

ABSTRAK

Oleh:

Muhammad Hilmy Fakhurrozi

NIM: 1602204122

**Program Studi Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif,
Universitas Telkom Bandung, 40275, Indonesia**

Email: hilmyfakhurrozi@student.telkomuniversity.ac.id

Penelitian ini bertujuan untuk merancang Alat Permainan Edukatif (APE) berupa Walky Mat yang dirancang khusus untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini 4-6 tahun di TK Al-Azhar, Kabupaten Bandung. Walky Mat merupakan media permainan interaktif berbentuk permainan lantai dengan yang terdapat muatan stimulasi keterampilan motorik kasar dan sesuai kebutuhan perkembangan anak. Penelitian menggunakan metode penelitian mix method yaitu penggunaan metode kualitatif dan metode kuantitatif dengan pendekatan perancangan SCAMPER, yang melibatkan wawancara, observasi, dan validasi dari ahli materi serta ahli media. Hasilnya, produk dirancang untuk mendukung stimulasi motorik kasar melalui aktivitas bermain yang menyenangkan, aman, serta edukatif menyesuaikan dengan syarat Alat Permainan Edukatif (APE), menggunakan bahan yang sesuai standar keamanan (SNI). Produk ini diharapkan memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan fisik anak, khususnya dalam meningkatkan keterampilan keseimbangan, kelincahan, dan kekuatan tubuh untuk anak usia dini 4-6 tahun di TK Al-Azhar Kabupaten Bandung.

Kata kunci: Alat Permainan Edukatif (APE), Motorik Kasar, Anak Usia Dini, Scamper, Walky Mat