

BAB IV. PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Hasil dari pengembangan produk awal pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan berupa model permainan mini outbound untuk meningkatkan kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian pengembangan dikemas dalam bentuk buku panduan pelaksanaan dan video tutorial. Model permainan mini outbound dikembangkan dan dinyatakan layak untuk digunakan berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli instrumen dan guru sebagai praktisi serta adanya pencapaian yang diperoleh anak dalam perkembangan motorik. Pengembangan model permainan mini outbound melalui model pengembangan Dick & Carey. Peneliti menggunakan sembilan tahapan dalam pengembangan Dick & Carey, hal tersebut dikarenakan pada tahap ke sepuluh pada model pengembangan Dick & Carey tidak dilakukan oleh peneliti tetapi dilakukan oleh evaluator independen yang memiliki standar instrumen dalam penilaian kelayakan (Dick & Carey, 2015: 8). Kesembilan tahapan dari penelitian pengembangan Dick & Carey yang akan peneliti lakukan yaitu (1) Mengidentifikasi tujuan pembelajaran, (2) melakukan analisis pembelajaran, (3) menganalisis karakteristik dari anak dan konteks pembelajaran, (4) merumuskan tujuan pembelajaran, (5) mengembangkan instrumen penelitian, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan dan memilih bahan ajar, (8) mendesain dan melakukan evaluasi formatif dan (9) revisi pembelajaran

1. Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran (*identify instructional goal(s)*)

Berdasarkan model pengempengembangan Dick & Carey tahap yang dilakukan dalam mencari informasi pembelajaran yang berasal dari pengalaman guru sebagai praktisi ketika mendapati anak yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Kemudian peneliti menganalisis kebutuhan untuk menggali informasi yang dilakukan melalui wawancara, observasi dan analisis kurikulum 2013 PAUD. Berikut hasil identifikasi dari tujuan pembelajaran pada sekolah:

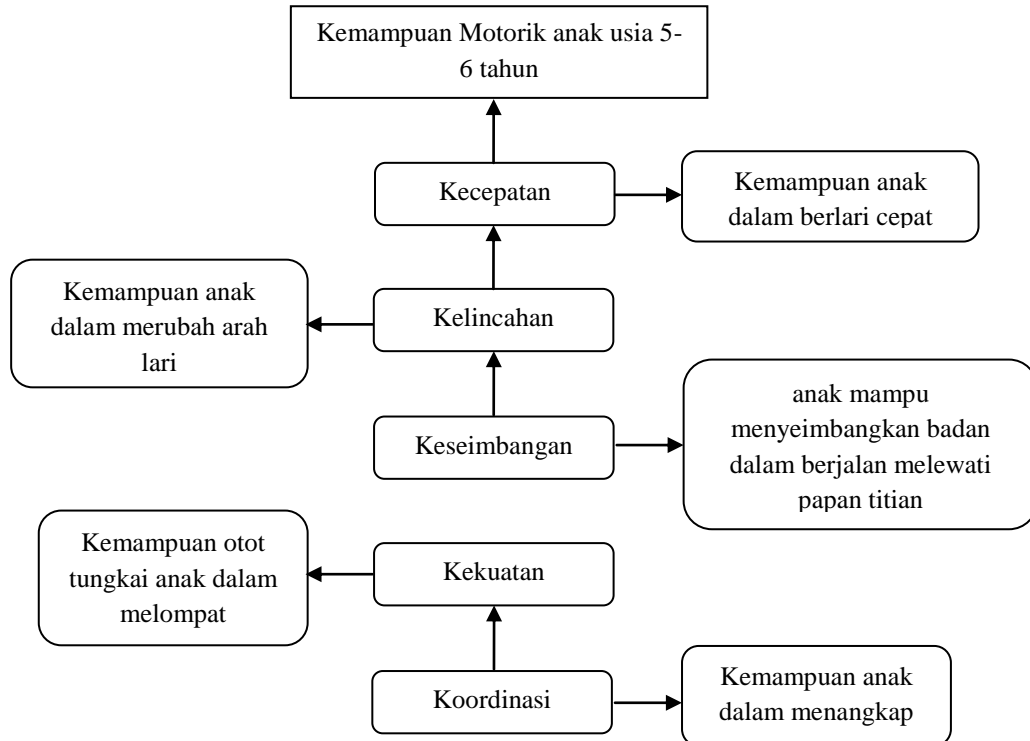
Tabel 6. Hasil identifikasi tujuan pembelajaran

Tahap Analisis	Hasil Analisis
Analisis Kebutuhan (Wawancara dan Observasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdasarkan hasil observasi pada proses pembelajaran masih didominasi melalui kegiatan yang dilaksanakan di dalam kelas yang belum dilaksanakan dalam kegiatan bermain. Secara garis besar kegiatan pembelajaran di TK diawali dengan apersepsi tema atau membahas kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari itu, selanjutnya guru menjelaskan mengenai tugas yang akan dikerjakan oleh anak, kemudian anak mengerjakan tugas dari guru. Pembelajaran atau pelaksanaan kegiatan yang berkaitan dengan motorik anak jarang diintegrasikan kedalam proses kegiatan pembelajaran. Pada beberapa TK guru lebih menekankan hanya pada motorik halusya seperti menulis, menggambar, meronce dan lain sebagainya dibandingkan kegiatan yang menggunakan motorik kasar. Guru beranggapan kemampuan motorik kasar mudah dilakukan oleh anak, dengan melakukan kegiatan motorik halus dapat mengembangkan berbagai aspek pada anak seperti kognitif, seni, dan bahasa serta kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. 2. Berdasarkan dari hasil wawancara, sekolah menstimulus kemampuan motorik pada anak menggunakan kegiatan senam yang dilakukan dalam seminggu sekali dan kegiatan yang dilakukan selain senam yaitu melalui gerak lagu dan jalan-jalan di sekitar sekolah. Guru juga menyatakan belum pernah menerapkan kegiatan permainan yang mencakup lima unsur motorik pada saat kegiatan pembelajaran 3. Kegiatan yang dilakukan untuk menstimulus motorik masih belum terlihat dengan alasan untuk persiapan kegiatan memerlukan waktu dan tenaga yang tidak sedikit.

