

ABSTRAK
“PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN PERMAINAN “JAMURAN” UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENUNDA KESENANGAN ANAK USIA 5-6
TAHUN”

Isna Fajar Anggraeni
Universitas Sanata Dharma
2026

Pendidikan formal selain dari keluarga diperoleh oleh individu mulai dari PAUD. Jenjang PAUD memfasilitasi seseorang dalam mengembangkan berbagai keterampilan baik fisik, motorik, sosial, emosional, dan kognitif. Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan di jenjang PAUD pada usia 5-6 tahun adalah *executive function*. Kemampuan ini merupakan kemampuan untuk menunda kesenangan. *Executive function* mendorong seseorang untuk mampu mengelola emosi, mengenal kondisi lingkungan sekitar, dan mengolah regulasi diri dengan baik. Di PAUD, seseorang penting mendapatkan fasilitas untuk dapat mengembangkan *executive function* mereka. Namun masih ditemukan kendala dalam memfasilitasi anak dalam mengembangkan *executive function* mereka khususnya kendala yang dialami oleh guru/pendamping. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku panduan yang dapat membantu guru/pendamping dalam memfasilitasi anak dalam mengembangkan kemampuan *executive function*. Penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan menggunakan tahap ADDIE. Penelitian ini melibatkan siswa PAUD Ahsanutaqqwin dan guru PAUD/Kelompok Bermain sebagai validator penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan dua evaluasi yaitu evaluasi formatif dan sumatif untuk mengetahui kualitas produk dan ketercapaian tujuan produk. Evaluasi formatif dilaksanakan di tahap pengembangan yaitu produk yang sudah selesai disusun divalidasikan kepada satu dosen ahli dan satu guru PAUD. Hasil yang diperoleh adalah rerata dari dua validator yaitu 89,5 dengan kategori layak digunakan dengan sedikit revisi. Berdasarkan hasil validasi, produk yang dikembangkan yaitu buku panduan yang dikembangkan layak digunakan dengan sedikit revisi yang telah dilakukan untuk menyempurnakan produk. Evaluasi sumatif dilaksanakan dengan melakukan *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada subjek penelitian dalam bentuk kuesioner. Hasil yang diperoleh adalah ada peningkatan di 4 indikator dari 5 indikator yang digunakan, yaitu peningkatan sebesar 8,3% pada indikator “Kemampuan Menunggu Giliran”; peningkatan sebesar 41,7% pada indikator “Kesabaran Dalam Memperoleh Sesuatu”; peningkatan sebesar 20% pada indikator “Ketekunan Menyelesaikan Tugas”; dan peningkatan sebesar 20,8% pada indikator “Reaksi Terhadap Penundaan”. Berdasarkan hasil evaluasi formatif dan sumatif yang telah dilakukan pada buku panduan, diperoleh hasil bahwa buku panduan layak digunakan dan dapat membantu anak mengembangkan kemampuan menunda kesenangan.

Kata Kunci: Buku Panduan, *Executive function*, Menunda Kesenangan

ABSTRACT

**" DEVELOPMENT OF A "JAMURAN" GAME GUIDEBOOK TO DEVELOP THE
DELAY OF GRATIFICATION IN CHILDREN AGED 5–6 YEARS "**

Isna Fajar Anggraeni
Sanata Dharma University
2026

Formal education outside the family begins at the early childhood education (PAUD) level. This stage facilitates individuals in developing various physical, motor, social, emotional, and cognitive skills. One of the essential abilities that needs to be developed in early childhood education for children aged 5–6 years is executive function. This ability refers to the capacity to delay gratification. Executive function enables individuals to manage their emotions, understand their surrounding environment, and regulate themselves effectively. Therefore, it is crucial for children to receive proper facilities in early childhood education to develop their executive function. However, obstacles persist in facilitating children's executive function development, particularly those experienced by teachers/caregivers. Consequently, this study aims to develop a guidebook that can assist teachers/caregivers in facilitating the development of children's executive function skills. This is a Research and Development (R&D) study utilizing the ADDIE model. The study involved students from Ahsanutaqqwin Early Childhood Education and early childhood/playgroup teachers as research validators.

This study conducted two types of evaluation: formative and summative, to determine product quality and the achievement of product objectives. The formative evaluation was carried out during the development phase, where the completed product was validated by one expert lecturer and one early childhood education teacher. The results yielded an average score of 89.5 from the two validators, placing it in the category of "feasible for use with minor revisions." Based on these validation results, the developed guidebook is deemed suitable for use, with minor revisions having been made to refine the product. The summative evaluation was conducted by administering a pretest and posttest to the research subjects in the form of questionnaires. The results showed improvements in 4 out of the 5 indicators used: an 8.3% increase in the "Ability to Take Turns" indicator; a 41.7% increase in the "Patience in Obtaining Something" indicator; a 20% increase in the "Persistence in Completing Tasks" indicator; and a 20.8% increase in the "Reaction to Delay" indicator. Based on the formative and summative evaluations conducted on the guidebook, the results indicate that the guidebook is feasible for use and can effectively help children develop the ability to delay gratification.

Keywords: Guidebook, Executive function, Delay of gratification