

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Salah satu tujuan penelitian pengembangan ini untuk menghasilkan sebuah model kegiatan bermain beresiko untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun atau kelas B. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa model kegiatan bermain beresiko yang terdiri dari 5 kegiatan bermain yang dikemas dalam bentuk buku panduan dan video tutorial yang dapat digunakan oleh guru. Model kegiatan bermain yang dikembangkan telah dinyatakan layak oleh beberapa validator. Model penelitian pengembangan ini mengadopsi tahapan dari pengembangan Borg & Gall sebagai berikut.

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan di Kabupaten Bantul Yogyakarta. Jumlah TK yang dijadikan lokasi untuk analisis kebutuhan sebanyak 4 TK. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kendala yang terjadi di TK. Data diperoleh dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan melihat secara langsung kondisi awal TK baik dari sarana ataupun proses belajar mengajarnya. Sedangkan wawancara dilakukan dengan narasumber guru kelas. Untuk lebih lengkapnya akan diuraikan rincianya pada halaman berikut.

a. Hasil Observasi

Observasi dilakukan selama 4 hari di 4 TK yang dijadikan lokasi pengamatan. Masing-masing TK mendapat waktu 1 hari untuk dilakukan observasi. observasi dilakukan dengan melihat proses pembelajaran anak dari mulai awal masuk hingga pulang sekolah. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat 3 TK yang memulai aktifitas pembelajaran dengan melakukan senam. Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. 4 TK yang dijadikan lokasi pengamatan memulai kegiatan di dalam kelas dengan berdoa. Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran. Dari hasil pengamatan proses pembelajaran, terdapat 3 TK yang mengisi kegiatan pembelajaran dengan mengarahkan anak untuk membuat prakarya sedangkan 1 TK mengisi kegiatan anak dengan mewarnai dan menggambar bebas.

Kegiatan observasi juga dilakukan ketika anak istirahat. Hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata anak melakukan kegiatan bermain diluar ruangan dengan alat permainan yang disediakan sekolah seperti ayunan, jungkat-jungkit, seluncuran dan lain sebagainya. Ketika anak sedang bermain terdapat 1 TK yang terlihat gurunya juga ikut mendampingi atau mengawasi anak saat bermain. 3 TK lainnya tidak ada pendampingan atau pengawasan, padahal terlihat bahwa sebagian besar anak yang bermain dengan alat bermain diluar ruangan cenderung melakukan kegiatan permainan yang berbahaya, seperti menaiki seluncuran dari papan seluncur bukan dari tangga, atau bermain ayunan dengan kecepatan yang tinggi. Setelah istirahat selesai, observasi dilanjutkan ketika anak masuk ke dalam kelas kembali hingga anak-anak pulang.

Selain melakukan observasi terhadap proses pembelajaran, observasi juga dilakukan terhadap sarana prasarana dan kondisi fisik sekolah. Dari hasil observasi terlihat bahwa semua TK yang dijadikan lokasi pengamatan, memiliki lahan bermain yang sedikit bahkan 1 TK memanfaatkan bangunan lantai dua untuk tempat bermain anak-anak. Alat bermain yang disediakan di 4 TK kebanyakan terdiri dari kegiatan bermain yang melibatkan motorik halus dan kognitif seperti *Puzzle*, balok, plastisin dan lain sebagainya. Alat bermain yang digunakan untuk motorik kasar hanya berupa alat bermain luar ruangan. berdasarkan hasil observasi terlihat ada 1 TK yang hanya memiliki 2 macam alat bermain luar ruangan, sedangkan 3 TK lainnya memiliki alat bermain luar ruangan sebanyak 5 hingga 7 macam.

b. Hasil Wawancara

Analisis terhadap kebutuhan penelitian diperdalam dengan proses wawancara. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada guru kelas. Dalam proses ini peneliti menentukan 1 guru kelas yang dijadikan narasumber. Secara garis besar pertanyaan yang diberikan terhadap narasumber yaitu, (1) gambaran aktivitas pembelajaran secara umum selama satu minggu, (2) kendala yang dialami dalam proses pembelajaran, (3) aspek perkembangan anak yang sulit distimulasi, (4) variasi media untuk menstimulasi aspek perkembangan anak.

Berdasarkan pertanyaan tentang gambaran aktivitas pembelajaran secara umum selama satu minggu, rata-rata guru menjawab bahwa dalam 1 minggu tersebut terdapat jadwal-jadwal tertentu seperti upacara, senam, praktek ibadah,

makan bersama dan lain sebagainya. Hal yang menjadi perhatian peneliti yaitu terdapat 3 narasumber menyatakan selain hari senin selalu melakukan kegiatan senam pagi, sedangkan dua narasumber lain menyatakan bahwa kegiatan senam pagi hanya dilakukan 1 hari dalam 1 minggu, dan kadang tidak diadakan senam. Terdapat pernyataan dari salah seorang guru yang mengatakan bahwa terkadang anak tidak mau melakukan senam karena merasa bosan sehingga guru mengalihkan ke dalam kegiatan lain seperti berjalan di sekitar lingkungan TK.

Jawaban narasumber tentang kendala yang dialami dalam proses pembelajaran sangat bervariasi. Secara garis besar guru menjawab bahwa kekurangan media untuk belajar. LKS adalah media utama yang dijadikan guru sebagai bahan pembelajaran sehari-hari. Dalam hal ini yang menjadi perhatian peneliti adalah pernyataan dari 2 guru yang mengatakan bahwa salah satu kendala yang dialami dalam proses pembelajaran yaitu keterbatasan media dan tempat untuk melakukan kegiatan yang berhubungan dengan motorik kasar. Salah seorang guru mengatakan bahwa lahan yang dimiliki untuk kegiatan bermain berada di lantai 2 sehingga guru enggan melakukan kegiatan yang berhubungan dengan gerak aktif anak, karena guru merasa lahan yang dimiliki begitu terbatas dan beresiko.

Terdapat beberapa jawaban narasumber terkait aspek perkembangan anak yang sulit distimulasi diantaranya membaca dan menulis awal, kemandirian, dan motorik kasar. Perhatian peneliti yaitu pada pernyataan 3 guru yang mengatakan bahwa perkembangan motorik kasar anak terjadi secara tidak merata. Seorang guru menyatakan bahwa terdapat kesenjangan yang signifikan antara perkembangan

motorik kasar anak satu dengan lainnya, terutama dalam hal yang berhubungan dengan keseimbangan, berlari, meloncat atau melompat, gerak reflek, dan koordinasi.

Berdasarkan hasil pertanyaan tentang variasi media untuk menstimulasi aspek perkembangan anak semua guru merasa bahwa media yang digunakan kurang. Kegiatan pembelajaran di sebagian besar bergantung pada buku LKS. Salah seorang guru menyatakan bahwa pengadaan media yang berhubungan dengan motorik kasar sangatlah minim TK tersebut hanya memiliki 2 jenis alat permainan luar ruangan. selain itu ada guru yang mengatakan bahwa alat permainan luar ruangan yang dimiliki tidak pernah digunakan secara terencana untuk menstimulasi motorik kasar anak. anak-anak hanya dibiarkan bermain tanpa pengawasan dan arahan, sementara anak pada usia ini lebih menyukai permainan yang menantang. Guru juga menambahkan bahwa seringkali melihat anak ketika bermain melakukan aktifitas berbahaya yang beresiko membuat cedera.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dijelaskan, ada permasalahan dominan yang terjadi di 4 TK yang dijadikan lokasi analisis kebutuhan. Permasalahan tersebut terkait kurangnya pengadaan kegiatan untuk menstimulasi motorik kasar anak, sehingga ada guru yang mengatakan bahwa telah terjadi kesenjangan dalam perkembangan motorik kasar anak. Permasalahan tersebut muncul karena beberapa sebab diantaranya (1) kurangnya lahan untuk bermain, (2) kurangnya media untuk menstimulasi motorik kasar anak, (3) kegiatan untuk melatih motorik kasar anak kurang bervariasi sehingga anak merasa bosan, (4) tidak ada perencanaan yang terstruktur dalam pengadaan kegiatan untuk

menstimulasi motorik kasar anak. berdasarkan hal tersebut maka perlu adanya solusi atau alternatif pemecahan masalah agar guru dapat memberikan stimulasi terhadap motorik kasar anak secara optimal. Berdasarkan hasil wawancara, telah dikatakan oleh guru bahwa ketika bermain anak lebih menyukai hal-hal yang berbahaya dan beresiko. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengakomodasi permasalahan tersebut adalah melalui pengembangan kegiatan bermain beresiko (*Risky Play*).

Kegiatan bermain beresiko merupakan bentuk kegiatan bermain dengan penuh tantangan dan resiko. Kegiatan beresiko yang dibuat terdiri dari 5 jenis kegiatan bermain untuk mengembangkan lima aspek keterampilan motorik kasar, yaitu keseimbangan, kelincahan, kecepatan, daya ledak dan koordinasi. 5 keterampilan ini dipilih berdasarkan hasil wawancara terhadap guru yang menyebutkan bahwa terdapat kesenjangan yang signifikan antara perkembangan motorik kasar anak satu dengan lainnya, terutama dalam hal yang berhubungan dengan keseimbangan, berlari, meloncat atau melompat, gerak reflek, dan koordinasi. Pemilihan kegiatan bermain disesuaikan dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun.

