

ABSTRAK

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *KARSUNBAR* UNTUK
MENINGKATKAN *WORKING MEMORY* DALAM PENGENALAN HURUF
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Novia Widya Rahayu
Universitas Sanata Dharma
2023

Penelitian ini dilatarbelakangi karena anak usia dini sedang mengembangkan kemampuan fungsi eksekutifnya akan tetapi belum menjadi perhatian khusus dari guru dan orang tua, sehingga masih membutuhkan pengembangan media maupun cara mengerjakannya. Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan proses pengembangan media permainan *KARSUNBAR* untuk meningkatkan *working memory* dalam pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun. (2) mendeskripsikan kualitas media permainan *KARSUNBAR* untuk meningkatkan *working memory* dalam pengenalan huruf anak usia 5-6 tahun.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan melaksanakan enam dari sepuluh langkah menurut Borg dan Gall, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, dan (6) uji coba produk. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan kuesioner.

Media *KARSUNBAR* memiliki kualitas sangat baik. Kualitas diketahui dari hasil validasi produk oleh para validator. Hasil rerata penilaian media *KARSUNBAR* adalah 3,4 penilaian ini memiliki kriteria produk yang sangat baik. Berdasarkan hasil validasi produk serta hasil uji coba produk, menunjukkan bahwa media *KARSUNBAR* memiliki kriteria yang sangat baik dan layak digunakan.

Kata Kunci : penelitian dan pengembangan, *working memory*, media permainan, *KARSUNBAR*

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF KARSUNBAR GAME MEDIA TO IMPROVE THE WORKING MEMORY IN LETTER RECOGNITION FOR CHILDREN ADEG 5-6 YEARS

NOVIA Widya Rahayu
Sanata Dharma University
2023

The background of this research is because early childhood is developing their executive function abilities but has not received special attention from teachers and parents, so they still need media development and how to do it. The aims of this study were (1) to describe the process of developing KARSUNBAR game media to improve working memory in letter recognition for children aged 5-6 years. (2) describe the quality of KARSUNBAR game media to improve working memory in letter recognition for children aged 5-6 years.

The type of research used is research and development (R&D). Development research carries out six of the ten steps according to Borg and Gall, namely (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision, and (6) trial product. Data collection techniques in this study used interviews, observation, and questionnaires.

KARSUNBAR media has very good quality. Quality is known from the results of product validation by the validators. The average result of the KARSUNBAR media assessment is 3,4. This assessment has very good product criteria. Based on the results of product validation and the results of product trials, it shows that the KARSUNBAR media has very good criteria and is suitable for use.

Keywords : *research and development, working memory, play media, KARSUNBAR*