

TESIS
PENGEMBANGAN PERMAINAN ESTAFET UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN



Disusun Oleh:
Eka Hani Widyasari
NIM. 17717251018

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020

ABSTRAK

EKA HANI WIDYASARI: *Pengembangan Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*. Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2019.

Penelitian ini memiliki tujuan: (1) untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, (2) menghasilkan permainan estafet dengan keunikan yang layak untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, (3) mengetahui tingkat keefektifan permainan estafet yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *research and development* (R&D) yang menggunakan model Borg & Gall. Desain pelaksanaannya akan dikelompokkan menjadi tiga prosedur. Subjek uji coba lapangan kecil dilakukan pada satu sekolah. Uji lapangan besar dilaksanakan di 2 sekolah dan terakhir uji operasional dilakukan pada 3 sekolah. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi, angket guru, dan lembar unjuk kerja. Teknik analisis data yang digunakan adalah *Paired Samples Test* dengan signifikansi 0,05.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun dapat menggunakan pengembangan permainan estafet, (2) dilihat dari materi dan media yang digunakan untuk permainan estafet yang diadaptasi sudah dapat digunakan, (3) pengembangan permainan estafet yang digunakan memiliki keefektifan yang baik karena melalui uji t diperoleh hasil yang signifikan yang naik dari sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan.

Kata kunci: permainan estafet, kemampuan motorik kasar, anak usia 5-6 tahun

ABSTRACT

EKA HANI WIDYASARI: Development of Relay Games to Enhance Rough Motor Ability in Children Aged 5-6 Years. **Thesis. Yogyakarta: Graduate School, Yogyakarta State University, 2019.**

This study aims: (1) to obtain the information needed to improve the gross motor skills of children aged 5-6 years, (2) produce a relay game with a unique uniqueness to improve the gross motor skills of children aged 5-6 years, (3) know the effectiveness of relay play which is expected to improve the gross motor skills of children aged 5-6 years. This research is a type of research and development (R&D) research that uses the Borg & Gall model. The design of the implementation will be grouped into three procedures. Small field trial subjects were carried out at one school. Large field tests were conducted at 2 schools and finally the operational tests were carried out at 3 schools. Data collection techniques used were validation sheets, teacher questionnaires, and performance sheets. The data analysis technique used is the Paired Samples Test with a significance of 0.05.

The results showed that: (1) to improve gross motor skills in 5-6 years old children can use the development of relay games, (2) seen from the material and media used for the adapted relay game can already be used, (3) game development The relay used has a good effectiveness because through the t test obtained significant results that rise from before being given treatment to after being given treatment

Keywords: *relay game, rough motor ability, children 5-6 years old*

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN PERMAINAN ESTAFET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

EKA HANI WIDYASARI
NIM. 17717251018

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
mendapatkan gelar Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Menyetujui untuk diajukan pada ujian tesis

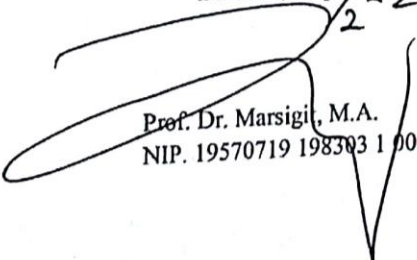
Pembimbing,



Dr. Panggung Sutapa, M.S
NIP. 19590728 198601 1 001

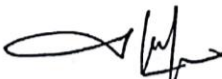
Mengetahui:
Program Pascasarjana
Universitas Negeri Yogyakarta

Direktur, 13/2-2020



Prof. Dr. Marsigit, M.A.
NIP. 19570719 198303 1 004

Ketua Program Studi,



Prof. Dr. Suparno, M.Pd.
NIP. 19580807 198601 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ESTAFET UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**EKA HANI WIDYASARI
NIM: 17717251018**

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis
Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 25 Februari 2020



Prof. Dr. Suparno, M.Pd
(Ketua/Penguji)

[Signature]

17/3 - 20
.....

Dr. Harun, M.Pd.
(Sekretaris/Penguji)

[Signature]

15/3 2020
.....

Dr. Pangung Sutapa, M.S.
(Pembimbing/Penguji)

[Signature]

18/3 20
.....

Dr. Sri Winarni, M.Pd.
(Penguji Utama)

[Signature]

13/3 20
.....