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa model bermain beresiko yang dikemas dalam bentuk buku panduan. Selain buku panduan, pengembangan model kegiatan bermain beresiko juga dikemas dalam sebuah video tutorial tentang pelaksanaan kegiatan bermain beresiko. Kedua produk tersebut berisi materi yang saling melengkapi, sehingga dapat digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan praktek kegiatan bermain beresiko.

2. Pengembangan Produk Awal

Model pengembangan kegiatan bermain beresiko berisi 5 kegiatan bermain. yang dikemas dalam bentuk buku panduan dan vidio tutorial. Pemilihan 5 kegiatan bermain tersebut didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan yaitu untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak yang meliputi keseimbangan, kelincahan, kecepatan, daya ledak, dan koordinasi. Masing-masing kegiatan bermain dirancang dengan diberikan unsur resiko. Tujuan pemberian resiko dalam kegiatan bermain beresiko yaitu untuk menambah tantangan dan pengalaman berbeda bagi anak dalam melakukan kegiatan bermain.

Model pengembangan kegiatan bermain beresiko ini dapat dijadikan guru untuk menstimulasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun secara lebih terencana, menyenangkan dan memiliki tujuan. untuk mempermudah guru dalam melaksanakan praktek kegiatan bermain beresiko, produk pengembangan ini juga dilengkapi dengan buku panduan dan vidio tutorial. Pengembangan produk awal dalam model kegiatan bermaian beresiko ini terdiri dari beberapa tahapan. Berikut akan dijelaskan tahapan-tahapan dalam pengembangan produk awal model kegiatan bermain beresiko dalam penelitian ini:

a. Mengkaji Materi

Pengkajian materi dilakukan untuk menentukan jenis kegiatan yang dibutuhkan oleh guru dan anak dalam menstimulasi keterampilan motorik anak. pengkajian materi didasari dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya yang telah disesuaikan dengan berbagai kajian literatur yang relevan. Materi yang dipilih pada model kegiatan bermain beresiko ini

adalah (1) berjalan di atas papan titian, (2) berlari zig-zag, (3) melompat dengan jarak tertentu, (4) berlari dengan jarak tertentu, (5) kemampuan mengkoordinasikan mata tangan dan kaki. Berdasarkan 5 materi yang telah dipilih tersebut, kemudian dimodifikasi menjadi bentuk kegiatan bermain beresiko yang meliputi (1) berjalan di atas papan titian bersambung, (2) melompat dan berlari melewati papan zig-zag, (3) melompat ke dalam ban, (4) berlari sambil menarik teman, (5) menangkap bantal.

b. Membuat Konsep Model Kegiatan Bermain Beresiko

Konsep kegiatan bermain beresiko, secara garis besar adalah bentuk aktifitas bermain yang dapat dilakukan dimana saja, baik di dalam maupun di luar ruangan. Selain itu, kegiatan bermain beresiko juga memiliki tantangan dan resiko untuk cedera. Unsur tantangan dan resiko yang terdapat dalam kegiatan bermain ini diberikan agar anak melakukan aktifitas motorik kasar secara maksimal, tetapi masih bersifat menyenangkan.

c. Merancang Desain Model

Pelaksanaan pengembangan model kegiatan bermain beresiko dilanjutkan dengan tahap desain model. Pada tahap ini, tingkat kesulitan kegiatan bermain disesuaikan dengan kemampuan anak. Selain itu, kegiatan bermain juga dirancang agar fleksibel terhadap tempat. Bentuk kegiatan bermain ini terdiri dari 5 jenis. Masing-masing kegiatan bermain dilakukan secara bergantian. Masing-masing kegiatan bermain memiliki fungsi khusus yaitu melatih keseimbangan, kelincahan, kecepatan, daya ledak dan koordinasi. Kegiatan bermain beresiko dibuat hanya untuk melatih keterampilan motorik kasar anak. untuk pengujian

terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar anak dilakukan dengan bentuk kegiatan bermain yang berbeda.

d. Menyusun Buku Panduan Kegiatan Bermain Beresiko

Kegiatan bermain beresiko dirancang agar dapat digunakan guru untuk melatih keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Untuk mempermudah guru dalam melaksanakan praktek kegiatan bermain beresiko tersebut, maka produk dalam penelitian ini dibuatkan buku panduan. Buku panduan yang dibuat berisikan tahapan-tahapan dalam melakukan kegiatan bermain beresiko. Selain itu buku panduan yang dibuat juga berisikan rubrik penilaian terhadap keseimbangan, kelincahan, daya ledak, kecepatan dan koordinasi. Buku panduan yang disusun juga dilengkapi dengan gambar contoh agar mudah dipahami oleh guru. Hasil akhir buku panduan ini dicetak dengan ukuran B5 menggunakan kertas *ivory* 230 gram pada sampul dan *artpaper* 150 gram pada isi.

e. Menyusun Vidio Tutorial Kegiatan Bermain Beresiko.

Vidio tutorial dibuat untuk mempermudah guru dalam melakukan praktek kegiatan bermain beresiko melalui contoh konkrit yang ada di dalam vidio. Selain itu vidio tutorial yang dibuat juga dilengkapi dengan narasi untuk memperjelas maksud dari gambar yang ditayangkan. Vidio yang disusun mengikuti alur dari buku panduan, sehingga antara buku panduan dan vidio tutorial yang dibuat merupakan satu kesatuan media untuk mempermudah praktek kegiatan bermain beresiko.

Model kegiatan bermain beresiko secara garis besar merupakan sebuah model kegiatan yang melibatkan aktifitas motorik kasar. Kegiatan tersebut

disusun dengan menambahkan unsur resiko dan tantangan sehingga keterampilan motorik kasar anak dapat terlatih dengan maksimal. Langkah-langkah dalam kegiatan bermain beresiko yaitu diawali dengan kegiatan pemanasan. Setelah itu, mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan bermain beresiko. Dalam melakukan kegiatan bermain beresiko masing-masing anak akan melakukan 5 jenis kegiatan bermain yaitu, (1) berjalan di atas papan titian, (2) meloncat dan berlari melewati papan zig-zag, (3) melompat ke dalam ban, (4) berlari sambil menarik teman, (5) menangkap bantal. setelah kegiatan bermain beresiko selesai dilakukan, selanjutnya dilanjutkan dengan kegiatan pendinginan.

Salah satu tujuan pengembangan model kegiatan bermain beresiko yaitu untuk mensiasati sekolah yang tidak memiliki cukup tempat agar tetap dapat melakukan aktifitas bermain secara maksimal. Untuk alasan tersebut, maka kegiatan bermain beresiko tidak dilakukan dengan sistem berlanjut seperti permainan sirkuit, tetapi antara satu kegiatan bermain dengan kegiatan bermain lainnya dilakukan secara bergantian. Kegiatan bermain beresiko berfungsi untuk melatih keterampilan motorik kasar anak yang berkaitan dengan keseimbangan, kelincahan, kecepatan daya ledak dan koordinasi. Masing-masing keterampilan motorik kasar tersebut akan terstimulasi melalui 5 kegiatan bermain yaitu, (1) berjalan di atas papan titian bersambung untuk menstimulasi keseimbangan anak, (2) meloncat dan berlari melewati papan zig-zag untuk menstimulasi kelincahan anak, (3) berlari sambil menarik teman untuk menstimulasi kecepatan anak, (4) melompat ke dalam ban untuk menstimulasi daya ledak anak, (5) menangkap ban untuk menstimulasi koordinasi anak.

Pengembangan kegiatan bermain beresiko ini memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan kegiatan bermain beresiko pada umumnya. Kelebihan model pengembangan kegiatan bermain beresiko ini terletak pada tahapan atau sintaks yang lebih terstruktur. Selain itu kegiatan bermain beresiko ini juga dapat diaplikasikan pada ruangan *indoor* ataupun *outdoor*. Tingkat keamanan pada kegiatan bermain ini juga lebih besar karena dalam pembuatan alat dan materi sudah disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan perkembangan motorik kasar anak.

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui respon guru terhadap produk pengembangan. Uji coba terbatas dilaksanakan di 2 TK yang terletak di kabupaten Bantul dalam waktu yang berbeda. TK yang dijadikan subjek uji coba lapangan awal yaitu TK Ananda dan TK ABA Ketandan. Pelaksanaan uji coba terbatas dilakukan selama dua hari di masing-masing TK. Responden yang dilibatkan dalam uji coba terbatas yaitu 1 orang guru pada masing-masing TK. Selain melibatkan guru, sebanyak 22 anak dari 2 TK juga dilibatkan dalam uji coba terbatas ini.

