

# **PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF MAZE DUA SISI (MADASI) UNTUK MENSTIMULASI KETERAMPILAN SENSORI MOTORIK ANAK KELOMPOK A TAMAN KANAK-KANAK**

**Oleh**

**Ni Putu Perima Virianingsih Seraba. NIM 1611061040**

**Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

## **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengetahui validitas alat permainan edukatif *Maze* Dua Sisi (Madasi) untuk menstimulasi keterampilan sensori motorik anak usia dini. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri atas *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluate*. Pada penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahap pengembangan. Validasi produk dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode kuesioner untuk menguji validitas materi dan media. Media yang dikembangkan berupa alat permainan edukatif yang diberi nama alat permainan edukatif *Maze* Dua Sisi (Madasi), yang terdiri dari permainan jalur dan permainan labirin di dalam satu alat permainan. Alat permainan edukatif *Maze* Dua Sisi (Madasi) dinyatakan valid berdasarkan uji ahli dengan hasil nilai CVR dan CVI yaitu 1,00. Berdasarkan hasil validitas tersebut alat permainan edukatif *Maze* Dua Sisi (Madasi) layak diimplementasikan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : *alat permainan edukatif, maze dua sisi (madasi), keterampilan sensori motorik*

## **ABSTRACT**

The purpose of this study was to develop and determine the validity of educational game tool two sided maze (Madasi) to stimulate sensory motor skill in early childhood. The development model used in this study is ADDIE model. The ADDIE model consist of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluate. In rhis study only up to development stage. The validation product was carried out by two experts, namely material expert and media expert. The media developed is called the two sided maze educational game tool. The two sided maze (Madasi) educational game tool is declared valid based on expert tests with the result of CVR and CVI values of 1,00. Based on the validity result, the two sided maze (Madasi) educational game tool is feasible to implemented.

Key Words: *educational game tool, two sided maze (Madasi), sensory mtor skill*