Yogyakarta, 31/2-2020
Program Pascasarjana
Universitas Negeri Yogyakarta
Direktur,



Prof. Dr. Marsigit, M.A.
NIP 19570719 198303 1 004

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Eka Hani Widyasari
Nomor Induk Mahasiswa : 17717251018
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar puastaka.

Yogyakarta, Maret 2020

Yang membuat pernyataan



Eka Hani Widyasari

NIM 17717251018

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga pada kesempatan ini tesis yang berjudul “Pengembangan Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasara Anak Usia 5-6 Tahun” dapat terselesaikan tepat waktu guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Magister.

Penulis sadar bahwa terselesaikannya tesis ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Melalui kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada seluruh pihak yang memberikan bantuan berupa bimbingan, doa, motivasi, dan arahan selama proses penulisan tesis. Ucapan terimakasih serta salam hormat penulis sampaikan kepada Dr. Panggung Sutapa, M.S selaku pembimbing yang selalu memberikan motivasi, arahan serta bimbingan kepada penulis, sehingga seluruh proses penulisan tesis dapat terselesaikan dengan baik oleh penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yaitu Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd dan Direktur Pascasarjana yaitu Prof. Dr. Marsigit, M.A dan seluruh staff Pascasarjana yang telah membantu ketika proses kuliah dan pembuatan tesis di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Ketua Prodi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Yogyakarta, yaitu Prof. Dr. Suparno, M.Pd yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam proses penyusunan tesis.
3. Validator materi yaitu Dr. Harun, M.Pd. yang sudah memberikan masukan, saran, dan penilaian ketika proses validasi.
4. Validator media yaitu Dr. Sujarwo, M.Pd yang memberikan masukan, saran, dan penilaian untuk produk yang dikembangkan.
5. Kepala Sekolah dan guru TK YWKA, TK Negeri Pembina, TK Indriyasana, TK Graha Asih, TK Kemala Bhayangkari 02, dan TK Kusuma yang telah memberikan kesempatan untuk penelitian.

6. Keluargaku tercinta yaitu Ayah, Mama, Suamiku Reza Setya, Rafi, dan Ruben yang selalu memberikan doa, motivasi dan dukungan kepada penulis ketika penulisan tesis.
7. Teman-temanku Iim, Anis, Dina, Yuyun, Cicha, Arip, Anggi, Istanti, April, Itoh dan Robbi yang selalu memberikan motivasi dan semangat selama penulisan tesis
8. Seluruh teman-teman Program Pascasarjana, Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2017 yang telah menjadi penyemangat sehingga tesis ini dapat terselesaikan.

Hanya doa yang dapat penulis panjatkan, semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan tesis ini. Harapan penulis semoga tesis ini banyak memberi manfaat bagi penulis dan pembaca.

Yogyakarta, Maret 2020



Eka Hani Widyasari
NIM 17717251018

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan.....	7
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	8
G. Manfaat Pengembangan	9
H. Asumsi Pengembangan.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Latar Belakang Masalah	11
1. Bermain dan Permainan Anak Usia Dini	11
a. Pengertian Bernain dan Permainan.....	11
b. Karakteristik Bermain.....	16
c. Tujuan Bermain	19
d. Fungsi Bermain	20
e. Manfaat Bermain	21
2. Bermain Estafet	27
a. Pengertian Bermain Estafet.....	27
b. Langkah- langkah Bermain Estafet	29
3. Kemampuan Motorik Kasar	31
a. Pengertian Motorik Kasar	31
b. Unsur-Unsur Motorik Kasar	34
c. Karateristik Perkembangan Motorik Kasar	41
d. Tujuan dan Fungsi Motorik Kasar Anak Usia Dini.....	43
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	47
C. Kerangka Pikir.....	48

D. Pertanyaan Penelitian.....	49
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	51
B. Prosedur Pengembangan	53
C. Desain uji Coba Produk	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	74
B. Hasil Pengembangan.....	78
C. Revisi Model	84
D. Kajian Produk Akhir	85
E. Keterbatasan Penelitian	87
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	89
B. Saran	90
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lanjut	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	96