Uji coba terbatas dilakukan dengan prosedur yaitu pada hari pertama guru mempelajari terlebih dahulu buku panduan dan video tutorial kegiatan bermain beresiko. Pada hari kedua guru mempraktekan cara pelaksanaan kegiatan bermain beresiko kepada anak-anak. Setelah itu guru memberikan respon dengan mengisi

angket penilaian terhadap produk kegiatan bermain beresiko. Selain itu guru juga dapat memberikan komentar serta saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan. Hasil penilaian guru terhadap produk kegiatan bermain beresiko pada uji coba terbatas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 13. Hasil Penilaian Guru Terhadap Produk Kegiatan Bermain Beresiko pada Uji Coba Lapangan Terbatas

No	Penilai	Jumlah item	Jumlah nilai
1	Guru 1	25	80
2	Guru 2	25	77
Jumlah			157

Berdasarkan tabel di atas, jumlah skor penilaian produk pada uji coba lapangan awal yaitu 157. Dengan mengacu pada rumus tabel kualifikasi skala 5, maka nilai tersebut dapat dikonfersikan ke dalam data kualitatif sebagai berikut.

Tabel 14. Hasil Konversi Perhitungan Nilai Guru Terhadap Produk Kegiatan Bermain Beresiko pada Uji Coba Terbatas ke dalam Skala lima

No	Interval Skor	Deskripsi
1	$157 > 170$	Sangat baik
2	$140 < 157 \leq 170$	Baik
3	$110 < 157 \leq 125$	Cukup
4	$80 < 157 \leq 110$	Kurang
5	$157 \leq 80$	Kurang Sekali

Berdasarkan perhitungan tabel di atas dapat lihat bahwa pernyataan yang benar yaitu terdapat pada tabel 2 ($140 < 157 \leq 170$). Sehingga nilai tersebut memenuhi deskripsi “Baik”. Berdasarkan deskripsi tersebut maka perlu adanya perbaikan hingga produk bisa mendapat deskripsi “Sangat Baik”.

2. Hasil Uji Coba Lapangan Utama

Produk pengembangan yang telah direvisi setelah uji coba terbatas, di uji cobakan kembali pada uji lapangan utama. Uji lapangan utama dilakukan dengan tujuan untuk melihat kembali respon guru terhadap produk pengembangan. Uji coba lapangan utama ini dilaksanakan di 5 TK yaitu TK Chipmunk, TK Melati, TK PKK Pringgolayan, TKIT Omah Lintang dan RA PDHI. Dalam uji coba lapangan utama ini responden yang dilibatkan yaitu 5 guru kelas dan 73 anak. uji lapangan utama dilaksanakan selama 2 hari pada masing-masing TK. Dengan melihat hasil penilaian produk pada uji coba terbatas yang mendapat deskripsi “Baik”, pada uji coba lapangan utama ini target nilai yang diperoleh yaitu pada deskripsi “Sangat Baik”. Adapun perbaikan yang dilakukan setelah uji coba lapangan utama ini dilakukan untuk menyempurnakan produk sebelum digunakan untuk uji lapangan oprasional.

Prosedur yang dilakukan dalam uji coba lapangan utama masih sama dengan uji coba terbatas. Pada hari pertama guru mempelajari buku panduan dan vidio tutorial bermain beresiko. Pada hari kedua guru mempraktekan kegiatan bermain beresiko dengan mengacu pada buku panduan dan vidio tutorial yang telah dipelajari dihari pertama. Setelah selesai melakukan praktek bermain beresiko, guru diminta untuk memberikan penilaian terhadap buku panduan dan vidio tutorial. Hasil penilaian terhadap buku panduan dan vidio tutorial pada uji lapangan luas dapat dihalaman berikut ini.

Tabel 15. Hasil Penilaian Guru Terhadap Produk Kegiatan Bermaian Beresiko pada Uji Coba Lapangan Utama

No	Penilai	Jumlah item	Jumlah nilai
1	Guru 1	25	99
2	Guru 2	25	100
3	Guru 3	25	100
	Guru 4	25	100
	Guru 5	25	99
Jumlah			498

Berdasarkan tabel di atas, jumlah skor penilaian dari 5 guru terhadap produk pada uji coba lapangan luas yaitu 498. Dengan mengacu pada rumus tabel kualifikasi skala 5, maka nilai tersebut dapat dikonfersikan ke dalam data kualitatif sebagai berikut.

Tabel 16. Hasil Konversi Perhitungan Nilai Guru Terhadap Produk Kegiatan Bermaian Beresiko pada Uji Coba Lapangan Utama ke dalam Skala lima

No	Interval Skor	Deskripsi
1	$498 > 375$	Sangat baik
2	$300 < 498 \leq 375$	Baik
3	$225 < 498 \leq 300$	Cukup
4	$150 < 498 \leq 225$	Kurang
5	$498 \leq 150$	Kurang Sekali

Berdasarkan perhitungan tabel di atas dapat lihat bahwa pernyataan yang benar yaitu terdapat pada tabel 1 ($498 > 375$). Sehingga nilai tersebut memenuhi deskripsi “Sangat Baik”. Berdasarkan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan respon yang semua “Baik” pada uji coba terbatas menjadi “Sangat Baik” pada uji lapangan utama.

3. Hasil Uji Coba Lapangan Oprasional

Uji coba lapangan oprasional dilakukan untuk mengetahui keefektifan model bermain beresiko untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Uji lapangan oprasional dilakukan di 10 TK yang terletak dibantul. Responden dalam uji lapangan oprasional yaitu 10 guru kelas B dan 150 anak. Uji lapangan oprasional yang dilakukan menggunakan desain penelitian *time series* dengan hanya mengambil nilai postes anak. *Treatment* yang dilakukan dalam uji efektivitas yaitu sebanyak 5 kali yang dilakuakan selama 5 hari pada masing masing sekolah. *Treatment* yang diberikan pada uji efektivitas dibuat berbeda setiap harinya dengan menambah tingkat kesulitan pada bermain beresiko.

Tahap pelaksanaan uji lapangan oprasional diawali dengan memberikan pengarahan tentang sistem pelaksanaan kepada guru yang menjadi responden, setelah itu guru diberi buku panduan dan vidio tutorial bermain beresiko untuk dipelajari. Kegiatan ini dilaksanakan satu hari sebelum dilaksanakannya uji efektivitas. Tretmen yang diberikan pada uji efektivitas dibuat berbeda secara penataan setiap harinya. Tujuannya agar kegiatan bermain beresiko menjadi lebih menarik, memiliki tantangan yang lebih dan tidak membuat jenuh anak. perubahan penataan dilakukan oleh peneliti sedangkan guru memandu kegiatan bermain sesuai prosedur yang ada di dalam buku panduan dan vidio tutorial. Pada uji lapangan oprasional, guru tidak memberikan penilaian terhadap produk pengembangan seperti uji sebelumnya. Pelaksanaan uji efektivitas secara rinci yaitu sebagai berikut.

a. Pertemuan Pertama

Pemberian *treatment* pada hari pertama dilakukan guru dan murid kelas B dengan berpedoman pada buku panduan dan video tutorial yang telah dipelajari oleh guru sebelumnya. Penataan alat bermain beresiko pada hari pertama dibuat sama persis seperti contoh pada buku panduan. Rincian penataan tersebut yaitu:

- (1) Penataan alat bermain berjalan di atas papan titian bersambung ditata lurus dengan jarak ± 80 cm pada masing-masing papan. bilah papan titian yang digunakan dalam bermain masih satu dan belum menggunakan variasi. Setelah melakukan kegiatan bermain berjalan di atas papan titian bersambung, guru melakukan penilaian terhadap keseimbangan anak dengan kegiatan yang berbeda. Kegiatan untuk menilai peningkatan keseimbangan, yaitu dengan mengarahkan anak untuk berjalan di atas papan titian yang belum dimodifikasi.
- (2) Penataan alat bermain melompat dan berlari melewati papan zig-zag ditata sama seperti buku panduan. Dalam kegiatan bermain beresiko ini dari pertemuan pertama hingga terakhir penataan alat bermain dibuat tetap sama, namun perintah yang harus dilakukan oleh anak dibuat bervariasi. Perintah yang diberikan pada hari pertama yaitu anak melompat kemudian berlari melewati papan zig-zag sebanyak 1 kali. Setelah melakukan kegiatan bermain melompat dan berlari melewati papan zig-zag, guru melakukan penilaian terhadap kelincahan anak dengan kegiatan yang berbeda. Kegiatan untuk menilai peningkatan kelincahan yaitu dengan mengarahkan anak untuk berlari zig-zag dengan jarak tertentu.

