

ABSTRAK

Rio Afriadi, 2021. Pengembangan Model Aktivitas Bermain Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. Tesis. Program Studi Pendidikan Olahraga S2. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini membahas tentang motorik kasar dalam bentuk permainan untuk anak usia dini. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan model aktivitas bermain untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini.

Jenis penelitian ini adalah *research and development* dengan menggunakan langkah penelitian model 4D, *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Disseminate* (penyebarluasan). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah catatan lapangan, angket skala nilai validasi, dan observasi.

Hasil penelitian berupa model aktivitas bermain yang terdiri dari 10 permainan, yaitu: (1) permainan tebak hewan, (2) permainan ular lapar, (3) permainan lari harimau, (4) permainan mencari hewan, (5) permainan mangsa hewan, (6) permainan loncat monyet, (7) permainan kuda berlari, (8) permainan tikus, (9) permainan sapu-sapu, (10) permainan undur-undur.. Setiap permainan terdiri dari aktivitas pemanasan, inti, dan pendinginan. Model permainan disusun dalam bentuk buku pedoman dengan judul *Model Aktivitas Bermain Untuk Meningkatkan motorik kasar Anak Usia Dini*. Berdasarkan penilaian para ahli dapat disimpulkan bahwa model aktivitas bermain bermain untuk meningkatkan kemampuan motorik anak usia dini cukup efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Model Aktivitas Bermain, Motorik Kasar , Usia Dini.

ABSTRACT

Rio Afriadi, 2021. Development of a Play Activity Model to Improve Early Childhood Gross Motoric skills. Thesis. S2 Sports Education Study Program. Faculty of Sport Science. Padang State University.

This study discusses gross motor skills in the form of games for early childhood. The purpose of this study is to develop a play activity model to improve gross motor skills of early childhood.

This type of research is research and development using the 4D model research steps, Define (definition), Design (design), Develop (development), Disseminate (dissemination). The instruments used to collect data were field notes, validation value scale questionnaires, and observations.

The results of the study were a play activity model consisting of 10 games, namely: (1) animal guessing games, (2) hungry snake games, (3) tiger running games, (4) animal hunting games, (5) animal prey games, (6) monkey jumping games, (7) horse running games, (8) mouse games, (9) broom games, (10) countdown games. Each game consists of warm-up, core and cool-down activities. The game model is arranged in the form of a manual with the title Play Activity Model to Improve Early Childhood gross motor skills. Based on the expert's assessment, it can be concluded that the play-and-play activity model to improve early childhood motor skills is quite effective and suitable for use in learning.

Keywords: Playing Activity Model, Gross Motoric, Early Age.