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1	Tabel 1. Langkah- langkah Penelitian	58
2	Tabel 2. Subyek Ujicoba	64
3	Tabel 3. Kisi- kisi Ahli Materi Permainan Estafet	67
4	Tabel 4. Kisi- kisi Media Permainan Estafet.....	68
5	Tabel 5. Kisi- kisi Instrumen Lembar Penilaian Unjuk Kerja	69
6	Tabel 6. Kisi- kisi Pedoman Wawancara Permainan Estafet	70
7	Tabel 7. Skala Likert	71
8	Tabel 8. Uji Normalitas	82
9	Tabel 9. Uji Homogenitas	83
10	Tabel 10. Uji-t Paired Sample Statistics	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
1 Gambar 1. Hasil Poatest 1 sampai 4	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Lampiran 1. Instrumen Penelitian.....	97
2 Lampiran 2. Hasil Validasi Instrumen	111
3 Lampiran 3. Hasil Penelitian	137
4 Lampiran 4. Dokumentasi	152
5 Lampiran 5. Surat Penelitian dan Lembar Validasi	156

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini dewasa ini sedang menjadi perhatian di Indonesia dikarenakan masa usia dini adalah masa dimana anak menyerap banyak informasi dengan mudah maka dari itu stimulus yang diberikan harus sesuai dan mudah diterima oleh anak. Melalui pembinaan anak usia dini perlu diberi sebuah rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal tersebut dijelaskan dalam UU RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 pasal 1 butir 14, yang berbunyi pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang berpusat pada anak berusia 0-6 tahun.

Suyadi (2009: 8) menyatakan bahwa sejak dipublikasikannya hasil-hasil riset yang mutakhir di bidang *neuroscience* dan psikologi, fenomena Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan keniscayaan dikarenakan perkembangan otak pada usia dini (0-6 tahun) mengalami percepatan hingga 80% dari keseluruhan otak orang dewasa. Maka dari itu masa kanak-kanak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan otak, dimana akan menentukan tercapainya tingkat pencapaian perkembangan pada anak sesuai usianya sehingga menjadi bekal anak di kehidupan berikutnya.

Proses kemampuan motorik anak salah satunya adalah kemampuan motorik kasar. Perkembangan motorik (*motor development*) adalah perubahan secara progresif pada kontrol dan kemampuan untuk melakukan gerakan yang diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan (*maturation*) dan latihan atau pengalaman (*experiences*) selama kehidupan yang dapat dilihat melalui perubahan atau pergerakan yang dilakukan (Hildayani, 2006: 8.4). Komponen motorik menurut Bouchard (dalam, Satya 2006: 10)

terdiri dari kelincuhan, keseimbangan, koordinasi dan kecepatan gerak. Selanjutnya Wang (2009: 34) kemampuan motorik kasar mengacu pada keseimbangan, kekuatan, kelincuhan dan koordinasi.

Carr (2000: 2) mengungkapkan bahwa lari estafet merupakan salah satu aktivitas yang paling menyenangkan dalam atletik. Estafet adalah salah satu dari permainan yang berasal dari cabang olahraga atletik. Permainan estafet ini dilakukan secara berkelompok yang biasanya terdiri dari 3-5 orang pemain. Wiarto (2013 : 86) berpendapat, estafet adalah sebuah latihan yang dilakukan dengan cara memberikan tongkat dari satu tempat ke tempat lainnya. Latihan ini dilakukan hingga semua anggota telah melakukannya (berikan waktu untuk kompetisi). Pelaksanaan estafet harus dalam bentuk kelompok. Suparno (2017) mengungkapkan bahwa permainan estafet (*relay game*) memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan anak dalam berbagai dimensi yaitu kognitif, efektif, sosial, dan fisik.

Santrock (2002: 216) berpendapat bahwa motorik kasar merupakan keterampilan yang meliputi aktivitas otot, seperti menggerakkan lengan dan berjalan. Gerakan seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong, dan menarik merupakan gerakan motorik kasar yang biasa dilakukan anak-anak saat bermain. Gerakan tersebut termasuk gerakan yang banyak menggunakan otot-otot dalam tubuh. Gerakan yang menggunakan otot-otot dalam tubuh biasa disebut dengan gerakan motorik kasar. Sama dengan yang dikemukakan Suyanto (2005 : 50) bahwa gerakan motorik kasar terdiri dari otot badan yang tersusun dari otot lurik yang berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak. Kemampuan menggunakan otot-otot ini bagi anak tergolong pada kemampuan gerak dasar. Kemampuan ini biasa anak lakukan guna meningkatkan kualitas hidup.