- (3) Penataan alat bermain melompat ke dalam ban dibuat sama seperti perintah pada buku panduan. Alat bermain yang berupa 5 ban mobil bekas di tata lurus memanjang dengan jarak ± 30 cm pada masing-masing ban. Setelah melakukan kegiatan bermain melompat ke dalam ban, guru melakukan penilaian terhadap daya ledak anak dengan kegiatan yang berbeda. Kegiatan untuk menilai peningkatan daya ledak yaitu dengan mengarahkan anak untuk melompat kedepan tanpa ketentuan jarak sebanyak 3 kali.
- (4) Penataan alat bermain berlari sambil menarik teman dibuat sama seperti perintah pada buku panduan. Dalam kegiatan bermain beresiko ini yang menjadi variasi dari pertemuan pertama hingga kelima yaitu terletak pada jarak tempuh yang harus dilalui anak. pada hari pertama jarak tempuh yang harus dilalui anak yaitu ± 15 m. Setelah melakukan kegiatan bermain berlari sambil menarik teman, guru melakukan penilaian terhadap kecepatan anak dengan kegiatan yang berbeda. Kegiatan untuk menilai peningkatan kecepatan yaitu dengan mengarahkan anak untuk berlari cepat dengan jarak sejauh 20 m.
- (5) Penataan alat bermain menangkap bantal pada hari kedua dibuat berbeda dengan variasi arah lemparan. Pada hari kedua guru melempar bantal tidak hanya lurus kepada anak, namun dari 12 kali lemparan terdapat 3 lemparan dengan arah kekanan atau kekiri dari posisi anak. teknik penilaian terhadap koordinasi anak masih dilakukan dengan cara yang sama.

b. Pertemuan Kedua

Pemberian *treatment* pada hari kedua dilakukan dengan menata alat bermain beresiko secara berbeda dari pertama. Penataan alat bermain pada hari

ketiga dibuat lebih sulit. Terdapat alat yang penataanya dibuat sama seperti buku panduan hingga hari terakhir, namun perintah gerakan yang dilakukan dibuat bertambah lebih sulit dari sebelumnya. Penataan alat bermain tersebut yaitu:

- (1) Penataan alat bermain berjalan di atas papan titian bersambung pada hari kedua dibuat dengan variasi satu belokan. bilah papan titian yang digunakan dalam bermain masih berjumlah satu. Penilaian terhadap peningkatan keseimbangan anak dilakukan sama seperti hari pertama yaitu meminta anak berjalan di atas papan titian yang belum dimodifikasi.
- (2) Penataan alat bermain melompat dan berlari melewati papan zig-zag pada hari kedua ditata sama seperti hari sebelumnya. Yang membedakan adalah variasi gerakan anak. pada hari kedua anak diminta untuk melompat di atas papan zig-zag sebanyak 1 kali, kemudian turun dan berlari melewati papan zig-zag sebanyak 2 kali. Penilaian terhadap perkembangan kelincahan anak dilakukan dengan cara yang sama seperti hari sebelumnya.
- (3) Penataan alat bermain melompat ke dalam ban pada hari kedua dibuat berbeda dengan hari sebelumnya. Pada hari kedua ban ditata dengan variasi satu kali belokan. Cara penilaian terhadap peningkatan daya ledak anak masih sama seperti hari sebelumnya.
- (4) Penataan alat bermain berlari sambil menarik teman pada hari kedua dibuat dengan jarak yang lebih jauh lagi dari hari pertama. Jika pada hari pertama jarak yang ditempuh anak yaitu ± 15 m, pada hari kedua jarak yang ditempuh anak yaitu sejauh ± 20 m. Cara menilai peningkatan kecepatan anak masih sama seperti yang dilakukan pada hari sebelumnya.

- (5) Penataan alat bermain menangkap bantal masih dibuat sama seperti perintah dalam buku panduan. Namun pada hari kedua, variasi lemparan bantal ditambah. Dari 12 kali lemparan, 3 lemparan harus diarahkan ke sisi kanan, kiri depan atau belakang dari posisi anak. Teknik penilaian terhadap koordinasi mata, tangan dan kaki anak dilakukan dengan cara yang sama seperti hari sebelumnya.

c. Pertemuan Ketiga

Pemberian *treatment* pada hari ketiga dilakukan dengan menata alat bermain beresiko secara berbeda dari hari kedua. Penataan alat bermain pada hari ketiga dibuat lebih sulit dari hari kedua. Penataan alat bermain tersebut yaitu:

- (1) Penataan alat bermain berjalan di atas papan titian bersambung pada hari ketiga dibuat dengan variasi dua belokan. bilah papan titian yang digunakan dalam bermain masih berjumlah satu. Penilaian terhadap peningkatan keseimbangan anak dilakukan sama seperti hari pertama yaitu meminta anak berjalan di atas papan titian yang belum dimodifikasi.
- (2) Penataan alat bermain melompat dan berlari melewati papan zig-zag pada hari ketiga ditata sama seperti hari sebelumnya. Yang membedakan adalah variasi gerakan anak. pada hari ketiga anak diminta untuk melompat di atas papan zig-zag bolak-balik satu kali, kemudian turun dan berlari melewati papan zig-zag dengan bolak-balik satu kali. Penilaian terhadap perkembangan kelincahan anak dilakukan dengan cara yang sama seperti hari sebelumnya.
- (3) Penataan alat bermain melompat ke dalam ban pada hari ketiga dibuat berbeda dengan hari kedua. Pada hari ketiga ban ditata dengan variasi dua

kali belokan. Cara penilaian terhadap peningkatan daya ledak anak masih sama seperti hari sebelumnya.

- (4) Penataan alat bermain berlari sambil menarik teman pada hari ketiga dibuat dengan jarak yang lebih jauh lagi dari hari kedua. Pada hari ketiga jarak yang harus ditempuh anak yaitu ± 23 m. Cara menilai peningkatan kecepatan anak masih sama seperti yang dilakukan pada hari sebelumnya.
- (5) Penataan alat bermain menangkap bantal masih dibuat sama seperti perintah dalam buku panduan. Namun pada hari ketiga variasi lemparan bantal ditambah. Dari 12 kali lemparan, terdapat 6 lemparan dengan variasi arah yang tidak lurus. Teknik penilaian terhadap koordinasi mata, tangan dan kaki anak dilakukan dengan cara yang sama seperti hari sebelumnya.

d. Pertemuan Keempat

Pemberian *treatment* pada hari keempat bermain beresiko dilakukan dengan penataan alat yang berbeda dari hari ketiga. Penataan alat bermain pada hari keempat dibuat lebih sulit dari sebelumnya. Penataan alat bermain tersebut yaitu:

- (1) Penataan alat bermain berjalan di atas papan titian bersambung pada hari keempat dibuat dengan variasi tiga belokan. bilah papan titian yang digunakan dalam bermain masih berjumlah satu. Namun penataan papan pada hari keempat dibuat berbeda dari hari sebelumnya. Terdapat dua papan yang ditata dengan jarak ± 160 cm. Jadi untuk melewati papan tersebut, anak harus menata bilah papan untuk turun ke tanah terlebih dahulu, kemudian menatanya lagi untuk naik ke atas papan kembali dan melanjutkan hingga

papan terakhir. Penilaian terhadap peningkatan keseimbangan anak dilakukan dengan cara yang sama seperti hari sebelumnya.

- (2) Penataan alat bermain meloncat dan berlari melewati papan zig-zag pada hari keempat ditata sama seperti hari sebelumnya. Yang membedakan adalah variasi gerakan anak. pada hari keempat anak diminta untuk meloncat di atas papan zig-zag sebanyak dua kali, kemudian turun dan berlari melewati papan zig-zag sebanyak 3 kali. Penilaian terhadap perkembangan kelincahan anak dilakukan dengan cara yang sama seperti hari sebelumnya.
- (3) Penataan alat bermain melompat ke dalam ban pada hari keempat dibuat berbeda dengan hari sebelumnya. Pada hari ketiga ban ditata dengan variasi tiga kali belokan. Kemudian jarak antara ban dibuat lebih panjang, jika semua jarak antar ban hanya $\pm 30\text{cm}$, pada hari keempat jarak antara ban dibuat menjadi $\pm 35\text{cm}$. Cara menilai peningkatan daya ledak anak masih sama seperti hari sebelumnya.
- (4) Penataan alat bermain berlari sambil menarik teman pada hari keempat dibuat dengan jarak yang lebih jauh lagi dari hari ketiga. Pada hari keempat jarak yang harus ditempuh anak yaitu $\pm 25\text{ m}$. Cara menilai peningkatan kecepatan anak masih sama seperti yang dilakukan pada hari sebelumnya.
- (5) Penataan alat bermain menangkap bantal masih dibuat sama seperti perintah dalam buku panduan. Pada hari keempat variasi lemparan bantal ditambah lagi. Dari 12 kali lemparan, terdapat 9 lemparan dengan variasi arah yang tidak lurus. Teknik penilaian terhadap koordinasi mata, tangan dan kaki anak dilakukan dengan cara yang sama seperti hari sebelumnya.

e. Pertemuan Kelima

Penataan alat bermain di hari terakhir dilakukan dengan variasi paling sulit. Pada hari kelima terdapat alat bermain yang penataannya masih sama namun perintah bermainnya yang dibuat lebih sulit lagi. Penataan alat bermain tersebut yaitu:

