

Pengembangan Permainan Karpet Ceria 3D (*Funmat3D*) “Perjalanan ke Rumah Nenek” untuk Menstimulasi Kemampuan Gerak Lokomotor Anak Usia 5-6Tahun

(Karya Inovatif)

Layyina Ulinnuha

ABSTRAK

(Program Studi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNJ)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa karpet ceria 3D yang bejedul “Perjalanan ke Rumah Nenek” dapat menstimulasi kemampuan gerak lokomotor anak usia 5-6 Tahun. Penelitian ini dilaksanakan di Lingkungan Pondok Pekayon Indah, Bekasi Selatan. Metode penelitian ini menggunakan metode karya inovatif dengan menggunakan responden uji coba *one to one* dari 6 (enam) orang anak. Teknik pengambilan datayang digunakan pada penelitian iniadalah instrument berupa angket dan wawancara kepada anak setelah anak bermain dengan produk yang dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan adalah evaluasi formatif dengan skala likert yang dapat menunjukkan presentase dari kelayakan sebuah produk yang di kembangkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan pada penelitian ini yaitu permainan Karpet Ceria 3D (*Funmat3D*) “Perjalanan ke Rumah Nenek” sangat layak untuk digunakan dalam menstimulasi gerakan lokomotor anak usia 5-6 tahun dengan cara yang tidak membosankan. Implikasi dari penelitian ini adalah pendidik, orangtua, ataupun orang dewasa harus memiliki permainan atau media yang bervariatif untuk menstimulasi gerak lokomotor anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci : Karpet ceria, kemampuan lokomotor, anak usia 5 – 6 tahun.

Development of 3D Funmat “A Trip to Grandma’s House” to Stimulate Locomotor Skill of 5 – 6 Years Old Children

Innovative Work

Layinna Ulinnuha

(Early Childhood Education Program, Faculty of Education, UNJ)

ABSTRACT

The purpose of this research is to evolve a product in the form of a 3D funmat called “A Trip to Grandma’s House” that can help to stimulate locomotor skill of 5 – 6 years old children. This research was held in Pondok Pekayon Indah, Bekasi Selatan. The methods of this research is innovative work with trial respondents one to one from 6 (six) children. The technique that used to take data in this research is a questionnaire and interview with the children who already played the product that has been developed. Data analysis technique that used in this research is formative evaluation with likert scale that can show the percentage of the appropriateness of the developed product. Therefore, it can be concluded that the developed product in this research, the 3D funmat “A Trip to Grandma’s House” is very decent to be used to stimulate locomotor skill of 5 – 6 years old children in a very fun way. The implication of this research is the teacher, parents or adults should have variative games or media to stimulate locomotor skills of 5 – 6 years old children.

Key Words: *Funmat, locomotor skill, 5 – 6 years old children.*