Melalui kenyataan yang ada ketika peneliti melakukan observasi kegiatan pembelajaran pada salah satu Kelompok B di Gugus Sembodro ada beberapa permasalahan anak usia dini yang berhubungan dengan motorik kasar. Berikut ini adalah permasalahan yang ada ketika peneliti melakukan observasi. Kurangnya fasilitas anak untuk kegiatan pembelajaran motorik kasar, proses kegiatan belajar di luar ruangan masih jarang dilakukan oleh guru, proses pembelajaran yang diberikan kepada anak kurang bervariasi dan menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan indikator munculnya kemampuan motorik kasar diatas, pengamatan awal yang dilakukan di TK Kartika dengan fokus pengamatan pada anak kelompok B yaitu anak belum optimal. Hasil observasi awal menunjukkan terdapat 4 dari 11 anak kelompok B belum dapat melakukan kegiatan yang dilakukan pada kegiatan fisik motorik.

Ketika melakukan pra penelitian anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru masih bersikap individualisme, anak yang sudah selesai mengerjakan tugas tidak membantu teman lain. Ketika melakukan kegiatan yang berkelompok baik diluar maupun dalam kelas anak cenderung memilih-milih teman untuk berkelompok. Anak hanya mau berkelompok dengan anak yang menurutnya membuat nyaman. Ketika guru memberikan kegiatan yang berkelompok dengan aturan anak cenderung masih kurang memahami aturan kegiatan yang sesungguhnya.

Ketika guru mencoba memberikan permainan estafet anak akan bingung ketika berlari dan sampai di teman berikutnya anak bingung akan menyerahkan tongkat kepada siapa dan ada beberapa anak yang membawa tongkat ke garis *finish* tanpa memberikan kepada teman berikutnya. Sehingga hal tersebut mempengaruhi koordinasi serta kecepatan anak ketika melaksanakan permainan estafet. Kurangnya pemahaman anak mengenai peraturan dalam bermain estafet dan materi ketika melakukan kegiatan estafet kurang disampaikan dengan baik kepada anak dan kurang bervariasi.

Fasilitas guru yang diberikan untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar sudah masih sangat kurang, hal tersebut dapat dilihat ketika kegiatan motorik kasar yang dilakukan hanya berlari dan sepak bola saja. Kegiatan yang dilakukan cenderung lebih banyak di dalam ruangan, seperti menulis, kolase, menempel gambar dan menggunting. Ketika anak diberikan kegiatan diluar ruangan anak cenderung sulit dikondisikan. Ketika kegiatan diluar ruangan anak sibuk bermain sendiri dan tidak mendengarkan perintah guru. Kemampuan motorik kasar anak juga kurang terstimulasi oleh guru.

Permainan estafet dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Permainan estafet masih kurang menarik minat anak karena kurang memahami peraturan ketika bermain estafet. Anak kurang memahami dan tertarik dengan permainan estafet karena materi mengenai estafet yang diberikan oleh guru kurang disampaikan dengan baik dan kurang bervariasi. Maka dari itu sangat diperlukan pengembangan permainan estafet yang diberikan panduan dengan langkah-langkah yang rinci dan jelas agar guru memiliki variasi dan materi yang jelas untuk mengajarkan permainan estafet kepada anak. Setelah guru memiliki materi yang jelas dan pengembangan permainan estafet maka akan dapat membantu meningkatkan motorik kasar pada anak. Melalui penelitian ini dilakukan permainan estafet untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yang akan usia dini. Melalui permainan estafet yang menarik untuk anak, dapat diselipkan berbagai macam modifikasi. Permainan estafet merupakan aktivitas yang mungkin dilakukan di lingkungan sekolah. Permainan estafet ini di kemas menjadi aktivitas yang lebih menarik dan mudah diikuti. Permainan sirkuit terdiri dari empat aktivitas permainan yang menyenangkan, menarik dan disesuaikan pada tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun.

Aktivitas permainan estafet yang dikembangkan menjadi pos-pos, sehingga sebelum anak memindahkan benda ke teman lainnya anak harus melewati beberapa pos terlebih

dahulu. Tujuan dari permainan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar. Permainan ini terdiri dari lari cepat, memindahkan benda, meniti papan titian dan melompat. Pengembangan permainan estafet diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Hasil aplikasi didokumentasikan dalam bentuk *Compact Disk* (CD). Di dalam CD tersebut terdapat video pembelajaran yang diharapkan mampu membuat pembelajaran menjadi menarik dan mampu mempermudah guru saat menyampaikan materi kepada anak.