- (1) Penataan alat bermain berjalan di atas papan titian bersambung pada hari kelima dibuat dengan variasi sama seperti hari ketiga yaitu tiga belokan. Namun pada hari kelima, bilah papan titian yang digunakan dalam bermain berjumlah 3 yaitu satu untuk dipindah dan 2 lainnya sudah ditata dengan posisi naik dan turun. Terdapat dua papan yang ditata dengan jarak ± 160 cm. Untuk melewatinya, anak harus membawa bilah papan sambil melewati bilah papan yang sudah ditata naik dan turun. Penilaian terhadap peningkatan keseimbangan anak dilakukan dengan cara yang sama seperti hari sebelumnya.
- (2) Penataan alat bermain melompat dan berlari melewati papan zig-zag pada hari kelima ditata sama seperti hari sebelumnya. Yang membedakan adalah variasi gerakan anak pada hari kelima dibuat lebih sulit. pada hari kelima anak diminta untuk melompat di atas papan zig-zag sebanyak tiga kali, kemudian turun dan berlari melewati papan zig-zag sebanyak 3 kali. Penilaian terhadap perkembangan kelincahan anak dilakukan dengan cara yang sama seperti hari sebelumnya.
- (3) Penataan alat bermain melompat ke dalam ban pada hari kelima dibuat secara berbeda dengan hari sebelumnya. Pada hari ketiga ban ditata dengan variasi

yang sama seperti hari keempat yaitu tiga kali belokan. Namun jarak antar ban dibuat lebih panjang dari hari keempat yaitu $\pm 45\text{cm}$. Cara menilai peningkatan daya ledak anak masih sama seperti hari sebelumnya.

- (4) Penataan alat bermain berlari sambil menarik teman pada hari keempat dibuat dengan jarak paling jauh. Pada hari kelima jarak yang harus ditempuh anak yaitu $\pm 30\text{ m}$. Cara menilai peningkatan kecepatan anak masih sama seperti yang dilakukan pada hari sebelumnya.
- (5) Penataan alat bermain menangkap bantal masih dibuat sama seperti perintah dalam buku panduan. Pada hari kelima, variasi lemparan bantal dibuat lebih sulit. Dari 12 kali lemparan bantal, semua diarahkan secara tidak lurus, yaitu harus kearah sisi kanan, kiri, depan atau belakang dari posisi anak. Teknik penilaian terhadap koordinasi mata, tangan dan kaki anak dilakukan dengan cara yang sama seperti hari sebelumnya.

f. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menilai sebaran data yang diambil berasal dari populasi yang normal. Uji normalitas yang digunakan yaitu uji colmogorov smirnov dengan taraf signifikansi $> 0,05$. Data yang diuji normalitasnya yaitu data hasil pertemuan pertama, kedua, ketiga, keempat dan kelima. Hasil dari uji normalitas tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 17. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pertemuan1	Pertemuan2	Pertemuan3	Pertemuan4	Pertemuan5
N		150	150	150	150	150
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	13,1800	14,5133	15,5867	16,6000	17,3000
	Std. Deviation	3,30359	3,07346	2,48266	2,26736	1,86364
Most Extreme Differences	Absolute	,065	,066	,080	,105	,106
	Positive	,062	,066	,080	,100	,104
	Negative	-,065	-,065	-,080	-,105	-,106
Kolmogorov-Smirnov Z		,795	,812	,981	1,284	1,303
Asymp. Sig. (2-tailed)		,552	,524	,291	,074	,067

Berdasarkan tabel di halaman sebelumnya dapat dilihat bahwa hasil uji normalitas menunjukkan semua nilai pertemuan mempunyai nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 pada ($\text{sig} > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa semua data yang diperoleh dari pertemuan pertama, kedua, ketiga, keempat dan kelima berdistribusi normal.

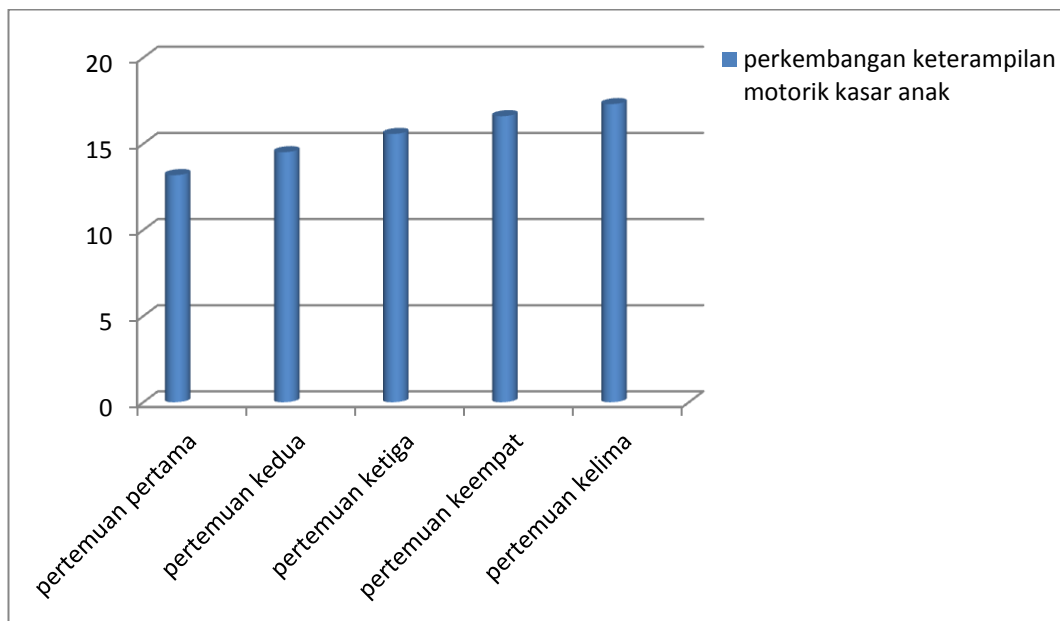
g. Hasil Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak pada Pertemuan Pertama, Kedua, Ketiga, Keempat dan Kelima.

Pemberian *treatment* bermain beresiko untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak dilakukan sebanyak 5 kali pada uji efektivitas. Pemberian *treatment* sebanyak 5 kali dilakukan dengan alasan untuk melihat pengaruh bermain beresiko terhadap aspek keterampilan motorik kasar anak yang berhubungan dengan keseimbangan, kelincahan, daya ledak, kecepatan dan koordinasi dari waktu ke waktu. Pengaruh bermain beresiko terhadap aspek keterampilan motorik kasar anak dapat diketahui dengan melihat hasil nilai rata-rata pada setiap pertemuan. Hasil nilai rata-rata tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 18. Hasil Perbandingan Nilai Rata-rata Kemampuan Motorik Kasar Anak

Data	Jumlah Anak	Jumlah Nilai	Rata-Rata
Pertemuan pertama	150	1977	13,18
Pertemuan kedua	150	2177	14, 51
Pertemuan ketiga	150	2338	15, 57
Pertemuan keempat	150	2490	16,60
Pertemuan kelima	150	2595	17,30

Berdasarkan data di atas, kemudian dibuat grafik peningkatan keterampilan motorik kasar anak. Grafik tersebut dapat dilihat pada gambar di halaman berikut.



Grafik 1 . Grafik Perbandingan Nilai Rata-rata Keterampilan Motorik Kasar Anak

Berdasarkan nilai pada tabel dan gambar grafik di atas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata keterampilan motorik kasar anak dari pertemuan pertama hingga pertemuan kelima. Peningkatan tersebut yaitu pada pertemuan pertama nilai rata-rata yang dicapai anak sebesar 13,18, pertemuan kedua meningkat menjadi 14,51, pada pertemuan ketiga meningkat menjadi 15,57, pada pertemuan keempat meningkat menjadi 16,60 dan pada pertemuan kelima meningkat menjadi 17,30. Berdasarkan peningkatan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model bermain beresiko efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak yang berhubungan dengan keseimbangan, kelincahan, daya ledak, kecepatan dan koordinasi.

H. Uji *Paired T-Test*

Uji *paired T-test* dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian yang dilakukan. Uji *paired T-test* dapat dilakukan jika data berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan terlihat bahwa data yang dihasilkan sudah berdistribusi normal yaitu dengan taraf signifikansi $> 0,05$. Nilai yang digunakan dalam uji *paired T-test* yaitu nilai yang diperoleh anak pada pertemuan pertama dan nilai anak pada pertemuan kelima. Nilai ini diambil karena mewakili hasil awal dan akhir diberlakukannya *treatment* kepada anak. Adapun hipotesis yang ingin diuji menggunakan uji *paired T-test* yaitu:

Ho : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan motorik kasar anak pada pertemuan pertama dengan pertemuan kelima

Ha : terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan motorik kasar anak pada pertemuan pertama dengan pertemuan kelima

Taraf signifikansi yang digunakan dalam uji *paired T-test* ini adalah $< 0,05$. Hasil uji *paired T-test* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 19. Hasil Uji *Paired T-test*

Data	N	Mean	Df	Sig hasil	Sig Standar
Pertemuan pertama	150	13,18	299	0,000	$< 0,05$
Pertemuan kelima	150	17,30			

Berdasarkan tabel *paired T-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai sig hasil yaitu 0,000 dan nilai sig standar $< 0,05$. Sehingga memenuhi ketentuan $0,000 < 0,05$. Berdasarkan perbandingan hasil nilai tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan motorik kasar anak pada pertemuan pertama dengan pertemuan kelima.

