

NISA SHABIROH. MODEL PERMAINAN KELOMPOK UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN. Skripsi: Ilmu Keolahragaan Konsentrasi Olahraga Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Jakarta.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat model permainan kelompok untuk meningkatkan kerjasama dalam permainan pada anak usia 6-8 tahun. Waktu yang digunakan dalam penyusunan skripsi pada bulan Juni - Juli 2020 yang bertempat Di Perumahan Sukatani, Tapos. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode ADDIE, yaitu dengan mengembangkan model permainan dengan 5 (Lima) tahapan, yaitu 1.) Analisis (*Analyze*), 2.) Desain (*Design*), 3.) Pengembangan (*Development*), 4.) Pelaksanaan (*Implement*), 5.) Evaluasi (*Evaluate*). Subjek peneliti yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak usia dini yang rentang usianya berusia 6-8 tahun berjumlah 8 anak sebagai subjek Uji Coba (Praktek Lapangan). Uji validasi yang digunakan pada peneliti adalah dengan menggunakan uji justifikasi ahli, dimana model yang dibuat diujicobakan, kemudian dikonsultasikan dan dinilai oleh para ahli sesuai dengan variable yang terikat.

Uji coba yang dilakukan dengan cara memberikan 15 model permainan kelompok yang telah dibuat peneliti untuk dianalisa dengan justifikasi oleh (*expret judgment*). Setelah divalidasi oleh dosen ahli maka didapatkanlah 15 model permainan yang dianggap layak dan kemudian dilakukan uji coba. Model permainan ini nantinya dapat dijadikan referensi oleh para anak-anak dalam melakukan aktivitas diluar ruangan. Kesimpulan akhir yang diperoleh melalui penelitian ini adalah 15 model permainan kelompok untuk anak usia 6-8 tahun yang peneliti buat layak dilakukan serta digunakan.

Kata Kunci : Model Permainan, Kelompok, Anak Usia Dini

NISA SHABIROH. GROUP GAME MODEL FOR CHILDREN 6-8 YEARS OLD. Thesis: Sports Science, Concentration of Recreational Sports, Faculty of Sports Science, State University of Jakarta.

ABSTRACT

This study aims to create a group play model to increase cooperation in games for children aged 6-8 years. The time used in the preparation of the thesis is from June to July 2020 which is located at Sukatani Housing, Tapos. The research method used in this research is the ADDIE method, namely by developing a game model with 5 (five) stages, namely 1.) Analysis (Analyze), 2.) Design (Design), 3.) Development, 4.) Implementation (Implement), 5.) Evaluation (Evaluate). Research subjects used in this study were 8 children aged 6-8 years old, with 8 children as the trial subjects (Field Practice). The validation test used by researchers is to use the expert justification test, where the model created is tested, then consulted and assessed by experts according to the dependent variable.

The trial was carried out by providing 15 group game models that the researcher had made to be analyzed with justification by (expert judgment). After being validated by expert lecturers, 15 game models were deemed appropriate and then tested. This game model can later be used as a reference by children in doing outdoor activities. The final conclusion obtained through this study is the 15 group game models for children aged 6-8 years that the researchers made feasible and used.

Keywords: Game Model, Group, Early Childhood