Berdasarkan penemuan yang ada ketika kegiatan yang meningkatkan motorik kasar masih jarang diberikan dan distimulasikan maka peneliti mengadakan penelitian yang terkait dengan pengembangan permainan estafet untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di Kota Yogyakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Optimalisasi kemampuan motorik kasar di sekolah masih kurang diperhatikan.
2. Fasilitas yang didapatkan anak untuk aktivitas fisik yang dapat meningkatkan motorik kasar masih sangat kurang.
3. Proses kegiatan belajar di luar ruangan yang melibatkan aktifitas fisik masih cenderung jarang dilakukan sehingga membuat anak hanya berkembang pada kemampuan kognitif saja.
4. Kurangnya pemahaman anak ketika melakukan permainan estafet dapat mempengaruhi anak meningkatkan motorik kasarnya melalui unsur motorik kasar yang seharusnya sudah dicapai.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, pembatasan dalam penelitian ini yaitu mengembangkan permainan estafet yang menarik dengan pos-pos sebelum anak memindahkan benda ke teman lainnya dalam kelompok yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah yang telah ditentukan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja hal yang diperlukan untuk mengembangkan permainan estafet untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana desain permainan estafet untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun?
3. Bagaimana keefektifan permainan estafet yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun?

E. Tujuan Pengembangan

Mengacu pada rumusan masalah yang ada diatas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk:

1. Untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.
2. Menghasilkan permainan estafet dengan keunikan yang layak untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.
3. Mengetahui tingkat efektifitas permainan estafet yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk permainan estafet merupakan modifikasi dari permainan estafet yang sudah ada sebelumnya, namun permainan estafet yang peneliti kembangkan ini untuk anak usia diri dengan rentang usia 5-6 tahun. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah sebuah permainan estafet yang dilakukan dengan langkah terstruktur dan jelas berupa video yang dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD) dan dilengkapi buku panduan, sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran anak usia 5-6 tahun.

Spesifikasi produk dari permainan ini peralatan yang digunakannya, ketika estafet biasa menggunakan tongkat namun pada permainan estafet yang dikembangkan menggunakan *sticker* yang dapat ditempelkan pada baju anak. Spesifikasi yang berikutnya adalah modelnya anak akan melakukan dari *start* hingga melalui keempat pos yang sudah disediakan lalu kembali ke *start* dan menempelkan *sticker* pada baju teman kelompok lainnya sesuai urutan. Setiap pos memiliki masing-masing indikator penilaian disesuaikan dengan kegiatan yang dilakukan. Kegiatan yang dilakukan adalah berlari, melompat satu kaki, meniti papan titian, dan menempelkan badge ke teman lain. Antar kelompok berlomba satu sama lain. Maka dari itu melalui spesifikasi produk yang sudah dijelaskan dapat ditunjukkan ciri khas dari pengembangan ini adalah memiliki modifikasi benda lain ketika permainan berlangsung. Alat yang digunakan dalam model pembelajaran kemampuan motorik kasar adalah *stopwatch*, papan titian, bendera warna-warni, kapur, *sticker*, dan peluit. Keberhasilan proses permainan estafet yang dikembangkan untuk kemampuan motorik kasar dalam penelitian ini, yaitu seluruh peserta didik mampu melakukan seluruh kegiatan pada setiap pos yang sudah dibuat sesuai dengan arahan.

G. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan untuk menyusun konsep dan strategi baru bagi pengembangan kemampuan anak usia dini khususnya dalam bidang motorik kasar, sehingga memperkaya khasanah ilmu pengetahuan utamanya dalam tumbuh kembang kemampuan anak. Hasil penelitian ini akan berguna sebagai bahan pertimbangan apabila akan mengadakan penelitian mengenai permainan estafet serta dapat dipergunakan sebagai acuan dalam meningkatkan motorik kasar.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan permainan yang dapat meningkatkan motorik kasar anak dengan menyenangkan dan mudah dipahami.

b. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru atau pendidik dalam memilih permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yang menyenangkan bagi anak.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan yang akan dilakukan ini adalah permainan estafet. Melalui permainan estafet terdapat aspek-aspek gerakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak. Pengembangan permainan estafet yang dilakukan dapat meningkatkan unsur-unsur motorik kasar, yaitu kecepatan, kekuatan, kelincahan, dan keseimbangan. Sebelum dimanfaatkan sebagai sumber belajar, permainan estafet sebaiknya dikembangkan dengan benar, dari segi tujuan, isi materi, kesesuaian dengan kebutuhan lapangan, dan karakteristik anak.