<p>Analisis Kebutuhan (materi dan kurikulum)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurikulum yang digunakan pada TK di kecamatan Sleman, Yogyakarta yaitu kurikulum 2013 PAUD 2. Berdasarkan kemampuan motorik anak tertuang dalam KI-3 dan KI-4 berupa kemampuan pengetahuan dan keterampilan dikembangkan melalui kegiatan yang terprogram. Materi kemampuan motorik kasar terdapat pada KD 3,3, 3,4 kemampuan anak untuk melakukan berbagai gerakan secara terkoordinasi, terkontrol seimbang dan lincah 3. Unsur-unsur dalam kemampuan motorik yaitu koordinasi, kekuatan, keseimbangan, kelincuhan dan kecepatan (Mutohir dan Gusril, 2004: 50-51)
--	---

2. Melakukan Analisis Pembelajaran (*conduct Instructional analysis*)

Setelah identifikasi tujuan pembelajaran atau melakukan analisis kebutuhan lapangan, yang dilakukan selanjutnya yaitu peneliti melakukan analisis pembelajaran. Analisis pembelajaran terdapat pada bagian dibawah ini:



Bagan 3. Analisis Pembelajaran Motorik Kasar

Berdasarkan bagan diatas bahwa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran motorik untuk anak usia 5-6 tahun terdapat lima unsur yang perlu dikembangkan pada diri anak, yaitu koordinasi, kekuatan, keseimbangan, kelincahan dan kecepatan. Untuk mengembangkan motorik kasar anak dapat dimulai dari kegiatan yang ringan yaitu koordinasi. Kegiatan yang dapat dilakukan pada koordinasi seperti melempar dan menangkap. Setelah anak mampu mengkoordinasikan motorik kasarnya maka anak diberikan kegiatan yang memiliki unsur kekuatan seperti melompat. Jika anak sudah mampu dalam unsur kekuatan, maka anak diberikan kegiatan keseimbangan, seperti meniti pada papan titian berantai. Setelah anak menguasai koordinasi, kekuatan dan keseimbangan, maka diberikan kegiatan yang berat seperti kelincahan misalnya lari bolak-balik. Selanjutnya diberikan kegiatan yang memiliki unsur kecepatan seperti lari cepat. Apabila anak sudah mampu mengkoordinasi, kekuatan, keseimbangan, kelincahan dan kecepatan, maka kemampuan motorik anak berkembang secara optimal.

3. Menganalisis Karakteristik dari Anak dan Konteks Pembelajaran

Pda tahap ini peneliti melaksanakan analisis karakteristik pada anak untuk mengembangkan produk. Karakteristik anak usia dini di beberapa TK di Sleman, Yogyakarta berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan yaitu sebagian besar anak ketika jam istirahat lebih senang melakukan kegiatan fisik seperti berlari dan bermain APE outdoor, memiliki rasa sosial yang tinggi, anak antusias ketika melaksanakan kegiatan diluar kelas termasuk ketika guru mengajak anak untuk belajar diluar kelas.

Konteks pembelajaran yang dilakukan adalah pelaksanaan dengan menggunakan metode bermain menggunakan aktivitas fisik. Kegiatan bermain yang dilakukan seperti sebuah petualangan dimana anak harus menyelesaikan semua tantangan dalam permainan. Kegiatan ini dilakukan diluar kelas, dengan area yang cukup luas baik dilaksanakan di aula indoor maupun dilaksanakan halaman sekolah atau dilapangan (outdoor).

4. Merumuskan Tujuan Pembelajaran (*write performance objectives*)

Pada tahap ini peneliti membuat instrumen (indikator) kemampuan motorik kasar untuk anak usia 5-6 tahun berdasarkan beberapa unsur, seperti koordinasi (anak mampu menangkap benda), kekuatan (anak mampu melompat dengan dua kaki), keseimbangan (anak mampu berjalan dengan seimbang), kelincahan (anak mampu merubah arah secara cepat) dan kecepatan (anak mampu berlari cepat).

5. Mengembangkan Instrumen Penelitian (*Develop assesmen instrument*)

Setelah merumuskan tujuan dari pembelajaran melalui indikator , peneliti mengembangkan instrumen penilaian. Instrumen penilaian dibuat untuk mengukur kemampuan motorik pada anak berupa lembar observasi menggunakan teknik unjuk kerja. Instrumen tersebut selanjutnya divalidasi oleh *expert* dalam bidang motorik untuk anak usia dini. Instrumen penilaian kemampuan motorik kasar dilengkapi dengan rubrik penilaian dengan menggunakan skala likert 1 sampai 4, dengan kriteria dengan kriteria 1 (Belum berkembang), 2(mulai berkembang), 3 (Berkembang sesuai harapan) dan 4 (berkembang sangat baik). Penilaian kemampuan motorik kasar anak diantaranya sebagai berikut:

Tabel 7. Instrumen penilaian kemampuan motorik anak

No	Item	Rubrik Penilaian	Skor
1	Koordinasi (menangkap bantal)	Jika anak berhasil menangkap bantal sebanyak 1-4 kali dari 10 lemparan	1
		Jika anak berhasil menangkap bantal sebanyak 5-6 kali dari 10 lemparan	2
		Jika anak berhasil menangkap bantal sebanyak 7-8 kali dari 10 lemparan	3
		Jika anak berhasil menangkap bantal sebanyak 9-10 kali dari 10 lemparan	4
2	Kekuatan (melompat kedalam simpai)	Jika anak mampu melompat menggunakan kedua kaki dcengan jarak 61-70 cm	1
		Jika anak mampu melompat menggunakan kedua kaki dcengan jarak 71-80 cm	2
		Jika anak mampu melompat menggunakan kedua kaki dcengan jarak 81-90 cm	3
		Jika anak mampu melompat menggunakan kedua kaki dcengan jarak 91-100 cm	4
3	Keseimbangan (berjalan melewati papan titian)	Jika anak mampu melewati papan titian tanpa terjatuh	1
		Jika anak mampu melewati papan titian terjatuh satu kali	2
		Jika anak mampu melewati papan titian terjatuh dua kali	3
		Jika anak mampu melewati papan titian terjatuh tiga kali atau lebih	4
4	Kelincahan (berlari bolak balik)	Jika anak mampu berlari bolak balik dalam jarak 4 meter dengan waktu 21-25 detik	1
		Jika anak mampu berlari bolak balik dalam jarak 4 meter dengan waktu 18-20 detik	2
		Jika anak mampu berlari bolak balik dalam jarak 4 meter dengan waktu 15-17 detik	3
		Jika anak mampu berlari bolak balik dalam jarak 4 meter dengan waktu 10-12 detik	4
5	Kecepatan (berlari cepat)	Jika anak mampu berlari cepat pada jarak 25 meter dengan waktu 17-19 detik	1
		Jika anak mampu berlari cepat pada jarak 25 meter dengan waktu 14-16 detik	2
		Jika anak mampu berlari cepat pada jarak 25 meter dengan waktu 11-13 detik	3
		Jika anak mampu berlari cepat pada jarak 25 meter dengan waktu 17-19 detik	4

