



LAPORAN AKHIR

PERENCANAAN PERMAINAN ANAK USIA SEKOLAH DI KABUPATEN BOGOR PROVINSI JAWA BARAT

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

RHECA ISLAMI ZULFAISHYA



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



**PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2022**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



PERNYATAAN MENGENAI LAPORAN AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan akhir dengan judul **“Perencanaan Permainan Anak Usia Sekolah di Kabupaten Bogor Provinsi Jawa Barat”** adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir laporan akhir ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Juli 2022

Rheca Islami Zulfaishya
J3B119057



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



ABSTRAK

Anak usia sekolah adalah anak yang memasuki tahapan usia pertengahan atau usia 7-12 tahun dan memasuki tahapan perkembangan. Karakteristik anak usia sekolah sangat suka berkelompok dan melakukan kegiatan aktif. Permainan bisa menjadi salah satu media yang cocok untuk anak usia sekolah dalam mengembangkan kemampuannya baik kemampuan kognitif, motorik, dan emosional anak karena permainan mampu memberikan kesenangan sekaligus sebagai media pembelajaran dan membantu dalam perkembangan anak. Perencanaan permainan anak usia sekolah yang dilakukan di Kabupaten Bogor dengan jumlah 150 responden menggunakan teknik *cluster sampling* perancangan permainan sesuai dengan karakteristik anak dan permainan yang dirancang dibedakan berdasarkan kemampuan diri anak. Perancangan permainan kognitif yaitu permainan ciptakan Indonesia bermoral (CIBA) dan *card math*. Perancangan permainan emosional yaitu permainan *airball* dan permainan *self expression*. Perancangan permainan motorik yaitu *giant speed* dan permainan *sniper game*.

Kata Kunci :Perencanaan Permainan, Motorik, Kognitif, Emosional, Karakteristik Anak



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies



ABSTRACT

School-age children are children who enter the stage of middle age or the age of 7-12 years and enter the stage of development. Characteristics of school-age children are very fond of groups and active activities. Games can be one of the suitable media for school-age children in developing their abilities, both cognitive, motoric, and emotional abilities of children because games are able to provide fun as well as a medium of learning and help in child development. Game planning for school-age children was carried out in Bogor Regency with a total of 150 respondents using a cluster sampling technique, game design according to the characteristics of the child and the games designed were differentiated based on the child's abilities. The design of cognitive games, namely the game to create a moral Indonesia (CIBA) and card math. The design of emotional games are airball games and self-expression games. Motor game design, namely giant speed and sniper games.

Key Words : *Game Planning, Motoric, Cognitive, Emotional, Child Characteristics*



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



RINGKASAN

RHECA ISLAMI ZULFAISHYA. Perencanaan Permainan Anak Usia Sekolah di Kabupaten Bogor Provinsi Jawa Barat. *Planning for school-age children's games in Bogor Regency, West Java Province.* Dibimbing oleh **DYAH PRABANDARI.**

Rekreasi adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan tujuan untuk mendapatkan kepuasan atau kesenangan pada saat waktu luang. Kegiatan rekreasi tentunya sangat dibutuhkan oleh semua kalangan usia terutama anak usia sekolah. Kegiatan rekreasi bagi anak bisa dilakukan dengan bermain yang bisa digunakan sebagai kegiatan untuk meningkatkan perkembangan anak baik perkembangan kognitif, emosional dan motorik anak. Anak memasuki tahapan perkembangan dan pertumbuhan baik secara fisik maupun daya pikir anak sehingga dibutuhkan suatu media yang sesuai dengan mereka. Perencanaan permainan anak dapat dijadikan suatu media dalam meningkatkan perkembangan anak, sehingga anak dapat berkembang sesuai dengan usianya dengan cara yang menyenangkan. Perencanaan permainan sebagai bentuk rekreasi atau hiburan kepada anak-anak usia sekolah yang memberikan edukasi sesuai dengan usianya. Perencanaan permainan untuk anak usia sekolah tentunya disesuaikan dengan karakter anak sehingga sesuai dengan minat anak.

Perencanaan permainan ini memiliki tujuan yaitu mampu mengidentifikasi karakteristik anak berdasarkan jenis kelamin, usia, pekerjaan orang tua dan domisili. Tujuan berikutnya yaitu mampu mengidentifikasi tingkat kemampuan anak baik kemampuan kognitif, emosional dan motorik dan mampu mendapatkan preferensi mengenai permainan anak meliputi kelompok bermain, lama waktu bermain, tempat bermain dan jenis permainan yang disukai oleh anak di Kabupaten Bogor. Tujuan terakhir yaitu merancang permainan anak usia sekolah yang sesuai dengan data karakteristik anak, kemampuan anak dan preferensi permainan yang dibedakan berdasarkan kemampuan anak, sehingga sesuai dengan usia dan kemampuan mereka. Perancangan permainan yang dibedakan berdasarkan kemampuan anak yaitu permainan kognitif permainan yang dibuat terdiri dari Ciptakan Indonesia Bermoral (CIBA) dan *Card Math*. Perancangan permainan emosional yang dirancang terdiri dari dua permainan yaitu permainan *airball*, permainan meniup untuk mengontrol perasaan anak dan permainan *self expression* (SEE) permainan yang mengajarkan anak untuk mengenal perasaan diri dan orang lain. Perancangan permainan motorik yang dibuat untuk melatih motorik kasar maupun motorik halus yang terdiri dari dua permainan yaitu permainan *giant speed*, permainan kompetisi dengan mengasah kecepatan, kekuatan dan kelincuhan anak. Permainan motorik kedua yang dirancang yaitu *sniper game* merupakan permainan berkelompok yang mengasah kerja sama, kelincuhan, kecepatan dan koordinasi antar anggota tubuh. Perancangan permainan tentunya didasari pada usia anak dan kemampuan anak sehingga anak pada saat bermain akan memahami permainan dan manfaat dari permainan yang dimainkan.

Kata Kunci : Perencanaan Permainan, Motorik, Kognitif, Emosional, Karakteristik Anak



© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

© Hak Cipta milik IPB, tahun 2022
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah, dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan IPB.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



LAPORAN AKHIR

PERENCANAAN PERMAINAN ANAK USIA SEKOLAH DI KABUPATEN BOGOR PROVINSI JAWA BARAT

RHECA ISLAMI ZULFAISHYA

Laporan Akhir

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya

Pada Program Studi Ekowisata

Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor



College of Vocational Studies



**PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2022**

© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Penguji Laporan Akhir: Occy Bonanza, SP., MT



© Hak cipta milik IPB (Institut Pertanian Bogor)

Bogor Agricultural University

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

2. Dilarang memurnikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

Judul Laporan : Perencanaan Permainan Anak Usia Sekolah di Kabupaten Bogor
Jawa Barat
Nama : Rheca Islami Zulfaishya
NIM : J3B119057

Disetujui oleh

Pembimbing:
Dyah Prabandari, S.P., M.Si



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

Diketahui oleh

Ketua Program Studi:
Kania Sofiantina Rahayu, S.I.Kom., M.Par., MTHM
NPI 201807198501202001

Dekan Sekolah Vokasi:
Prof. Dr. Ir. Arief Darjanto, M.Ec
NIP 196106181986091001



Tanggal Ujian: 15 Juli 2022

Tanggal Lulus: 26 JUL 2022