Berdasarkan tujuan, materi, kebutuhan lapangan, dan kesesuaian karakteristik anak tersebut, permainan estafet yang sudah dikembangkan diharapkan mampu menambah semangat belajar dan menyenangkan melalui kompetisi yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Bermain dan Permainan Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain dan Permainan

Bermain merupakan hal yang tidak terpisahkan oleh anak-anak. Bermain pada anak-anak merupakan sebuah keputusan yang bebas etika memilih saat bermain. Bermain adalah hal yang bersifat sukarela, imajinatif dengan memanfaatkan ide-ide yang diambil dari pengalaman pribadi, anak mengintegrasikan tema dari kehidupannya sendiri ke dalam kegiatan bermain (Fromberg dalam Lewis, 2013: 4). Hurlock (1978: 320) menyatakan bahwa bermain dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Piaget mengungkapkan bermain terdiri atas tanggapan yang diulang atau sekedar untuk kesenangan fungsional. Sudono (2006: 1) menyatakan, bermain adalah sebuah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Dani (2009: 17) mengatakan bahwa bermain adalah dunia anak dan untuk sarana belajar anak.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Triharsono, 2013: 1). Meskipun bermain memberikan kesenangan tetap membawa dampak positif sehingga dapat menjadi informasi baru bagi anak. Bermain adalah dunia anak dan sekaligus sebagai sarana belajar (Dani, 2009: 17). Maka dari itu bermain sebaiknya menyenangkan agar anak menerima pengetahuan baru.

Madrona (2014: 14) mengungkapkan bahwa, bermain adalah kegiatan alami dan bawaan semua budaya di seluruh dunia karena merupakan kegiatan rekreasi, tetapi pada saat yang sama, memainkan peran kunci dalam pendidikan, terutama pada tahap awal pengembangan. Selama Pendidikan Anak Usia Dini yang bersangkutan, intervensi psikomotor diimplementasikan melalui permainan dan aktivitas bermain dalam pendekatan menyenangkan dan akan memungkinkan untuk globalisasi semua isi gerakan berkaitan dengan praktik pendidikan. Menurut Kavramina & Metaforlari (2016: 376), masa prasekolah adalah masa yang penting untuk anak mengembangkan semua aspek perkembangannya dalam sosial, emosional, mental, fisik, dan psikomotorik melalui bermain.

Beberapa definisi telah dipaparkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain adalah sesuatu yang sudah ada dalam diri anak untuk mengembangkan imajinasi anak, mendapatkan informasi baru, serta memberikan kesenangan yang dilakukan tanpa paksaan dari orang lain dan dilakukan secara sukarela. Hal yang paling utama dari bermain adalah bermain dapat membuat anak menjadi senang. Larsen (2015: 187) mengungkapkan bahwa bermain sangat berbeda dengan permainan dan itu lebih dari sekedar sebuah dikap memainkan permainan.

Teori fenomenologis Kohnstamm (Kartini Kartono, 2007 : 122) permainan merupakan sarana penting mensosialisasikan dalam mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat agar anak mengenal dan menghargai masyarakat, sehingga dalam suasana permainan itu tumbuh rasa kerukunan yang berarti bagi pembentukan sosial sebagai manusia budaya. Essa (2014: 265) menjelaskan bahwa permainan membutuhkan manipulasi dan memperkuat berbagai konsep. Melalui konsep yang ada pada permainan akan membuat permainan menjadi lebih menarik untuk anak. Konsep yang ada tidak lepas dari bermain sambil belajar.

Mayke S. Tedjasaputra (2001:xvi) menjelaskan bahwa melalui permainan, anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan, dan sosial emosional. Melalui kegiatan bermain menyenangkan yang dialami anak akan muncul kepribadian positif untuk anak.

Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak (Desmita, 2007:141). Hal tersebut dapat dilihat ketika anak berkegiatan banyak diluar rumah bersama dengan teman-temannya dan banyak memilih untuk bermain. Jacob Sattolmair & John Ratey (2010: 3), Meghan Lynch (2015: 7) permainan merupakan aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat dan permainan itu merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain itu sendiri. Olivia N. Saracho & Bernard Spodek (2013: 3), Carolyn Bjartveit & Lisa Panayodis (2017: 10) berpendapat bahwa permainan adalah kegiatan yang dapat memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Moeslichatoen (2004: 31) menjelaskan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang mampu memberikan informasi, memberi kenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Fadillah, dkk (2014: 25) memberikan pendapat yang sejalan bahwa bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat, sedangkan permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain itu sendiri.