C. Revisi Produk

1. Revisi Tahap Pertama

Revisi tahap pertama dilakukan setelah diberikan tanggapan oleh validator ahli materi dan ahli instrumen. Tanggapan tersebut berisikan tentang beberapa komentar dan saran perbaikan. Komentar dan saran perbaikan tersebut ada yang tertulis secara langsung pada kolom yang telah disediakan, dan ada pula yang diberikan secara lisan. Komentar dan saran yang telah diberikan validator materi dan instrumen yaitu:

a. Komentar dan Saran Perbaikan dari Validator Materi

- (1) tahap-tahap pelaksanaan dalam kegiatan bermain beresiko lebih diperjelas dan tidak menimbulkan makna ganda
- (2) meminimalisir kemungkinan terjadinya cedera kepada anak ketika praktek bermain beresiko diterapkan.

b. Komentar dan Saran Perbaikan dari Validator Instrumen

- (1) merubah kalimat pada instrumen produk item 25 dengan kalimat yang lebih mudah dipahami.
- (2) melakukan penyesuaian terhadap rubrik penilaian keterampilan motorik kasar anak agar tidak terlalu sulit atau terlalu mudah.
- (3) melakukan penyesuaian satuan ukur pada rubrik penilaian agar tepat dan mudah dipahami
- (4) rubrik penilaian agar dibuat dengan rentang pencaipan yang jelas.

2. Revisi Tahap Kedua

Revisi pada tahap kedua didasari oleh tanggapan guru pada saat pelaksanaan uji coba terbatas. Terdapat tanggapan terhadap produk pengembangan yang diberikan oleh 2 orang guru. Tanggapan tersebut yaitu:

“Kegiatan sudah sesuai dan tidak berbahaya. Tahap pelaksanaan dapat dipahami dengan baik. Komentarnya, lebih baik jika buku panduan di desain lebih menarik dari segi sampul dan dilengkapi dengan gambar. Untuk video tutorialnya terlalu pendek sehingga ada beberapa intruksi yang belum tergambarkan”(Guru TK Ananda).

“Kegiatan bermain yang disusun sangat fleksibel terhadap tempat, sangat cocok diterapkan di TK ini. Tantangan yang diberikan tidak hanya bisa melatih sebagian unsur saja namun dapat melatih perkembangan yang lain juga. Komentarnya terhadap buku panduan agar dibuat lebih menarik Untuk video agar dibuat lebih rinci tahap-tahap pelaksanaannya”(Guru TK ABA Ketandan).

a. Revisi pada Buku Panduan

Berdasarkan tanggapan tersebut dapat disimpulkan bahwa secara umum komentar atau masukan yang diberikan guru terhadap produk buku panduan yaitu agar dibuat lebih menarik dari segi kemasan dan dilengkapi dengan gambar. Berdasarkan komentar tentang buku panduan tersebut maka dilakukanlah revisi yaitu dengan mendesain ulang cover dan isi buku. Adapun tampilan pada buku panduan yang dibuat sebelum revisi dapat dilihat pada gambar dihalaman berikut.



Gambar 7. Sampul Buku Panduan Sebelum Direvisi

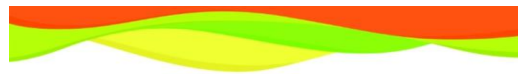
Gambar 7. merupakan desain sampul buku panduan sebelum adanya revisi. Dari gambar tersebut dapat dilihat bahwa belum terdapat tulisan judul buku panduan. Selain itu gambar yang digunakan juga belum mencerminkan dari kegiatan bermain beresiko yang dikembangkan. Desain yang dibuat juga masih kurang menarik dari segi komposisi warna dan gambar. Setelah mendapatkan respon dari guru saat uji terbatas maka dilakukanlah revisi terhadap sampul buku panduan. Hasil revisi tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 8. Sampul Buku Panduan Setelah Direvisi

Gambar 8 merupakan tampilan sampul buku setelah adanya revisi. Revisi terhadap sampul buku panduan dilakukan dengan dibantu oleh rekan yang mahir menggunakan aplikasi *Corel Draw*. Dari gambar 8 dapat dilihat perbedaan yang sangat terlihat jika dibandingkan dengan gambar 7. Pada sampul buku panduan yang telah direvisi ditaruh gambar dokumentasi kegiatan bermain bersiko yang dilakukan oleh anak sehingga tampilan sampul buku setelah revisi lebih mencerminkan kegiatan bermain bersiko yang dikembangkan. Komposisi warna pada sampul buku panduan juga dibuat lebih menarik. Selain itu pada sampul buku panduan yang sudah direvisi juga terdapat judul buku panduan bermain bersiko yang dikembangkan.

Selain perubahan yang dilakukan terhadap cover buku panduan, perubahan juga dilakukan terhadap isi. Perubahan terhadap isi buku panduan didasarkan pada respon guru saat uji coba terbatas yang dilakukan. Respon guru pada uji terbatas yang dilakukan secara umum menyebutkan hal yang sama yaitu agar buku panduan dibuat lebih menarik dan adanya penambahan gambar. Berdasarkan hal tersebut, maka perubahan lebih diarahkan pada penambahan gambar penjelas sehingga instruksi yang disajikan dalam buku panduan bisa lebih dimengerti oleh guru. Selain itu tampilan pada isi juga dibuat lebih menarik. Sebagai perbandingan, contoh isi buku sebelum tahap revisi dapat dilihat pada gambar dihalaman berikut.



KEGIATAN BERMAIN 1
BERJALAN DIATAS PAPAN TITIAN BERSAMBUNG

A. Tujuan
Berjalan diatas papan titian bersambung sesacara khusus bertujuan untuk melatih keseimbangan tubuh anak. Selain itu berjalan diatas papan titian bersambung juga memberikan manfaat lebih yaitu untuk melatih kekuatan otot kaki, serta rasa percaya diri. Karena kegiatan bermain sudah dimodifikasi dengan ditambahkan tantangan, maka berjalan diatas papan titian bersambung juga bertujuan untuk melatih keberanian anak.

B. Alat dan Bahan
1. Satu bilah papan dengan panjang 1 m dan lebar 10 cm
2. Lima papan persegi dengan ukuran 60x60 cm dan tinggi 20 cm
Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini

C. Cara Pelaksanaan
1. Tahap persiapan

Guru	Anak
Menata papan persegi secara memanjang dengan jarak antara	-

Gambar 9. Isi Buku Panduan Sebelum Direvisi

Berdasarkan gambar 9 dapat dilihat bahwa tampilan isi buku panduan sebelum revisi masih belum disertai dengan gambar penjelas. Tampilan isi buku panduan hanya dibuat menarik dari segi *background* saja. Selain itu, kompisi warna yang digunakan untuk *background* terlihat sangat terang. Setelah adanya respon dari guru maka tampilan isi buku dilakukan revisi. Tampilan isi buku panduan yang telah direvisi dapat dilihat di bawah ini.

17

KEGIATAN BERMAIN 1
BERJALAN DIATAS PAPAN TITIAN BERSAMBUNG

A. Tujuan
Berjalan diatas papan titian bersambung sesacara khusus bertujuan untuk melatih keseimbangan tubuh anak. Selain itu berjalan diatas papan titian bersambung juga memberikan manfaat lebih yaitu untuk melatih kekuatan otot kaki, serta rasa percaya diri. Karena kegiatan bermain sudah dimodifikasi dengan ditambahkan tantangan, maka berjalan diatas papan titian bersambung juga bertujuan untuk melatih keberanian anak.