6. Mengembangkan Strategi Pembelajaran (*Develop intruotional strategy*)

Tahap ini peneliti menentukan strategi dalam pembelajaran yang akan diterapkan agar kemampuan motorik anak dapat meningkat. Aktivitas pembelajaran motorik yang akan dilaksanakan dengan menggunakan permainan fisik seperti permainan outbound. Kegiatan dimulai dari pendahuluan (pra-pemanasan dan pemanasan), kegiatan inti (permainan) dan penutup (pendinginan). Strategi yang dilakukan mencakup pemilihan permainan yang akan dilaksanakan dan penggunaan media yang dapat memantau berlangsungnya permainan, yaitu:

- a. Tujuan pembelajaran kemampuan motorik berupa koordinasi (anak mampu menangkap benda), kekuatan (anak mampu melompat dengan dua kaki), keseimbangan (anak mampu berjalan dengan seimbang), kelincahan (anak mampu merubah arah secara cepat) dan kecepatan (anak mampu berlari cepat).
- b. Materi yang akan diberikan kepada anak disesuaikan dengan tahapan kemampuan motorik pada anak
- c. Peneliti memilih dan menentukan anak yang terlibat dalam pembelajaran dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan menyesuaikan karakteristik anak usia 5-6 tahun
- d. Pemilihan alat atau media yang akan digunakan yaitu media yang didesain sesuai dengan karakteristik anak usia dini, aman untuk digunakan oleh anak dan mudah didapatkan di sekolah sehingga dapat dimanfaatkan serta dimodifikasi menjadi sebuah permainan

7. Mengembangkan dan Memilih Bahan Ajar (*Develop and select instructional materials*)

Tahap ini peneliti memodifikasi permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik pada anak. Permainan yang dikembangkan yaitu permainan mini outbound. Setelah ini akan dijelaskan mengenai perencanaan pengembangan produk, desain produk yang dikembangkan dan hasil pengembangan produk yang peneliti kembangkan.

a. Merencanakan Pengembangan Produk

Merencanakan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pengembangan mini outbound. Kegiatan perencanaan permainan mini outbound diantaranya sebagai berikut:

- 1) Permainan diberi nama “ mini outbound” yang dibuat dengan bentuk berupa permainan fisik. Permainan mini outbound terdapat beberapa permainan dalam satu rangkaian kegiatan. Sehingga seperti suatu rangkaian petualangan yang relatif ringan yang bertujuan agar kegiatan pembelajaran lebih menarik serta membuat akan menjadi bersemangat untuk mengikuti dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Permainan ini disertai dengan buku panduan pembelajaran untuk guru dalam pelaksanaan kegiatan permainan, video tutorial yang dapat digunakan sebagai panduan pembelajaran untuk guru dalam pelaksanaan kegiatan permainan dan alat evaluasi untuk mengevaluasi pembelajaran motorik pada anak.
- 2) Merencanakan isi materi pembelajaran dalam permainan mini outbound. Indikator kemampuan motorik anak yaitu berupa koordinasi (anak mampu menangkap benda), kekuatan (anak mampu melompat dengan dua kaki),

keseimbangan (anak mampu berjalan dengan seimbang), kelincahan (anak mampu merubah arah secara cepat) dan kecepatan (anak mampu berlari cepat)

b. Desain Produk yang Dikembangkan

Desain awal yang dilakukan dalam pengembangan permainan berupa draft awal model permainan mini outbound dan langkah langkah permainan dengan membuat buku panduan terlebih dahulu. Buku panduan tersebut didesain dengan menggunakan *CorelDRAW X7*.

c. Validasi Ahli Instrumen

Sebelum digunakan untuk pengambilan data, semua instrumen yang telah disusun divalidasi oleh ahli instrumen yaitu Dr. Amir Syamsudin, S. Ag., M. Ag. Instrumen yang divalidasi tersebut terdiri dari 1) Instrumen ahli materi, 2) instrumen penilaian produk oleh guru dan instrumen observasi penilaian perkembangan motorik kasar anak. Penilaian yang dilakukan terhadap ketiga instrumen tersebut dianalisis dan dikonversikan menjadi kriteria-kriteria seperti dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 8. Konversi data kuantitatif ke data kualitatif

No	Interval Skor	Deskripsi
1	$X > \bar{X}_i + 1,80SB_i$	Sangat layak
2	$\bar{X}_i + 0,60SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80SB_i$	Layak
3	$\bar{X}_i - 0,60SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,600SB_i$	Cukup layak
4	$\bar{X}_i - 0,60SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60SB_i$	Kurang layak
5	$X \leq X_i - 1,80SB_i$	Sangat kurang layak

(Widoyoko, 2011:238)

Keterangan:

X_i = mean rerata skor ideal = $\frac{1}{2}$ (Skor maksimum+ Skor minimum)

SB_i = simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (Skor maksimum+ Skor minimum)

X = skor yang diperoleh

Adapun hasil penilaian yang diperoleh dari masing masing instrumen tersebut dapat dilihat pada lampiran 1.a, berdasarkan hasil penilaian instrumen validasi materi yang terdiri dari 11 butir, sehingga dapat dikonversikan pada tabel berikut:

Tabel 9 . Hasil perhitungan *Expert Judgment* instrumen terhadap instrumen validasi ahli materi

<i>Expert Judgment</i>	Skor X	X_i	SB_i	Kategori
<i>Expert Judgment</i> instrumen	55	33	7,33	Sangat layak

Berdasarkan hasil perhitungan data pada tabel 9 dapat diketahui bahwa pernyataan yang benar yaitu $55 > 46,19$. Sehingga dapat disimpulkan hasil penilaian ahli instrumen terhadap lembar instrumen penilaian untuk ahli materi memenuhi kategori “sangat layak”, dari hasil penilaian tersebut instrumen penilaian layak digunakan untuk digunakan untuk menilai oleh ahli materi.

