

ABSTRAK

NURLIZA ZUHRA NIM: 8206181004. Pengembangan Media Spanduk Alas Permainan Engklek Sirkuit Untuk Meningkatkan Capaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Az-Zahra Kabupaten Pidie Jaya. Tesis. Medan: Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan, 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk permainan engklek sirkuit yang dapat melatih motorik kasar anak. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model 4D yaitu tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Subjek penelitian ini adalah anak kelas B1 RA Az-Zahra yang berjumlah 14 orang anak. Tujuan penelitian ini adalah (1) Menghasilkan media permainan engklek sirkuit yang layak digunakan dalam meningkatkan perkembangan motorik. (2) Menghasilkan media permainan engklek sirkuit yang efektif digunakan dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Az-Zahra Kabupaten Pidie Jaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil analisis para ahli yang terdiri dari ahli materi dengan nilai persentase 93% berarti sangat baik, ahli media dengan nilai persentase 92% berarti sangat baik, dan ahli *layout* dengan nilai persentase 95% berarti sangat baik. Nilai rata-rata kemampuan motorik kasar yang diperoleh anak pada tahap observasi awal dan observasi akhir mengalami peningkatan tinggi yakni 39 menjadi 84, anak yang dikategorikan memiliki kemampuan motorik kasar sebanyak 13 orang anak (93%) sedangkan yang tidak memiliki kemampuan motorik kasar sebanyak 1 orang anak (7%). Berdasarkan hasil pemerolehan ini maka dapat dikatakan bahwa anak telah memiliki kemampuan motorik kasar yang baik.

Kata Kunci: Pengembangan, Permainan Engklek Sirkuit, Motorik Kasar



ABSTRACT

NURLIZA ZUHRA NIM: 8206181004. Development of Circuit Ring Game Media to Improve Gross Motor Development Achievement for Children aged 5-6 Years in RA Az-Zahra, Pidie Jaya Regency. Thesis. Medan: Medan State University Postgraduate Program, 2022.

This study aims to produce a circuit engklek game product that can train children's gross motor skills. This research method is research and development using a 4D model, namely the define, design, develop, and disseminate stages. The subjects of this study were students of class B1 RA Az-Zahra, totaling 14 children. The aims of this research are (1) to produce circuit engklek game media that is suitable for use in improving motor development. (2) Produce an effective circuit engklek game media used in improving gross motor development of children aged 5-6 years in RA Az-Zahra, Pidie Jaya Regency. The results showed that based on the analysis results of experts consisting of material experts with a percentage value of 93% meaning very good, media experts with a percentage value of 92% meaning very good, and layout experts with a percentage value of 95% meaning very good. The average value of gross motor skills obtained by children at the initial observation stage and final observation has increased in height from 39 to 84, children who are categorized as having gross motor skills are 13 children (93%) while those who do not have gross motor skills are 1 person. children (7%). Based on the results of this acquisition, it can be said that the child has good gross motor skills.

Keywords: Development, Circuit Hole Game, Gross Motor