

ABSTRAK

NURUL FADHILAH. Pengembangan Permainan *Group Handshake* untuk Pengembangan Gerak Lokomotor pada Siswa Kelas 1 di MIN Medan. Tesis. Medan: Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan, November 2019.

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 08 Petisah dan MIN 1 Medan, penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2019. Subjek atau pengguna yang menjadi sasaran dalam penelitian pengembangan permainan *group handshake* terhadap belajar gerak lokomotor siswa Kelas I. Subjek pada kelompok kecil dalam penelitian ini adalah siswa MIN 08 Petisah dengan jumlah 20 orang siswa yang mempunyai karakteristik rentang usia 6-8 tahun. Subjek pada kelompok besar dalam penelitian ini adalah siswa MIN 1 Medan dengan jumlah siswa yang setiap sekolah berjumlah 40 siswa. Metode penelitian ini adalah *research and development*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah permainan *group handshake* yang diadopsi dari permainan *zombie tsunami*.

Berdasarkan data uji coba lapangan bahwa dapat produk permainan *group handshake* selanjutnya diujicobakan pada kelompok kecil untuk melihat efektivitas produk yang ada. Uji coba produk Permainan *group handshake* ini dilakukan oleh 20 siswa MIN 08 Petisah yang mempunyai karakteristik rentang usia 6-8 tahun.. Setelah 20 orang siswa melakukan permainan *group handshake* maka selanjutnya, guru meberikan angket pada tim penilai untuk mengetahui efektifitas produk. Dari nilai yang diperoleh diketahui bahwa skor empiris diperoleh sebesar 75,33 % (Cukup Valid) yang lebih besar dari nilai 60 standar minimal kriteria efektif sehingga melalui uji coba kelompok kecil maka dapat dinyatakan bahwa produk permainan *group handshake* efektif di MIN Kota Medan.

Selanjutnya diujicobakan pada kelompok besar untuk melihat kualitas produk yang ada. Uji coba produk permainan *group handshake* ini dilakukan oleh 40 siswa MIN 1 Medan. Uji coba kelompok besar dilakukan dilapangan sekolah dengan sebagaimana biasanya. Setelah 40 orang siswa melakukan permainan *group handshake* hasil revisi produk maka selanjutnya, guru meberikan angket pada tim penilai untuk mengetahui efektifitas produk. Dari nilai yang diperoleh diketahui bahwa skor empiris diperoleh sebesar 88,75% (Valid) yang berada pada interval 80 - 100 sehingga melalui uji coba kelompok besar maka dapat dinyatakan bahwa produk permainan *group handshake* efektif.

Kata Kunci : *group handshake*, lokomotor.

ABSTRACT

NURUL FADHILAH. Development of Group Handshake Games for Locomotor Motion Development for Class 1 Students in MIN Medan. Thesis. Medan: Postgraduate Program, State University of Medan, November 2019.

This research was conducted in MIN 08 Petisah and MIN 1 Medan, this research was conducted in September 2019. Subjects or users who were targeted in the research development of group handshake games on locomotor motion learning of Class I students. Subjects in small groups in this study were MIN students 08 Separators with a total of 20 students who have the characteristics of the age range 6-8 years. Subjects in the large group in this study were students of MIN 1 Medan with the number of students in each school totaling 40 students. This research method is research and development. The purpose of this study was to develop a handshake group game that was adopted from the zombie zombie game.

Based on field trial data that can be handshake group game products then tested on small groups to see the effectiveness of existing products. The product trial of the group handshake game was carried out by 20 students MIN 08 Petisah who had the characteristics of the age range of 6-8 years. After 20 students did a group handshake game then the teacher gave a questionnaire to the assessment team to determine the effectiveness of the product. From the value obtained, it is known that the empirical score is 75.33% (Valid enough) which is greater than the 60 standard minimum effective criteria so that through a small group trial it can be stated that the group handshake game product is effective in MIN Medan City.

Furthermore, it was tested on a large group to see the quality of existing products. The handshake group game product trial was conducted by 40 MIN 1 Medan students. Large group trials are conducted in the school field as usual. After 40 students play a group handshake game as a result of the product revision, the teacher then gives a questionnaire to the assessment team to determine the effectiveness of the product. From the value obtained it is known that the empirical score is 88.75% (Valid) which is at an interval of 80-100 so that through large group trials it can be stated that the product group handshake game is effective.

Key words : group handshake, locomotor.