Saran yang diberikan yaitu agar penyusunan instrumen selalu berpedoman pada kajian literatur yang terkait dan kebutuhan dilapangan.

Selanjutnya validator ahli instrumen memvalidasi instrumen penilaian guru terhadap produk yang terdiri dari 12 butir pernyataan. Hasil dari penilaian dapat dikonversikan pada tabel berikut:

Tabel 10 . Hasil perhitungan ahli instrumen terhadap instrumen penilaian guru terhadap produk

<i>Expert Judgment</i>	Skor X	X_i	SB_i	Kategori
<i>Expert Judgment</i> instrumen	60	36	8	Sangat layak

Berdasarkan hasil perhitungan data pada tabel dapat dilihat bahwa pernyataan yang benar yaitu pada tabel nomor satu $60 >$ dari 50,4. Sehingga dapat disimpulkan lembar instrumen penilaian guru terhadap produk memenuhi kategori sangat layak, dari hasil penilaian tersebut instrumen penilaian layak digunakan untuk penilaian oleh guru.

Selanjutnya validator ahli instrumen memvalidasi instrumen penilaian kemampuan motorik kasar anak yang terdiri dari 20 item kriteria. Hasil dari penilaian dapat dikonversikan pada tabel berikut

Tabel 11 . Hasil perhitungan ahli instrumen terhadap instrumen penilaian kemampuan motorik anak

<i>Expert Judgment</i>	Skor X	X_i	SB_i	Kategori
<i>Expert Judgment</i> instrumen	100	60	13,33	Sangat layak

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 11 diketahui bahwa pernyataan yang benar yaitu $100 >$ 84. Sehingga dapat disimpulkan bahwa lembar instrumen penilaian motorik anak memenuhi kategori sangat layak, dari hasil penilaian tersebut penilaian layak digunakan untuk penilaian kemampuan motorik anak oleh guru. Saran yang diberikan yaitu agar segera dilakukan perbaikan rubrik yang disusun jika terlalu mudah atau terlampau sulit untuk anak disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak di lapangan.

d. Hasil Pengembangan Produk

Buku panduan pelaksanaan yang telah dibuat dapat digunakan sebagai panduan oleh guru dalam pelaksanaan kegiatan model permainan mini outbound. Deskripsi dari produk desain awal pengembangan model permainan mini outboun sebagai berikut

1) Langkah-Langkah Permainan Mini Outbound

Pengembangan model permainan terdapat pada langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan pra-pemanasan, kegiatan pemanasan, kegiatan inti dan kegiatan penutup/pendinginan.

a) Pra-pemanasan

Prapemanasan bertujuan untuk mengenali kondisi kesehatan fisik (fisiologis) anak. Alat yang digunakan yaitu Timbangan berat badan dan Termometer.

b) Kegiatan Pemanasan

Pemanasan bertujuan untuk mengantarkan kesiapan dan agar mengurangi cedera otot sehingga anak didik mampu mengikuti kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dalam kegiatan pemanasan anak-anak diajak untuk melakukan gerakan-gerakan peregangan otot sebelum memasuki kegiatan inti. Gerakan pemanasan yang dilakukan bisa berupa

- 1) Pemanasan pada daerah leher
- 2) Pemanasan pada daerah sekitar bahu dan lengan
- 3) Pemanasan pada daerah sekitar pinggang
- 4) Pemanasan pada daerah sekitar tungkai

c) Kegiatan inti

Sebelum anak melakukan kegiatan dalam permainan mini outbound, guru terlebih dahulumberbagi anak menjadi beberapa kelompok dalam satu kelompok terdapat dua sampai tiga anak. Selanjutnya guru mendemonstrasikan setiap alat yang akan digunakan serta menjelaskan peraturan yang harus

dipatuhi selama permainan. Pada kegiatan inti anak-anak melakukan 5 kegiatan bermain yang terdiri dari:

- 1) Pos permainan 1: Menangkap bantal
- 2) Pos permainan 2: Lompat kedalam simpai
- 3) Pos permainan 3: Meniti papan titian berantai
- 4) Pos permainan 4: Lari bolak-balik
- 5) Pos permainan 5: Lari cepat

d) Kegiatan Penutup/Pendinginan

Pendinginan bertujuan untuk membantu denyut jantung & pernapasan secara bertahap agar kembali normal dengan cara anak diminta duduk dengan meluruskan kaki.

Kegiatan pendinginan dilakukan dengan

- 1) Berdiri, menjulurkan tangan keatas ditahan 15-30 detik lalu menjatuhkan kebelakang.
- 2) Duduk dilantai dengan posisi meluruskan kaki sambil memegang ibu jari kaki ditahan selama 15-30 detik

Selanjutnya anak diberikan *reward* atas keberhasilannya di setiap pos permainan. *Reward* dapat berupa stiker atau apapun yang dapat membuat anak menjadi termotivasi untuk menyelesaikan permainan.

Setelah selesai produk model permainan mini outbound dikembangkan, langkah selanjutnya yaitu menguji kelayakan materi oleh ahli materi pembelajaran yang berkompeten dengan menilai materi yang terdapat dalam kegiatan motorik seperti pada tujuan permainan, kelayakan penyajian materi,

langkah pembelajaran (siktaks) dan pengembangan aspek motorik yang terdapat pada lampiran 2. Data hasil penilaian setiap prisuk dari permainan mini outbound berupa skala likert dan dianalisis menggunakan skorikng dan pengkategorian. Berikut ini tabel hasil dari validasi oleh ahli materi:

Tabel 12. Hasil Validasi ahli materi

<i>Expert Judgment</i>	Skor X	X_i	SB_i	Kategori
<i>Expert Judgment</i> materi	55	33	7,33	Sangat layak

Skor yang diperoleh dari ahli materi yaitu 55 dengan kategori sangat layak, dimana $55 > 46,14$. Selain skor yang diberikan oleh ahli materi, peneliti mendapatkan saran untuk merevisi produk yang akan dikembangkan yaitu pada saat pra-pemanasan cukup dengan mengukur suhu tubuh, pada pemanasan dilakukan pada area leher, bahu, lengan, pinggang, dan tungkai. Selain itu rangkaian pelaksanaan kegiatan inti pada permainan dimulai dari kegiatan yang ringan hingga kegiatan yang berat.