Ailwood (2013: 4), Pirkko, T. Hyvonen (2015: 9) berpendapat permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajah dunianya, dari yang tidak dikenali sampai yang diketahui anak dan dari yang tidak dapat diperbuat amapi mampu melakukannya. Maryanne Thobald dkk (2015: 5) menjelaskan bahwa permainan

merupakan alat pendidikan karena dapat memberi rasa puas, gembira, dan bahagia permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa puas, gembira dan bahagia.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diungkapkan diatas bahwa permainan adalah aktivitas dan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya sehingga memperoleh informasi, kesenangan, dan mengembangkan imajinasi anak. Permainan dapat dilihat dari proses dan hasil akhirnya. Pada masa kanak-kanak penting adanya sebuah permainan yang dapat mengembangkan semua aspek perkembangan. Melalui penelitian ini peneliti mengembangkan permainan estafet.

Permainan estafet memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak. Bermain dapat memberikan pengaruh bagi perkembangan anak. Eleni Mellou (1994: 91) menyatakan teori bermain dikelompokkan menjadi dua, yaitu teori klasik di abad 19th & 20th, dan teori modern yang dikembangkan tahun 1920. Berikut ini adalah teori klasik yang terkait dengan permainan estafet :

- 1) Teori klasik yang pertama yaitu adalah surplus energi yang diajukan Herbert Spencer (1873) yang menyatakan bermain untuk membuang kelebihan energi teori surplus energi mengakui pentingnya bermain sebagai aktivitas manusia, fokusnya terletak pada permainan fisik (Verenkina, Harris, Lysaght, 20013: 104). Anak memiliki sifat yang lebih aktif dan energi yang banyak daripada orang dewasa. Melalui energi tersebut anak terdorong untuk melakukan aktivitas agar terbebas dari perasaan tertekan. Jika energi yang ada tidak tersalurkan dapat memberikan dampak yang serius pada anak. Permainan estafet membutuhkan energi yang besar dari awal permainan hingga akhir

sehingga permainan ini dapat membantu anak menyalurkan energinya dengan baik.

- 2) Teori kedua yang diungkapkan oleh G.T.W Patrick (1916) (Hughes, 2010: 22) adalah teori *renewal of energy*. Teori ini menjelaskan bahwa melalui bermain anak dapat mengatasi rasa bosan dan dapat mengisi kekosongan waktu ketika anak menunggu energinya kembali. Teori ini diterapkan ketika melakukan permainan estafet anak sudah kelelahan maka bisa menunggu sampai energinya pulih kembali dan dapat mengulang kembali permainan estafet.
- 3) Teori yang ketiga adalah teori *for adulthood* yang dijelaskan oleh Karl Gross (1901) mengenai teori Biogenetik (Hughes, 2010: 24). Teori ini mendefinisikan bermain sebagai cara alami tubuh manusia dapat mempersiapkan diri sendiri menghadapi berbagai tantangan di kehidupan dewasa. Maka dari itu sesuai dengan teori yang ada melalui permainan estafet anak dapat melatih dirinya untuk memiliki keterampilan ketika dewasa nanti.

b. Karakteristik Bermain

Bermain tentunya juga memiliki karakteristik, karakteristik adalah khas dari sesuatu. Maka dari itu karakteristik bermain adalah sesuatu yang khas dari bermain. Berikut ini adalah karakteristik bermain menurut Jefree, McConkey dan Hewson (1984: 15) :

- 1) Bermain itu ada dari dalam diri anak. Kemauan anak untuk bermain itu akan muncul sendiri dari dalam diri anak.

