

ABSTRAK

**“PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *KAPTIHU* UNTUK  
MEMBANTU MENINGKATKAN KEMAMPUAN *WORKING MEMORY*  
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN PADA PENGENALAN HURUF”**

Gabriela Ferdianita Ardianto

Universitas Sanata Dharma

2023

*Executive function* adalah kemampuan untuk memulai agar anak berinisiatif, mampu mengatur diri sendiri, mampu beradaptasi dengan orang disekitarnya. Kemampuan ini membantu anak melawati transisi dari prasekolah ke Sekolah Dasar terkait dengan mengenal huruf. Perkembangan paling penting dari *executive function* adalah ketika anak berusia 5-6 tahun, pada saat itu otak prefrontal yang memang berasosiasi dengan *executive function* berkembang saat cepat pada masa usia dini. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan permainan untuk mengembangkan *Executive function* terutama *working memory* anak usia 5-6 tahun.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan ini melaksanakan enam dari sepuluh langkah dari model Borg and Gall. Langkah tersebut adalah (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain dan (6) uji coba produk. Pada penelitian ini subjek melibatkan siswa usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini wawancara. Produk yang dikembangkan dilakukan validasi oleh tiga validator yakni dosen ahli media, guru TK A dan guru TK B.

Media permainan *kaptihu* memiliki kualitas yang sangat baik. Kualitas diketahui dari hasil validasi dengan rerata penilaian media permainan *kaptihu* adalah 3,5 tergolong dalam kategori sangat baik. Hasil dari penelitian ini yakni pengembangan media permainan *kaptihu* untuk membantu meningkatkan kemampuan *working memory* pada anak usia 5-6 tahun tentang pengenalan huruf dengan mencocokkan gambar.

**Kata Kunci:** penelitian dan pengembangan, *executive function* , *working memory*, media permainan, *kaptihu*

**ABSTRACT**

**“THE DEVELOPMENT OF KAPTIHU GAME MEDIA TO HELP IMPROVE  
WORKING MEMORY SKILLS IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS IN  
LETTER RECOGNITION”**

Gabriela Ferdianita Ardianto

Sanata Dharma University

2023

*Executive function is the ability to start so that children take the initiative, are able to manage themselves, are able to adapt to the people around them. This ability helps children go through the transition from preschool to elementary school related to recognizing letters. The most important development of executive function is when children are 5-6 years old, at that time the prefrontal brain which is associated with executive function develops rapidly at an early age. The aim of this research is to develop a game to develop executive function, especially working memory for children aged 5-6 years.*

*The type of research used was research and development (R&D). This development research implemented six of the ten steps of the Borg and Gall model. The steps are (1) potential problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision and (6) product trial. In this study, the subjects involved students aged 5-6 years. The data collection technique in this study was interview. The product developed was validated by three validators, namely media expert lecturers, kindergarten A teachers and kindergarten B teachers.*

*The Kaptihu game media has very good quality. The quality is known from the validation results with the average rating of the Kaptihu game media being 3.5 belonging to the very good category. The results of this study are the development of Kaptihu game media to help improve working memory skills in children aged 5-6 years regarding letter recognition by matching pictures.*

**Keywords:** *research and development, executive function, working memory, game media, kaptihu.*