

**PENGEMBANGAN PERMAINAN RODA PUTAR
UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
PADA ANAK USIA 7-8 TAHUN
(2020)**

**Cindy Nabila Ghaisani
1615151894**

ABSTRAK

Pengembangan karya inovatif ini menghasilkan produk berupa permainan Roda Putar. Alat permainan Roda Putar terdiri dari roda, kartu pertanyaan, dan bola untuk membantu menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 7-8 tahun. Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 7-8 tahun di TK Melati sebanyak 5 orang. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analisis, Rancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Model ADDIE sesuai namanya memiliki lima tahapan yaitu menganalisis, merancang, mengembangkan, mengimplementasi, dan mengevaluasi. Pengembangan ini telah melalui tahap evaluasi *expert review* oleh ahli media dan ahli materi, serta *one to one evaluation*. Uji coba yang dilakukan adalah dengan melakukan pengamatan ketika anak melakukan permainan Roda Putar. Pada uji *expert review* oleh ahli media didapatkan nilai 87,50% dengan kategori sangat layak. Pada uji *expert review* oleh ahli materi didapatkan nilai 83,75% dengan kategori sangat layak. Pada uji *one to one evaluation* didapatkan nilai 96% dengan kategori sangat layak. Dari keseluruhan data evaluasi dapat dikatakan bahwa permainan Roda Putar dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah pada anak usia 7-8 tahun.

Kata kunci: permainan Roda Putar, pemecahan masalah, anak usia 7-8 tahun

**THE DEVELOPMENT OF RODA PUTAR GAME TO STIMULATE
PROBLEM SOLVING SKILL IN CHILDREN AGED 7-8 YEARS
(2020)**

**Cindy Nabila Ghaisani
1615151894**

ABSTRACT

The development of this innovative work resulted a product called Roda Putar. Roda Putar consists of wheel, question cards, and ball to stimulate problem solving skill in children aged 7-8 years. The sample in this study were five children aged 7-8 years in TK Melati. The development model of this innovative work is the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluation). The ADDIE model has five stages, which is analyzing, designing, developing, implementing, and evaluating. This development has gone through an expert review evaluation by media expert and material expert, and one to one evaluation. The trial was done by observing while the children are playing with Roda Putar. In the expert review test by media expert, the value was 87.50% with a very decent category. In the expert review test by material expert, the value was 83.75% with a very decent category. In the one to one evaluation test it was obtained a value of 96% with a very decent category. From the overall evaluation data, it can be said that Roda Putar can be used to stimulate problem solving skill in children aged 7-8 years.

Keywords: Roda Putar game, problem solving, children 7-8 years old