksi dalam menggunakan permainan Roda Putar kepada anak.
 - c. Guru menjelaskan mengenai peraturan yang harus dilaksanakan oleh anak.
2. Kegiatan persiapan permainan yang akan digunakan, yaitu:
 - a. Guru menyiapkan permainan Roda Putar yang akan dimainkan oleh anak.
 - b. Guru menempatkan permainan Roda Putar di dalam ruangan.

6

Tahapan Pelaksanaan Permainan

1. Anak menuju ke permainan Roda Putar yang telah disiapkan oleh pendidik
2. Setiap anak melakukan permainan Roda Putar secara bergantian sesuai urutan
3. Setiap anak melaksanakan langkah-langkah permainan Roda Putar yang terdapat pada tabel sebagai berikut.

No.	Gambar	Keterangan
1	 (Sumber: pinclipart.com)	Anak memutar roda dan melempar bola hingga berhenti pada suatu angka.
2	 (Sumber: pngtree.com)	Anak mendapatkan kartu pertanyaan yang sesuai dengan angka pada roda.

3



(Sumber:
sulimanalomran.com)

Anak membaca pertanyaan pada kartu yang telah didapatkan.

Jika anak belum mampu membaca dan memahami pertanyaan, maka guru dapat membantu anak.

9

4



(Sumber:
loverelation.in)

Anak menjawab pertanyaan yang telah dipahami.



(Sumber:
pngtree.com)

Guru dapat memberikan bantuan pada anak yang tidak memberikan jawaban atau bingung dengan cara memberikan pilihan jawaban.

10

5



(Sumber: pngio.com)

Anak diberikan evaluasi oleh guru.

Anak yang memberikan jawaban dengan kurang tepat akan diberikan bimbingan oleh guru mengenai jawaban yang seharusnya.



(Sumber: pngtree.com)

Anak yang memberikan jawaban dengan tepat akan diberikan reward berupa stiker bintang.

11

Lima Langkah Permainan

Roda Putar

Memutar Roda



Mendapatkan kartu



Membaca pertanyaan



Menjawab pertanyaan



Evaluasi jawaban

12

Evaluasi Kegiatan

1. Guru menanyakan perasaan anak setelah melakukan permainan Roda Putar.
2. Guru memberikan pertanyaan kepada anak terkait permainan Roda Putar yang telah dimainkan.
3. Guru dapat menggunakan penilaian yang terdapat pada instrumen untuk menilai sejauh mana fungsi permainan Roda Putar untuk perkembangan anak.



Penutup

Permainan untuk anak bandakoya memiliki tujuan untuk menstimulasi aspek-aspek perkembangannya. Belajar dengan permainan akan melancarkan proses penyampaian tujuan pembelajaran pada anak. Permainan roda putar akan membuat anak tertarik untuk belajar mengenai pemecahan masalah sosial. Penggunaan permainan roda putar tidak akan membuat anak merasa dituntut untuk menerima pembelajaran pemecahan masalah sosial. Dengan demikian, penggunaan permainan roda putar diharapkan dapat menjadi cara untuk menstimulasi kemampuan memecahkan masalah sosial pada anak.

Acuan Teori Kisi-Kisi Instrumen

Semiawan	Sudono	Smilansky	Shamieh	Ginnis
Permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar.	Permainan berfungsi untuk memberikan kesempatan untuk anak melakukan suatu kegiatan yang dapat memperkaya pengetahuannya.	Jenis permainan yaitu permainan fungsional (<i>functional play</i>), permainan konstruktif (<i>constructive play</i>), permainan berpura-pura (<i>make-believe play</i>), dan permainan dengan aturan (<i>games with rules</i>).	Permainan <i>roulette</i> merupakan permainan dengan roda yang diputar dan bola yang mengelilingi roda tersebut hingga berhenti pada suatu angka.	Manfaat roda putar yaitu mendorong partisipasi anak, memberikan motivasi belajar, serta melatih ingatan dan kecepatan berpikir anak.
Cakupan				
<ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan yang dirancang - Meningkatkan kemampuan - Pengalaman 	<ul style="list-style-type: none"> - Kesempatan - Memperoleh pengetahuan 	<ul style="list-style-type: none"> - Berbagai jenis permainan 	<ul style="list-style-type: none"> - Permainan roda berputar - Angka 	<ul style="list-style-type: none"> - Motivasi belajar - Melatih ingatan dan kecepatan berpikir
Sintesa				
Permainan merupakan kegiatan yang dirancang dengan fungsi untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk memperkaya pengetahuannya yang dibagi menjadi berbagai jenis, salah satunya yaitu permainan dengan aturan (<i>games with rules</i>).				

Thornton	Bayer	Iskandar	Polya	Pokras
<p>Pemecahan masalah adalah suatu pemikiran ketika memiliki tujuan, namun tidak tahu cara mencapainya.</p>	<p>Pemecahan masalah adalah mencari jawaban atau penyelesaian yang menyulitkan.</p>	<p>Pemecahan masalah memiliki tiga prinsip, prinsip yang pertama yaitu pemecahan masalah merupakan keterampilan yang dapat dipelajari. Prinsip yang kedua, yaitu pemecahan masalah merupakan kerangka berpikir untuk mendapatkan solusi. Prinsip yang ketiga, yaitu pemecahan masalah merupakan kombinasi antara berpikir dan bertindak.</p>	<p>Pemecahan masalah dilakukan melalui empat tahapan, yaitu memahami masalah, membuat rancangan pemecahan masalah, melaksanakan rancangan pemecahan masalah, dan memeriksa kembali hasil pemecahan masalah.</p>	<p>Pemecahan masalah memiliki enam langkah, yaitu mengenali masalah, menamai masalah, menganalisis penyebab masalah, menjajaki pemilihan pemecahan masalah, mengambil keputusan untuk pemecahan masalah, serta menciptakan dan mengikuti rencana tindakan untuk menyelesaikan masalah.</p>

Cakupan				
- Cara mencapai tujuan	- Mencari jawaban yang sulit	- Keterampilan dapat dipelajari - Mendapat solusi - Berfikir dan bertindak	- Tahapan persiapan - Tahapan pematangan - Tahapan iluminasi - Tahapan verifikasi	- Mengenali masalah - Menamai masalah - Menganalisis penyebab masalah - Menjajaki pemilihan pemecahan masalah - Mengambil keputusan untuk pemecahan masalah - Menciptakan dan mengikuti rencana tindakan untuk menyelesaikan masalah
Sintesa				
Pemecahan masalah merupakan teknik untuk memecahkan masalah secara mandiri yang berfungsi agar seseorang tidak takut untuk memecahkan masalah dengan berbagai prinsip dan tahapan.				