B. Hasil Uji Coba Produk

Hasil uji coba produk merupakan bagian dari tahap ke delapan pada model pengembangan Dick & Carey yang disebut dengan mendesain dan melakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilaksanakan untuk mengetahui keefektifan dan melakukan revisi dari produk yang dikembangkan. Evaluasi dirancang untuk menghasilkan data dan mendapatkan saran untuk memperbaiki kekurangan pada produk yang dikembangkan. Sebelum dilakukan uji coba, produk yang telah divalidasikan terhadap ahli baik ahli instrumen maupun ahli materi. Skor yang diberikan oleh ahli materi yaitu $55 > 46,19$ yang dikategorikan “sangat layak”. Kemudian skor yang didapatkan ahli instrumen terhadap penilaian instrumen

validasi ahli materi yaitu $55 > 46,19$ yang dikategorikan “sangat layak”, untuk penilaian terhadap instrumen penilaian guru terhadap produk $60 > 50,4$ yang dikategorikan “sangat layak” dan penilaian terhadap instrumen kemampuan motorik anak yaitu $100 > 84$ yang dikategorikan “sangat layak”. Sehingga instrumen dapat dilaksanakan pada tahap evaluasi formatif. Terdapat tiga siklus yang harus dilakukan dalam evaluasi formatif

1. Hasil Uji Coba Perorangan (*One-to-one Evaluation*)

Uji coba perorangan dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi dan merevisi permainan mini outbound sehingga menjadi lebih efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran kemampuan motorik kasar anak. Uji coba dilaksanakan pada anak di TK Kartini Sleman dengan target anak usia 5-6 tahun. Subjek yang digunakan pada uji coba ini yaitu 3 orang anak dengan kemampuan motorik rendah, sedang dan tinggi. Pemilihan ini peneliti lakukan dengan melihat hasil evaluasi dari guru. Sebelum uji coba diberikan kepada anak, peneliti memberikan penjelasan serta pengarahan kepada guru dalam kegiatan model permainan mini outbound dengan menggunakan buku panduan dan video tutorial sebagai gambaran dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melaksanakan tiga kali pertemuan dengan tujuan agar guru dapat memahami dalam penggunaan produk yang dikembangkan.

Pada tahap ini peneliti ikut terlibat secara langsung dalam pelaksanaan permainan mini outbound dalam pembelajaran motorik pada anak. Selain itu peneliti melihat reaksi anak ketika berpartisipasi dalam pembelajaran motorik yang menggunakan permainan mini outbound. Berdasarkan hasil uji perorangan

maka dapat diketahui kebermaknaan dari model permainan mini outbound dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik pada anak melalui hasil penilaian produk oleh guru dan hasil observasi kepada anak.

Penilaian dilakukan melalui angket respon guru, hasil kelayakan dan saran dari guru untuk perbaikan dalam permainan yang digunakan dapat dilihat pada lampiran 2.g. untuk lebih singkatnya berdasarkan hasil penilaian guru terhadap produk pada uji perorangan ini sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil penilaian guru terhadap produk

<i>Expert Judgment</i>	Skor X	X_i	SB_i	Kategori
Guru 1	53	36	8	Sangat layak

Bedasarkan dari penilaian yang diberikan guru dapat diketahui skor pada angket penilaian produk dari guru TK Kartini, Sleman yaitu 53 dengan kategori sangat layak, dimana $53 > 50,4$. Selain itu guru memberikan saran berupa pelaksanaan kegiatan bermain dalam satu permainan diselesaikan terlebih dahulu oleh semua anak, setelah semua anak selesai dalam satu permainan baru melanjutkan permainan berikutnya. Hal tersebut dikarenakan ketika satu tim menyelesaikan lima kegiatan main anak menjadi bosan saat menunggu untuk bermain. Selain itu guru juga menyarankan untuk menambah jumlah bantal untuk permainan lempar tangkap dan dibuat berwarna-warni.

2. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Setelah dilakukan perbaikan dari hasil saran guru pada uji perorangan selanjutnya peneliti melakukan uji coba pada kelompok kecil dengan melibatkan 20 anak pada dua kelas di TK Harapan Gandok. Kriteria anak yang dipilih yaitu anak yang memiliki kemampuan motorik rendah, sedang dan tinggi dengan

melihat hasil evaluasi dari guru. Tujuan dari uji perorangan ini yaitu untuk menemukan jika ada masalah tambahan mengenai model permainan mini outbound. Pada uji ini guru dan peneliti berkolaborasi dalam penyampaian materi dan penggunaan media. Sebelum diimplementasikan, peneliti memberikan penjelasan serta pengarahan kepada guru dalam kegiatan model permainan mini outbound dengan menggunakan buku panduan dan video tutorial sebagai gambaran dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melaksanakan tiga kali pertemuan dengan tujuan agar guru dapat memahami dalam penggunaan produk yang dikembangkan.

Penilaian uji perorangan dilakukan dengan angket penilaian guru terhadap produk permainan mini outbound yang terlampir dalam lampiran 2.i. tujuan dari penilaian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan memperbaiki kekurangan pada permainan mini outbound. Berikut ini tabel hasil penilaian guru terhadap produk di TK Harapan Gandok.

Tabel 14. Hasil penilaian guru terhadap produk

<i>Expert Judgment</i>	Skor X	X_i	SB_i	Kategori
Guru 1	55	36	8	Sangat layak
Guru 2	54	36	8	Sangat layak

Bedasarkan dari penilaian yang diberikan guru dapat diketahui skor pada angket penilaian produk dari guru TK Harapan Gandok, guru 1 memberikan nilai 55 dengan kategori sangat layak, dimana $55 > 50,4$ dan guru 2 memberikan penilaian $54 > 50,4$ dengan kategori sangat layak. Selain itu guru memberikan saran untuk memperbaiki kegiatan bermain yaitu memberikan motivasi lebih kepada anak berupa *reward* disetiap permainan, misal seperti *sticker*.

