

Pengembangan Permainan Edukatif *Snake Ladder Board* Untuk Menstimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah Anak

Siti Alfiani Zahrotul Fitria (170651100018)

Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing I: Siti Fadryana Fitroh., M.Psi., M.A.

ABSTRACT

The development of the snake ladder board educational game is used to find out how the development of children's problem solving in the field of reading is adapted to the stages of the child's age. This media was created in order to help educators transfer new knowledge to students through play and child-centered activities, so that children will be more active playing while learning rather than playing and telling stories themselves with their peers. The importance of this research aims to determine the level of development of problem-solving abilities of children aged 5-6 years in children's reading abilities in Tulungagung Village, Baureno District, Bojonegoro Regency by using the snake ladder board educational game. The research method used is research and development (R&D) using the borg and goll research model by taking seven steps of the research stage. Sampling used a small group trial subject of 10 children and a large group trial subject of 30 children. Data was collected through observation in small groups and tests using practice questions in large groups. The results of the study show that: 1. Learning media and learning materials are very suitable for use in developing problem-solving abilities of children aged 5-6 years, because the average percentage obtained from media experts and material experts is 82.85%. 2. The learning method using the snake ladder board educational game to stimulate children's problem solving abilities is very effective, because the presentation obtained was 86.65%.

Keywords: Educational Game, Snake Ladder Board, Problem Solving

ABSTRAK

Pengembangan permainan edukatif *snake ladder board* diunakan untuk mengetahui bagaimana perkembangan pemecahan masalah anak dibidang membaca yang disesuaikan dengan tahapan usia anak. Media ini dibuat agar dapat membantu pendidik mentransfer pengetahuan baru kepada peserta didik melalui kegiatan bermain dan berpusat pada anak, sehingga anak akan lebih aktif bermain sambil belajar dari pada bermain dan bercerita sendiri dengan teman sebangkunya. pentingnya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perkembangan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun pada kemampuan membaca anak di desa tulungagung, kecamatan baureno, kabupaten bojonegoro dengan menggunakan permainan edukatif *snake ladder board*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model penelitian borg and goll dengan mengambil tujuh langkah tahap penelitian. Pengambilan sampel menggunakan subjek uji coba kelompok kecil sebanyak 10 anak dan subjek uji coba kelompok besar sebanyak 30 anak. Data dikumpulkan melalui pengamatan pada kelompok kecil dan tes menggunakan latihan soal pada kelompok besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1. Media pembelajaran dan materi pembelajaran sangat layak digunakan dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun, dikarenakan presentase rata-rata yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi sebesar 82,85%. 2. Metode pembelajaran menggunakan permainan edukatif *snake ladder board* untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak sangat efektivitas, dikarenakan presentase yang diperoleh sebesar 86,65%.

Kata Kunci: Permainan Edukatif, Snake Ladder Board, Pemecahan Masalah