



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