3. Hasil Uji Coba Lapangan (*Field Trial Evaluation*)

Siklus terakhir pada evaluasi formatif yaitu uji coba lapangan. Pada uji ini dilakukan peneliti setelah memperbaiki atau merevisi permainan mini outbound hasil dari saran berdasarkan uji kelompok kecil. Sebelum permainan mini outbound digunakan oleh guru dalam pembelajaran, peneliti memberikan penjelasan serta pengarahan kepada guru dalam kegiatan model permainan mini outbound dengan menggunakan buku panduan dan video tutorial sebagai gambaran dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melaksanakan tiga kali pertemuan dengan tujuan agar guru dapat memahami dalam penggunaan produk yang dikembangkan. Selama uji lapangan ini peneliti tidak ikut campur dalam proses kegiatan pembelajaran, mulai dari awal pembelajaran hingga dilakukan evaluasi pada anak. Uji lapangan melibatkan 30 orang anak di TK Sari Asih II dan TK Nasional Depok

Penelitian uji lapangan dilakukan dengan angket penilaian guru terhadap produk permainan mini outbound yang terlampir dalam lampiran 2.k. tujuan dari penilaian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan memperbaiki kekurangan pada permainan mini outbound. Berikut ini tabel hasil penilaian guru terhadap produk di TK Sari Asih II dan TK Nasional Depok:

Tabel 14. Hasil penilaian guru terhadap produk

<i>Expert Judgment</i>	Skor X	X_i	SB_i	Kategori
Guru 1	58	36	8	Sangat layak
Guru 2	60	36	8	Sangat layak

Bedasarkan dari penilaian yang diberikan guru dapat diketahui skor pada angket penilaian produk dari guru TK Harapan Gandok, guru 1 memberikan nilai 58 dengan kategori sangat layak, dimana $58 > 50,4$ dan guru 2 memberikan

penilaian $60 > 50,4$ dengan kategori sangat layak. Dari hasil penilaian produk pada uji lapangan ini kedua guru tersebut dapat diketahui hasilnya yaitu bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Pada uji lamapangan ini, peneliti juga melakukan uji efektifitas selama 6 kali perlakuan sudah termasuk *pere-test* dan *post-test* dengan tujuan untuk melihat peningkatan kemampuan motorik pada anak setelah menggunakan model permainan mini outbound. Pada hari pertama, peneliti melakukan *pre-test* kepada anak dengan teknik unjuk kerja. Tujuan dari dilakukannya *pre-test* ini yaitu peneliti mengetahui kemampuan awal pada motorik anak. Hasil *pre-test* kemampuan anak dapat dilihat pada lampiran 2.m. berdasarkan hasil analisis data yang peneliti dapatkan, selanjutnya peneliti memberikan perlakuan kepada anak dengan menggunakan permainan mini outbound untuk meningkatkan kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun. Berikut tabel hasil dari nilai *pre-test* kemampuan motorik anak.

Tabel 16. Hasil perhitungan nilai *pre-test* kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun

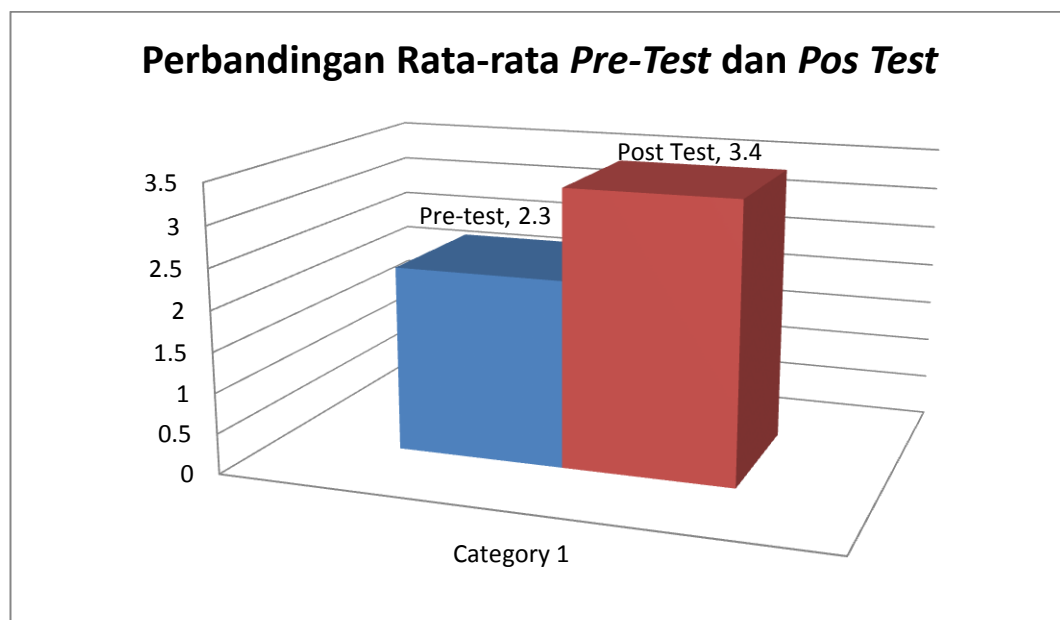
Subjek	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
30 Orang anak (<i>whole class</i>)	3,0	1,6	2,3

Berdasarkan dari tabel 16 hasil perhitungan nilai *pre-test* kemampuan motorik pada 30 subjek anak di dua TK yaitu nilai tertinggi 3,0 sedangkan nilai terendah 1,6 dengan rata-rata 2,3. Setelah mengetahui hasil *pre-test*, anak diberikan perlakuan dengan penerapan model permainan mini outbound selama beberapa kali sampai skor maksimal pada nilai kemampuan motorik anak. Pada pertemuan ke06 hasil skor anak menunjukka hasil yang maksimal, karena terjadi

peningkatan yang tidak jauh berbeda dengan pertemuan ke-5, sehingga peneliti menentukan data untuk *post-test* pada perlakuan ke-6 dari hasil penilaian oleh guru terhadap kemampuan motorik anak. *Post-test* dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan produk selama proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model permainan mini outbound. Hasil dari *post-test* kemampuan motorik anak setelah diberikan perlakuan melalui permainan mini outbound yaitu sebagai berikut:

Tabel 16. Hasil perhitungan nilai *pre-test* kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun

Subjek	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
30 Orang anak (<i>whole class</i>)	4,0	2,6	3,4



Grafik 1 Perbandingan rata-rata *pretest* dan *posttest*

Selanjutnya penentuana ada dan tidaknya perbedaan kemampuan motorik anak antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment* model permainan mini

outbound dapat diketahui dengan uji beda SPSS menggunakan uji sign-rank *Wilcoxon*. Pada tabel 18 merupakan hasil dari uji sign-rank *wilcoxon*.

