

# **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TASYIK UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN MOTORIK ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Penelitian Karya Inovatif di Rusunawa Penggilingan, Jakarta Timur)

**Ester Keshiki Kamasi**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah permainan dengan mengembangkan permainan twister yang sudah dimodifikasi menjadi permainan TASYIK (Twister Asyik), Permainan TASYIK (Twister Asyik) dapat menjadi salah satu jenis permainan baru yang menyenangkan, aktif, bermakna dan menarik minat anak untuk bermain. Permainan TASYIK diharapkan dapat membantu pendidik dan orang tua dalam menstimulasi keterampilan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model ADDIE yaitu, (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Responden dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi dan 6 orang anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilakukan di Rusunawa Penggilingan Tower E3 Jakarta Timur. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran TASYIK (Twister Asyik). Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang akan digunakan oleh ahli materi, ahli media, dan anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan uji validitas dengan ahli materi memperoleh presentase 95% dengan kategori sangat layak, berdasarkan uji validitas dengan ahli media memperoleh presentase 75% dengan kategori layak, dan berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan pada sasaran pengguna yaitu anak usia 5-6 tahun memperoleh presentase 86,1% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk media permainan TASYIK pada penelitian ini berhasil mencapai tujuan yang diinginkan dan sangat layak digunakan sebagai alat permainan yang dapat melatih keseimbangan, kelenturan, kelincahan dan menstimulasi gerak lokomotor dan non-lokomotor anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: Alat Permainan Edukatif, Motorik Kasar, Anak Usia 5-6 Tahun, Bermain, TASYIK (Twister Asyik).

**DEVELOPMENT OF TASYIK TO STIMULATE THE GROSS MOTOR  
SKILLS ABILITIES OF 5-6 YEARS OLD CHILDREN**

*(Study of Innovative Work at Rusunawa Penggilingan, East Jakarta)*

**Ester Keshiki Kamasi**

**ABSTRACT**

*This research is meant to produce a game by developing Twister game, that has been modified into TASYIK (Twister Asyik) game. TASYIK (Twister Asyik) game it can be one of those exiting new games which is fun, active, meaningful and attract the child to play. TASYIK game it is hoped to help teachers and parents to stimulate the gross motor skills abilities of children ages five to six years. This research employs methods of development ADDIE model namely, (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. Respondents in this study were material experts, media experts, and 6 children aged five to six years. This research was conducted at Rusunawa Penggilingan, east Jakarta. The object of this research is an educational game tools named TASYIK (Twister Asyik). Data collection methods are conducted using a questionnaire which will be used by material experts, media experts, and 6 children aged five to six years. Based on the validity test with material experts get a 95% percentage which is very valid category, Based on the validity test with media experts get a 75% percentage which is valid category, and based on the result of trials conducted on children ages five to six get a 86,1% percentage which is very valid. Based on the result of the research it is concluded that development of TASYIK as an educational game on this research is successfully achieved the desired goal and very valid to be used as a game tools that can be played to training balance, flexibility, agility and to stimulate locomotor skill, non locomotor skill of children ages five to six years.*

*Keywords: Educational Game Tools, Gross Motor Skills, Children Ages Five to Six, Playing, TASYIK (Twister Asyik).*