18

B. Alat dan Bahan
1. Satu bilah papan dengan panjang 1 m dan lebar 10 cm
2. Lima papan persegi dengan ukuran 60x60 cm dan tinggi 20 cm
Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini

C. Cara Pelaksanaan
1. Tahap persiapan

Guru	Anak
Menata papan persegi secara memanjang dengan jarak antara papan persegi satu dengan lainnya : 80 cm.	-
Menyundarkan bilah papan titian pada papan persegi pertama. Tujuannya agar bilah papan titian tersebut mudah diambil oleh anak.	-
Mengarahkan anak untuk berbaris dibelakang garis start.	Berbaris dibelakang garis start
Mencontohkan cara bermain berjalan diatas papan titian bersambung.	Menperhatikan guru mencontohkan cara bermain berjalan diatas papan titian bersambung

Gambar 10. Isi Buku Panduan Setelah Direvisi

Gambar 10 merupakan gambar tampilan isi buku panduan setelah adanya revisi. Dari gambar 10 dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan tampilan jika dibandingkan dengan gambar 9 pada buku panduan yang telah direvisi sudah terdapat gambar yang berfungsi sebagai penjelas isi buku. Tabel pada isi buku panduan juga dibuat berwarna. Bab dan sub bab pada buku panduan yang telah direvisi juga dibuat lebih menarik jika dibandingkan dengan sebelumnya. Selain itu, warna *background* pada buku panduan yang telah direvisi dibuat tidak terlalu terang dan lebih menambah gradasi warna.

b. Revisi pada Vidio Tutorial

Revisi pada vidio tutorial dilakukan dengan mengacu pada komentar guru yang secara umum mengatakan bahwa terdapat beberapa langkah yang tidak termuat dalam gambar. Berdasarkan komentar tersebut maka dilakukan revisi terhadap vidio tutorial dengan menambahkan vidio langkah-langkah pelaksanaan kegiatan yang lebih terperinci. Perubahan terhadap vidio tutorial tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 11. Perbedaan Durasi Vidio Sebelum dan Sesudah Revisi

Gambar 11 merupakan perbedaan durasi vidio tutorial sebelum dan sesudah dilakukan revisi. Dengan mengacu pada respon guru pada uji lapangan terbatas maka dilakukanlah perubahan. Adapun langkah yang diambil yaitu dengan melakukan rekaman pada bagian-bagian yang dibutuhkan untuk melengkapi vidio tutorial. Kemudian vidio tutorial di edit kembali menggunakan aplikasi *Power Director*. Setelah dilakukannya perubahan maka vidio yang awalnya berdurasi 9 menit 55 detik menjadi 11 menit 54 detik. Penambahan pada vidio terletak pada penataan alat bermain beresiko. Rincian penambahan penataan alat bermain beresiko pada vidio yaitu sebagai berikut;

(1) Penambahan Cara Penataan Alat Bermain Berjalan Di Atas Papan Titian Bersambung pada Vidio Tutorial

Vidio penataan alat bermain berjalan di atas papan titian bersambung ditambahkan pada bagian kegiatan bermain 1 pada durasi 01:25. Vidio penataan alat bermain berjalan di atas papan titian bersambung dilengkapi dengan tulisan dan *dubbing* sebagai pelengkap dan penjelas dari gambar vidio. Penambahan vidio penataan alat bermain berjalan di atas papan titian memiliki durasi 25 detik. Gambar penataan alat bermain berjalan di atas papan titian bersambung pada vidio tutorial tersebut dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 12. Tampilan Penataan Alat Bermain Berjalan di Atas Papan Titian Bersambung dalam Vidio Tutorial

(2) Penambahan Cara Penataan Alat Bermain Meloncat dan Berlari

Melewati Papan Zig-zag pada Vidio Tutorial

Vidio penambahan cara penataan alat bermain meloncat dan berlari melewati papan zig-zag ditambahkan pada bagian awal kegiatan bermain 2 pada durasi 03:28. Sama seperti penambahan vidio pada kegiatan bermain 1, vidio penataan alat bermain meloncat dan berlari melewati papan zig-zag juga dilengkapi dengan tulisan dan *dubbing*. Penambahan vidio penataan alat bermain meloncat dan berlari melewati papan zig-zag memiliki durasi 22 detik. Gambar penataan alat bermain berjalan di atas papan titian pada vidio tutorial tersebut dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 13. Tampilan Penataan Alat Bermain Meloncat dan Berlari Melewati papan Zig-zag dalam Vidio Tutorial

(3) Penambahan Cara Penataan Alat Bermain Berlari Sambil Menarik

Teman pada Vidio Tutorial

Vidio tutorial yang dibuat sebelum adanya revisi pada durasi ke 05:20 tidak terdapat gambar yang menampilkan cara penataan alat bermain berlari sambil menarik teman. Sebelum adanya perubahan, vidio tutorial pada durasi ke 05:20 langsung menampilkan tahap pelaksanaan kegiatan bermain berlari sambil

menarik teman. Berdasarkan respon guru pada uji coba lapangan terbatas, maka dibuatlah perubahan dengan menambahkan tata cara penataan alat bermain berlari sambil menarik teman. Durasi penambahan penataan alat bermain tersebut selama 26 detik yang terdiri dari gambar vidio dan narasi penjelas gambar vidio. Tampilan penataan alat bermain berlari sambil menarik teman tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 14. Tampilan Penataan Alat Bermain Berlari Sambil Menarik Teman dalam Vidio Tutorial

(4) Penambahan Cara Penataan Alat Bermain Melompat ke Dalam Ban pada Vidio Tutorial

Vidio tutorial sebelum adanya perubahan pada durasi ke 07:36 tidak menampilkan cara penataan alat bermain melompat ke dalam ban. Vidio awal sebelum adanya perubahan pada durasi ke 07:36 langsung menampilkan gambar vidio tahap pelaksanaan kegiatan bermain melompat ke dalam ban. Kemudian vidio tutorial dirubah dengan menambah cara penataan alat bermain melompat ke dalam ban dengan durasi 22 detik. Penambahan vidio dengan durasi 22 detik tersebut dilengkapi dengan narasi penjelas. Tampilan penambahan penataan alat bermain melompat ke dalam ban dapat dilihat pada gambar di halaman berikut.



Gambar 15. Tampilan Penataan Alat Bermain Melompat ke Dalam Ban dalam Vidio Tutorial

(5) Penambahan Cara Penataan Alat Bermain Menangkap Bantal Pada Vidio Tutorial

Perubahan vidio tutorial pada kegiatan bermain 5 (menangkap bantal) dilakukan dengan mengambil vidio tentang cara penataan alat bermain menangkap bantal dengan durasi 18 detik. Pengambilan gambar vidio tersebut hanya menampilkan 2 buah penanda dengan jarak ± 5 hingga 7 meter. Vidio cara penataan alat bermain menangkap bantal tersebut ditambahkan pada durasi ke 10:00 dengan di lengkapi narasi penjelas. Tampilan penambahan cara penataan alat bermain menangkap bantal tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 16. Tampilan Penataan Alat Bermain Menangkap Bantal dalam Vidio Tutorial

3. Tahap Revisi Ketiga

Berdasarkan penilaian ada uji lapangan utama, produk sudah mendapatkan deskripsi “Sangat Baik”. Namun masih terdapat komentar ataupun masukan yang diberikan terhadap produk pengembangan. Dari semua tanggapan terhadap produk pengembangan terdapat satu komentar yang mengarah pada perbaikan produk. Tanggapan atau komentar tersebut yaitu:

“Bermain beresiko yang diterapkan untuk menstimulasi motorik kasar anak sangat menarik sehingga anak-anak merasa senang, namun masih ada beberapa penulisan dalam buku panduan yang salah ketik, mohon untuk diperbaiki”(Guru TK Chipmunk).

Secara garis besar komentar yang diberikan pada uji lapangan luas yaitu tentang kesalahan penulisan kata dalam buku panduan. Berdasarkan hal tersebut maka dilakukanlah revisi terhadap buku panduan dengan mengkoreksi secara teliti kata-perkata agar tidak ada lagi terjadi kesalahan penulisan. Revisi yang dilakukan merupakan penyempurnaan produk sebelum digunakan untuk uji efektivitas.

D. Kajian Produk Akhir

Model bermain beresiko yang dikembangkan memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Keterampilan motorik kasar yang dapat terstimulasi dalam bermain beresiko yaitu keseimbangan, kelincahan, daya ledak, kecepatan dan koordinasi. Produk dari penelitian pengembangan ini adalah buku panduan dan video tutorial. Model bermain beresiko dikembangkan untuk menjawab permasalahan yang dialami beberapa TK di kabupaten bantul. Produk pengembangan ini telah melewati beberapa kali pengujian dan revisi hingga diperoleh produk yang layak digunakan untuk pengembangan keterampilan

motorik kasar anak yang terkait dengan keseimbangan, kelincahan, kecepatan, daya ledak dan koordinasi. Pengujian terhadap produk pengembangan ini dilakukan setelah uji validasi oleh ahli materi dan instrumen. Pengujian terhadap produk pengembangan yaitu meliputi uji lapangan terbatas, uji lapangan utama dan uji lapangan operasional.

Perbaikan terhadap produk pengembangan telah mengalami tiga tahapan yaitu setelah penilaian dari ahli materi dan instrumen, setelah uji lapangan terbatas dan setelah uji lapangan utama. Untuk mengetahui kualitas produk pengembangan bermain beresiko peneliti menggunakan angket respon terhadap guru sehingga diperoleh data yang kemudian digunakan untuk menentukan kualitas terhadap produk pengembangan. Respon guru terhadap produk pengembangan dilakukan saat uji lapangan terbatas dan uji lapangan utama. Dua pengujian tersebut digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan sebelum digunakan dalam uji lapangan operasional. Uji lapangan operasional dilakukan untuk melihat keefektifitasan kegiatan bermain beresiko untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak. dalam pengujian ini peneliti mengambil desain penelitian *time series* dengan lima kali *treatment*.