Tabel 18. Hasil uji sign-rank *Wilcoxon pretest* dan *posttest*

Test Statistics ^a	
	PostTest - PreTest
Z	-4.799 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Tabel 19. Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* kemampuan motorik anak

	Nilai Teringgi	Nilai Terendah	Rata-rata
<i>Pretest</i>	3,0	1,6	2,3
<i>Posttest</i>	4,0	2,6	3,4

Berdasarkan hasil uji perbedaan sign-rank *wilcoxon* pada tabel 18 memiliki hasil yaitu 0.000. Hasil signifikansi $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil *pretest* dengan hasil *post-test*. Hal ini diperkuat dengan hasil pada tabel 19 dengan hasil nilai rata-rata yang meningkat menjadi 3,4 setelah diberikan perlakuan melalui model permainan mini outbound. Hasil *post-test* menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan hasil *pre-test*, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

C. Revisi Produk

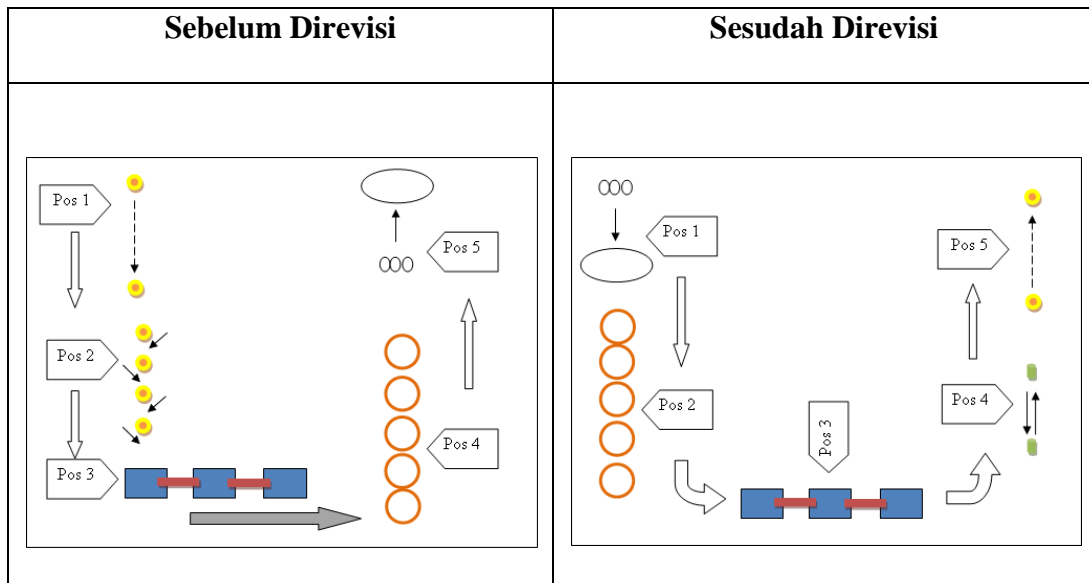
Model pengembangan Dick & Carey revisi produk termasuk dalam tahap ke sembilan yaitu revisi pembelajaran (*revise instruction*). Pada tahap ini peneliti merangkum hasil revisi baik dari *expert judgement* dan pada evaluasi formatif pada langkah sebelumnya. Berikut ini merupakan hasil dari revisi dari *expert*

judgement, revisi pada uji *one-to-one evaluation* revisi pada uji *small group evaluation* dan revisi pada uji *Field trial evaluation*.

1. Revisi *Expert Judgement*

Revisi yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan masukan dan saran dari tim *expert* terhadap instrumen dan materi yaitu validasi instrumen dilaksanakan pada tanggal 30 Agustus 2019, instrumen yang akan divalidasi terdiri dari 1) Instrumen ahli materi, 2) instrumen penilaian produk oleh guru dan instrumen observasi penilaian perkembangan motorik kasar anak. Terdapat saran dari validator yaitu agar penyusunan instrumen untuk validasi materi selalu berpedoman pada kajian literatur yang terkait dan untuk aspek penilaian difokuskan pada apa yang mau dinilai, selanjutnya Saran diberikan untuk instrumen penilaian kemampuan motorik kasar yaitu agar segera dilakukan perbaikan jika rubrik yang disusun terlalu mudah atau terlampau sulit untuk anak disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak yang ada di lapangan.

Selanjutnya hasil validasi oleh ahli materi pada tanggal 3 September 2019 mendapatkan saran untuk memperbaiki produk yang akan dikembangkan yaitu pada saat pra-pemanasan cukup dengan mengukur suhu tubuh, pada pemanasan dilakukan pada daerah leher, bahu lengan pinggang dan tungkai. Selain itu rangkaian pelaksanaan kegiatan inti pada permainan dimulai dari kegiatan yang ringan hingga kegiatan yang berat.



Gambar 7. Revisi runtutan kegiatan dari ahli materi

2. Revisi Uji *One-To-One Evaluation*

Pada uji *one-to-one evaluation* guru memberikan saran terkait musaran berupa pelaksanaan kegiatan bermain dalam satu kegiatan diselesaikan terlebih dahulu kepada semua anak, setelah semua anak selesai dalam satu permainan baru melanjutkan permainan yang lainnya. Hal tersebut dikarenakan ketika satu tim menyelesaikan lima kegiatan main anak menjadi bosan saat menunggu untuk bermain. Selain itu guru juga menyarankan untuk menambah jumlah bantal untuk permainan lempar tangkap dan dibuat berwarna-warni.

Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
	

Gambar 8. Revisi pada uji *one-to-one evaluation*

3. Revisi Uji *Small Group Evaluation*

Pada uji *small grup evaluation* guru memberikan saran untuk revisi kegiatan bermain yaitu memberikan motivasi lebih ke anak berupa reward disetiap permainan, bisa berupa stiker. Berdasarkan saran dan masukan dari guru/pendidik, maka dari itu dalam permainan ini diberikan reward berupa stiker.



Gambar 9. Revisi Uji *Small Group Evaluation*

4. Revisi Uji *Field Trial Evaluation*

Pada uji *field trial evaluation* guru memberikan saran pada saat pelaksanaan permainan menggunakan peluit sebagai aba-aba atau instruksi kepada

anak. Agar mudah dalam memberikan instruksi atau aba-aba kepada anak. Berdasarkan saran dari pendidik maka dalam permainan ini ditambahkan peluit sebagai instruksi atau aba-aba.

D. Kajian Produk Akhir

Hasil dari produk pengembangan yaitu permainan mini outbound untuk meningkatkan kemampuan motorik pada anak usia 5-6 tahun yang dikemas dalam buku panduan pelaksanaan pembelajaran dan video tutorial pelaksanaan pembelajaran serta didalamnya terdapat alat evaluasi kemampuan motorik anak. Pengembangan permainan mini outbound telah melalui beberapa revisi dari *expert judgement*, dan uji coba yang dilakukan dilapangan. Hasil akhir dalam pengembangan model permainan mini outbound yaitu dikategorikan sangat layak.

Permainan mini outbound dinilai melalui beberapa tahap yaitu tahap uji *one-to-one evaluation*, uji *small group evaluation* dan uji *field trial evaluation* untuk memperoleh penilaian terhadap produk dan memperoleh produk yang layak untuk diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan motorik pada anak. Selain itu hasil dari produk ini adalah untuk peningkatan kemampuan motorik pada anak, hasil nilai rata-rata *pre-test* keseluruhan adalah 2,3, setelah anak diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan mini outbound nilai rata-rata meningkat pada hasil *post-test* sekitar 30% yaitu 3,4. Dapat diketahui bahwa permainan mini outbound dapat meningkatkan kemampuan motorik pada anak usia 5-6 tahun.

Hasil dari penelitian yang dilaksanakan, dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun meningkat setelah diberikan perlakuan dengan permainan mini outbound. Hal ini didukung dengan pendapat

Susanta (2010:23) dengan melalui kegiatan outbound ini merupakan rangkaian kegiatan petualangan yang relatif ringan sehingga anak akan mudah dalam melatih baik fisik maupun mentalnya. Sejalan dengan hasil dari penelitian Maryatun (2011) bahwa melalui permainan outboun dapat merangsang motorik pada anak yang akan direspon kedalam bentuk gerak atau aktivitas secara jasmani.

Penggunaan permainan mini outbound dalam pelaksanaan pembelajaran, anak menjadi aktif karena anak akan secara langsung melakukan aktifitas berupa gerakan fisik, sehingga mampu melatih motorik pada anak. Berikut deskripsi akhir permainan mini outbound:

1. Permainan mini outbound didesain sesuai dengan tahap perkembangan kemampuan motorik anak yang berdasarkan dari studi pustaka yang peneliti lakukan. Terdapat lima pos kegiatan bermain yaitu menangkap bantal, melompat kedalam simpai, berjalan melewati papan titian berantai, berlari bolak-balik dan berlari cepat. Rangkaian latihan tersebut dibuat dari kegiatan yang ringan hingga kegiatan yang berat.
2. Langkah-langkah model permainan mini outbound
 - a. Langkah dari model permainan mini outbound dapat memberi gambaran mengenai pelaksanaan kegiatan diluar kelas melalui kegiatan aktifitas fisik dan pembelajaran *direct instruction*.
 - b. Langkah dari model permainan mini outbound dikemas dengan sederhana, dengan harapan agar mudah untuk dipahami dan dilaksanakan oleh guru maupun anak.

- c. Langkah pada permainan mini outbound dikemas dalam sebuah rangkaian yang runtut mulai dari kegiatan pembuka (pra-pemanasan dan pemanasan), kegiatan inti (Pos permainan 1 sampai Pos permainan 5) dan kegiatan Penutup (pendinginan).
3. Video tutorial pelaksanaan pembelajaran pada model permainan mini outbound
 - a. Video tutorial akan memberikan gambaran secara audio-visual, sehingga akan mempermudah untuk dipahami dan dipelajari sebagai kegiatan pembelajaran.
 - b. Video pembelajaran memperlihatkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model permainan mini outbound sehingga mudah untuk dimengerti oleh guru, mudah dilakukan oleh guru dan anak dan media yang dipakai dapat disesuaikan dengan kemampuan anak dan dapat media dapat dimodifikasi sesuai dengan ketersediaan di sekolah.
4. Buku panduan pelaksanaan pembelajaran melalui model permainan mini outbound
 - a. Buku panduan pelaksanaan pembelajaran digunakan sebagai pendamping dalam menjelaskan kegiatan dalam permainan mini outbound yang terdapat dalam video tutorial.
 - b. Buku panduan pelaksanaan pembelajaran menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami dan terdapat gambar sebagai pelengkap dalam proses permainan mini outbound, sehingga akan semakin memperjelas dalam pelaksanaan kegiatan permainan mini outbound.

- c. Buku panduan pelaksanaan pembelajaran didalamnya terdapat alat evaluasi kemampuan motorik anak usia 5-6 tahu yang telah disesuaikan dengan kemampuan anak.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian penembangan model permainan mini outbound memiliki beberapa keterbatasan, yaitu

1. Kegiatan ini tidak terlalu cocok digunakan untuk anak dibawah usia 5 tahun
2. Terdapat lima jenis alat main, sehingga memerlukan waktu untuk persiapan dan penataan alatnya.
3. Dapat menimbulkan cedera pada anak, namun dapat diminimalisir dengan memberikan pengarahan dan perhatian yang lebih kepada anak ketika bermain.
4. Memerlukan area yang cukup luas baik *indoor* maupun *outdoor*