

PERANCANGAN *ACTIVITY BOX* DENGAN TEMA PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN MOTORIK ANAK

Nama Mahasiswa : Chintia Pramesti Kusuma
NIM : 3031710006
Dosen Pembimbing : Rizky Noviasri. S.Sn., M.Ds.

ABSTRAK

Meningkatnya penggunaan *gadget* pada anak usia dini mengakibatkan anak cenderung diam dan menatap layar dalam waktu lama. Hal ini jika berlangsung terus-menerus akan berdampak pada pengembangan motoriknya. Perkembangan motorik merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan awal manusia. Maka, peneliti menggunakan alternatif permainan berupa *Activity Box* dengan tema permainan tradisional sebagai media pengembangan motorik anak sebagai alternatif permainan untuk anak. Peneliti menggunakan metode kualitatif yang terdapat 3 tahapan, yaitu pra-desain, desain dan post-desain. Hasil penelitian ini diketahui anak usia dini lebih banyak bermain permainan modern dibandingkan permainan tradisional. Pengetahuan mengenai permainan tradisional pada anak usia dini terbilang masih kurang, karena anak hanya sekedar mengetahui tidak memainkannya. Sehingga penulis merancang sebuah *Activity Box* dengan tema permainan tradisional yang dapat meningkatkan perkembangan motorik anak. Perancangan *Activity Box* ini berjudul *PetraBox* diambil dari kata 'PERmainan TRAdisional' di dalamnya ada 3 permainan tradisional seperti balogo, bancakan dan lompat tali. Keunikan pada *Activity Box* ini terdapat bermain peran sebagai Petra, buku panduan, dan alat permainan. Dari setiap permainan terdapat rintangan dan hadiah jika memenangkan rintangan yang telah di mainkan.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Pengembangan Motorik, *Activity Box*

DESIGN OF ACTIVITY BOX WITH A TRADITIONAL GAME THEME AS CHILDHOOD MOTOR DEVELOPMENT MEDIA

Student Name : Chintia Pramesti Kusuma
NIM : 3031710006
Mentor : Rizky Noviasri. S.Sn., M.Ds.

ABSTRACT

The increasing use of gadgets in early childhood causes children to tend to be silent and stare at the screen for a long time. This if it continues will have an impact on motor development. Motor development is one of the important aspects in early human development. So, researchers used an alternative game in the form of Activity Box with a traditional game theme as a medium of child motor development Asan alternative game for children. Researchers use qualitative methods that contain 3 stages, namely pre-design, design and post-design. The results of this study are known early childhood play more modern games than traditional games. Knowledge about traditional games in early childhood is still lacking, because children just know not to play it. So the author designed an Activity Box with a traditional game theme that can improve children's motor development. The design of this Activity Box titled PetraBox is taken from the word 'Permainan TRAdisional' in which there are 3 traditional games such as balogo, bancakan and jump rope. Uniqueness in this Activity Box there is playing the role of Petra, guidebooks, and game tools. From each game there are obstacles and prizes if you win the obstacles that have been played.

Keywords: *Traditional Games, Motor Development, Activity Box*