Data perkembangan anak selama lima kali *treatment* menunjukkan peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan membandingkan nilai rata-rata dari seluruh sampel uji lapangan operasional. Selain itu peneliti juga menganalisa data pertemuan pertama dan pertemuan kelima dengan menggunakan uji *paired T-test*. Uji *paired T-test* perlu dilakukan untuk menjawab hipotesis pengaruh model bermain beresiko terhadap perkembangan keterampilan motorik kasar anak. hasil

uji *paired T-test* menunjukkan bahwa model bermain beresiko memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak. berdasarkan rangkaian pengujian yang telah dilakukan, model bermain beresiko dapat dikatakan layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak yang berhubungan dengan keseimbangan, kelincahan, kecepatan, daya ledak dan koordinasi.

Anak tidak bisa terlepas dari dunia bermain, maka kegiatan untuk menstimulasi perkembangan anak tidak dapat dipisahkan dari esensi bermain. hal tersebut sejalan dengan pendapat Viruru (1997 : 124) yang menyatakan bahwa bermain adalah hak suci anak, dan bermain pula adalah sarana bagi anak untuk belajar. dengan mengacu pada pendapat tersebut, maka kegiatan untuk meningkatkan motorik kasar anak dalam pengembangan ini dilakukan dengan kegiatan bermain. Orang dewasa disekitar anak harus menjadi fasilitator terhadap kegiatan bermain anak, bukan menjadi penghalang bagi kebebasan bermain anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Sylva dkk, (2004) yang menyatakan bahwa pendekatan bermain yang menggabungkan aktivitas yang diarahkan orang dewasa dan aktivitas yang diarahkan anak dapat memberikan hasil terbaik bagi anak-anak.

Motorik kasar merupakan aspek penting yang harus dikembangkan, karena aspek motorik kasar merupakan kunci dari berkebangnya motorik halus anak. hal ini sejalan dengan salah satu prinsip perkembangan motorik yang dikemukakan oleh Morrison (2008 : 450) yaitu pematangan sistem motorik bergerak maju dari koordinasi otot-otot kasar (besar) menuju halus (kecil). Maka dengan hal ini, membiarkan anak untuk duduk lama setiap hari dalam suatu ruangan bukanlah hal

yang baik untuk dilakukan, karena bagaimanapun juga motorik kasar anak perlu dikembangkan untuk menunjang perkembangan aspek lain. Salah satu prinsip perkembangan motorik lain yaitu perkembangan motorik bergantung pada kematangan otot dan syaraf (Hurlock, 1978 : 121). Untuk mematangkan otot dan syaraf anak perlu diberikan sebuah kesempatan untuk mencoba kegiatan yang aktif dan menantang sebagaimana dikemukakan oleh McMillan, (1930 : 78) anak-anak seharusnya dapat bermain dengan berani dan berpetualang dilingkungan yang menantang serta propokatif. Maka dari itu bermain beresiko merupakan salah satu alternatif yang sudah terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Pengembangan model bermain beresiko yang dikembangkan sudah cukup sesuai dengan karakteristik bermain pada anak. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Rasyid, Mansur & Suratno, (2012 : 73) yang merangkum karakteristik bermain dari berbagai pendapat. Setidaknya terdapat 5 karakteristik yang sesuai yaitu, (1) bermain harus dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik. Maksudnya ialah muncul berdasarkan keinginan pribadi anak. bermain beresiko yang dikembangkan sudah mampu menarik keinginan anak untuk bermain tanpa adanya paksaan dari orang dewasa. (2) Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi positif. Kegiatan bermain beresiko yang dikembangkan selalu membawa keceriaan dan kebahagiaan bagi anak ketika melakukan. Tidak jarang anak-anak meminta untuk mengulang kegiatan bermain beresiko lebih dari satu kali. (3) Adanya fleksibilitas yang ditandai dengan mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas kepada aktivitas yang

lainnya. Kegiatan bermain beresiko dirancang dengan 5 jenis kegiatan bermain. Anak-anak diajak untuk memainkan semua permainan secara bergantian. Hal tersebut berarti kegiatan bermain beresiko sudah memenuhi karakteristik fleksibilitas. (4) Lebih menekankan pada proses yang berlangsung daripada hasil. Kegiatan bermain beresiko yang dikembangkan selalu membawa perhatian anak pada kegiatan bermain yang dilakukan daripada pada hasil yang hendak dicapai. (5) Kebebasan anak untuk memilih. Kegiatan bermain beresiko yang dikembangkan terdiri dari 5 jenis kegiatan bermain, dan anak bebas menentukan kegiatan bermain mana yang harus dilakukan terlebih dahulu tentunya berdasarkan kesepakatan bersama.

E. Keterbatasan Penelitian

Model pengembangan bermain beresiko memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasan tersebut terlihat saat model pengembangan ini dipraktekan kepada anak. Saat model pengembangan dilakukan uji terhadap anak umur 5-6 tahun, atau kelas B, beberapa guru meminta untuk mencoba menerapkan model bermain beresiko tersebut kepada anak kelas A. Berdasarkan usul guru tersebut peneliti telah melakukan percobaan kepada anak dengan usia di bawah 5-6 tahun. Hasil yang terlihat yaitu kegiatan bermain beresiko yang dikembangkan kurang cocok jika diterapkan kepada anak dengan usia di bawah 5-6 tahun. Ketidakcocokan tersebut dikarenakan alat bermain yang dirancang kurang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun. Untuk praktek kepada anak usia di bawah 5-6

tahun, model pengembangan bermain beresiko masih perlu adanya penyesuaian dari segi ukuran, berat, jarak dan lain sebagainya.

Model kegiatan bermain beresiko yang dikembangkan memiliki 5 jenis kegiatan bermain yang berbeda untuk meningkatkan 5 keterampilan motorik kasar anak. 5 kegiatan bermain tersebut membutuhkan alat bermain dengan jenis yang berbeda pula. Dalam prakteknya, penataan alat bermain ini seringkali membutuhkan waktu yang agak lama, sehingga jika 5 kegiatan bermain ini dilakukan semuanya dalam 1 hari, maka konsentrasi pembelajaran di sekolah tidak dapat dibagi untuk kegiatan lain selain bermain beresiko.

Pengembangan model bermain beresiko dirancang untuk digunakan secara bergantian. Dalam penerapannya, seringkali anak terlihat sangat penasaran dengan kegiatan yang dirancang, sehingga saling berebutan untuk bermain. Ketika alat ini digunakan secara bersama-sama akan terlihat kurang efektif, dan justru menambah resiko cedera yang lebih besar untuk anak.

Berkaitan dengan aspek keterampilan motorik kasar anak, pengembangan model bermain beresiko hanya dapat mengembangkan 5 aspek yaitu keseimbangan, kelincahan, kecepatan, daya ledak dan koordinasi. dalam mengembangkan aspek motorik kasar yang lain seperti kekuatan, kelenturan dan ketepatan model pengembangan bermain beresiko tidak bisa digunakan, karena tidak berfokus pada pengembangan keterampilan tersebut.

Bermain beresiko pada dasarnya memang sebuah bentuk kegiatan bermain yang memiliki peluang resiko bagi anak untuk cedera. Namun dalam pengembangannya, kegiatan bermain beresiko sudah diminimalisir faktor

resikonya. Pengurangan faktor resiko cidera terhadap anak dilakukan dengan menyesuaikan alat bermain, seperti memilih bahan yang kuat, tidak tajam, tidak terlalu berat dan lain sebagainya. Aturan dalam kegiatan bermainpun juga sudah diberikan agar anak selalu mematuhi agar terhindar dari resiko yang terjadi. Namun dalam prakteknya ada beberapa anak yang tidak mau mematuhi peraturan bermain, seperti tidak mau berpegangan, tidak melihat pijakan yang ditentukan sehingga masih ada resiko cidera yang dapat ditimbulkan. Dalam praktek yang telah dilaksanakan tidak didapatkan cidera serius yang dialami oleh anak. dari beberapa kali praktek yang telah dilakukan, tercatat hanya 3 anak yang mengalami cidera ringan karena tejatuh.

Berdasarkan semua penjelasan mengenai keterbatasan penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa keterbatasan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa poin yaitu:

1. Pelaksanaan kegiatan bermain beresiko tidak terlalu cocok digunakan untuk anak dengan usia di bawah 5-6 tahun
2. Terdapat 5 jenis alat bermain, sehingga dalam pelaksanaannya membutuhkan waktu untuk penataannya
3. Tidak dapat digunakan secara bersama-sama
4. Hanya mampu mengembangkan 5 keterampilan motorik kasar
5. Walaupun resiko cidera sudah diminimalisir, namun masih saja dapat menimbulkan cidera pada anak.