

ABSTRAK

ATIKAH RAHMAN. Pengembangan Permainan *Angry Bird* Terhadap Kemampuan Gerak Manipulatif Anak Sekolah Dasar. Tesis. Medan: Program Pascasarjana. Universitas Negeri Medan, Januari 2020.

Pada masa sekarang ini, peradaban dunia mengalami perubahan dari analog sistem ke digital sistem yang disebabkan karena berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Fenomena ini tidak hanya berdampak terhadap orang dewasa tetapi juga terhadap anak-anak. Saat ini sering kita lihat aktivitas bermain anak-anak beralih dari permainan manual berubah ke permainan yang menggunakan peralatan digital seperti gadget. Hal ini menyebabkan aktivitas fisik yang dilakukan anak-anak hanya duduk dan menggunakan jari tangan. Otomatis secara keseluruhan aktivitas gerak anak berkurang. Sehingga peneliti mencoba mengembangkan permainan yang ada di smartphone tersebut menjadi permainan nyata yang dilakukan secara langsung. Salah satunya yaitu permainan *Angry Bird*.

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar di Labuhan Batu Selatan. Perlakuan penelitian dilaksanakan dengan menyesuaikan jadwal atau jam pelajaran sekolah. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan yaitu pada September 2019. Subjek atau pengguna yang menjadi sasaran dalam penelitian pengembangan permainan *angry bird* terhadap kemampuan melempar pada anak Sekolah Dasar. Subjek pada kelompok kecil dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A MIS Nurul Amal Labuhan Batu Selatan yang berjumlah 20 orang, kemudian subjek pada kelompok besar dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV B dan IV C MIS Nurul Amal Labuhan Batu Selatan yang berjumlah 40 orang.

Uji coba kelompok kecil diperoleh bahwa skor empiris diperoleh sebesar 78,62 % (Cukup Valid atau Efektif) maka dapat dinyatakan bahwa produk permainan *angry bird* efektif terhadap gerak manipulatif. Pada revisi ahli di uji coba kelompok kecil adalah 80% (Valid). Walau sudah valid, ahli masih memberikan revisi terkait permainan *angry bird* untuk perbaikan. Pada uji coba kelompok besar dari nilai yang diperoleh diketahui bahwa skor empiris diperoleh sebesar 89,25 % (Valid atau Sangat Efektif). Pada revisi ahli di uji coba kelompok besar adalah 92,50 % (Valid). Artinya penelitian ini sudah cukup untuk ketahu validnya permainan *angry bird* terhadap kemampuan gerak manipulatif pada siswa kelas IV MIS Nurul Amal Labuhan Batu Selatan. Hasil uji efektivitas dan efisiensi di atas adalah 95% dalam kategori valid atau sangat efektif. Sehingga artinya pengembangan permainan *angry bird* ini dapat diterapkan nantinya dalam belajar kemampuan gerak dasar manipulative anak SD.

Kata Kunci : *Angry Bird*, Gerak Manipulatif, Permainan

ABSTRACT

ATIKAH RAHMAN. Development of *Angry Bird* Games Against Manipulative Motion Ability of Elementary School Children. Thesis. Medan: Postgraduate Program. Medan State University, January 2020.

Nowadays, world civilization is changing from analog systems to digital systems due to the improvement of science and technology. This phenomenon affects not only adults but also children. Nowadays, we often found that children's switching from manual game to a game that uses digital equipment such as gadgets. This results in physical activity carried out by children just sitting and using fingers. Automatically this reduced whole children activity. So the researchers tried to develop the game on the smartphone into a real game that child can play directly. One of them is angry bird game.

This research was conducted in several elementary schools in South Labuhan Batu. The treatment is researched by adjusting school to schedules or school hours. The time of this research was done for one month, namely in September 2019. Subjects or users who were targeted in the research development of the game angry birds on the ability to throw at elementary school children. Subjects in the small group in this study were students in class IV A MIS Nurul Amal Labuhan Batu Selatan, amounting to 20 people, then subjects in the large group in this study were students in class IV B and IV C MIS Nurul Amal South Labuhan Batu, amounting to 40 people.

A small group trial found that the empirical score was 78.62% (Valid enough or Effective), so it was agreed that the product of angry birds was effective against manipulative motion. 80% (valid). Although it is valid, experts still provide revisions related to angry birds for improvement. In a large group trial of the value obtained empirical scores obtained by 89.25% (Valid or Very Effective). In the revision of experts in large group trials was 92.50 % (valid). Asking for this research is enough to prove the validity of the angry bird game to the manipulative ability of students in class IV MIS Nurul Amal South Labuhan Batu. The effectiveness and efficiency test results above are 95 % in the valid or very effective category. This means it can be used in learning the basic manipulative ability of elementary school children.

Keywords: Angry Bird, Manipulative Motion, Game