

**PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN PERMAINAN *STORYTELLING* UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN *EXECUTIVE FUNCTION*
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun oleh:
Bernadeta Mutiara Widyasari
NIM: 191134022

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
YOGYAKARTA**

2023

ABSTRAK

**“PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN PERMAINAN *STORYTELLING*
UNTUKMENGEMBANGKAN KEMAMPUAN *EXECUTIVE FUNCTION* ANAK
USIA 5-6 TAHUN”**

Bernadeta Mutiara Widyasari

Universita Sanata Dharma

2023

Penelitian dilatarbelakangi karena pentingnya kemampuan executive function terutama *inhibitory control*, *working memory*, dan *cognitive flexibility*. Tujuan penelitian adalah 1) mengembangkan buku panduan permainan *story telling* untuk mengembangkan *executive function* anak usia 5-6 tahun dan 2) mengetahui kualitas buku panduan permainan *story telling* untuk mengembangkan *executive function* anak usia 5-6 tahun.

Peneliti melakukan pengembangan dengan enam dari sepuluh langkah menurut Borg&Gall, yaitu 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) ujicoba produk. Buku panduan permainan *storytelling* memiliki kriteria sangat baik. Kualitas diketahui dari hasil validasi produk oleh para validator. Hasil rerata penilaian media monopoli bangun datar adalah 3,46. Berdasarkan hasil validasi produk serta hasil uji coba produk, menunjukkan bahwa buku panduan permainan *storytelling* memiliki kriteria yang sangat baik dan layak digunakan.

Kata Kunci: penelitian dan pengembangan, *executive function*, buku panduan permainan *storytelling*

ABSTRACT

“THE DEVELOPMENT OF STORYTELLING GAME GUIDEBOOK TO DEVELOP EXECUTIVE FUNCTION ABILITY IN CHILDREN 5-6 YEARS OLD”

Bernadeta Mutiara Widyasari

Sanata Dharma University

2023

The research was motivated by the importance of executive function abilities, especially inhibitory control, working memory and cognitive flexibility. The research objectives are 1) to develop a guidebook for story telling games to develop the executive function of children aged 5-6 years and 2) to determine the quality of the guidebook for story telling games to develop the executive function of children aged 5-6 years.

Researchers carried out development using six out of ten steps according to Borg&Gall, namely 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, 5) design revision, 6) product testing. The storytelling game guidebook has very good criteria. Quality is known from the results of product validation by validators. The average result of flat wake monopoly media assessment is 3.46. Based on the results of product validation and product testing results, it shows that the storytelling game guidebook has very good criteria and is suitable for use.

Keywords: research and development, executive function, storytelling game guidebook