- 2) Bermain itu harus bebas dari aturan yang mengikat, karena harus dinikmati. Hal tersebut perlu dilakukan karena bermain anak usia dini itu harus selalu menyenangkan dan mengasyikkan.
- 3) Bermain adalah sebuah aktivitas yang nyata. Bermain adalah sebuah aktivitas yang sesungguhnya, melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental. Maksudnya adalah bermain dapat menjadikan anak berpartisipasi aktif yang dapat membuat anak bergerak melibatkan diri baik fisik maupun mental.
- 4) Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil. Melalui bermain anak memperoleh pengetahuan baru melalui prosesnya sehingga dapat mempengaruhi perkembangan anak.
- 5) Bermain harus didominasi oleh pemain. Ketika bermain anak yang harus mendominasi, bukan orang tua atau orang dewasa. Anak dibebaskan bereksplorasi ketika bermain sesuka hati agar mendapatkan makna dari bermain.
- 6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain. Maksudnya adalah anak harus terlibat langsung ketika bermain. Ketika anak semakin aktif maka anak akan semakin banyak mendapatkan pengalaman baru.

Pendapat diatas juga didukung oleh pendapat Sujiono (2009: 146), keaktifan anak dalam bermain mempengaruhi pemerolehan pengalaman baru, jika anak pasif dalam bermain anak tidak akan memperoleh pengalaman baru, karena permainan yang baik adalah permainan yang melibatkan pemain secara aktif untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith, Garvery, Rubin, Fein dan Vandenberg (Ismail, 2006: 20) diungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan bermain yaitu sebagai berikut:

- 1) Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul berdasar keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
- 2) Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang baik. Kalaupun emosi positif tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai (value) bagi anak.
- 3) Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain.
- 4) Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir. Saat bermain, perhatian anak-anak lebih terpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan tujuan yang ingin dicapai. Tidak adanya tekanan untuk mencapai prestasi membebaskan anak untuk mencoba berbagai variasi kegiatan, karena itu, bermain cenderung fleksibel, sebab tidak semata-mata ditentukan oleh sasaran yang ingin dicapai.
- 5) Bebas memilih, dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil.
- 6) Mempunyai kualitas pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari.

Swartz dalam Hartati (2005), menyatakan karakteristik-karakteristik bermain yaitu sebagai berikut:

- 1) Bermain adalah Interaktif;
- 2) Bermain adalah kebebasan, spontanitas, dan tanpa paksaan;
- 3) Bermain adalah hal yang menarik; dan

- 4) Bermain adalah terbuka (tidak terbatas), imajinatif, ekspresif, kreatif, dan berbeda (berlainan).

Penjabaran diatas adalah karakteristik bermain yang diungkapkan oleh beberapa ahli. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain adalah bebas, imajinatif, menyenangkan, menarik dan tidak membuat anak merasa terbatas.

c. Tujuan Bermain

Bermain tentunya memiliki tujuan bagi anak usia dini, tentu saja tujuannya ada berbagai macam dan akan mempengaruhi aspek perkembangan. Menurut Yuliani dan Bambang Sujiono (2012: 72), tujuan belajar dikembangkan berdasarkan kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator dari lima bidang pengembangan, yaitu pengembangan perilaku, kognitif, berbahasa, fisik, dan seni. Hal tersebut disesuaikan dengan kebutuhan anak serta perkembangan anak itu sendiri.

Mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, mengembangkan kemampuan berbahasa, mengembangkan pengertian tentang berhitung, menambah, mengurangi, merangsang daya imajinasi dengan berbagai cara bermain pura-pura (sandiwara). Hal lainnya adalah membedakan benda dengan perabaan, menumbuhkan sportivitas, mengembangkan kepercayaan diri, mengembangkan sosialisasi atau bergaul dengan anak dan orang dirumahnya adalah sebuah tujuan permainan (Soetjningsih, 1995).

Menurut Catron dan Allen dalam Yuliani (2011: 145), permainan yang dilakukan anak memiliki tujuan sebagai berikut :

- 1) Anak mengalami pengembangan sistem pemahaman situasi yang sedang terjadi untuk mencapai tujuan yang lebih kompleks

- 2) Anak mampu memposisikan pandangan orang lain melalui aturan dan menegosiasikan aturan permainan
- 3) Anak menggantikan objek nyata dengan replika kemudian menggunakan objek yang berbeda
- 4) Muncul sikap hati-hati dalam bermain

d. Fungsi Bermain

Bermain tentunya memiliki andil bagi perkembangan anak usia dini, maka dari itu bermain memiliki fungsi. Yuliani dan Bambang Sujiono (2012: 36) mengungkapkan bahwa fungsi bermain adalah sebagai berikut :

- 1) Memperkuat dan mengembangkan otot serta koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga memahami bagaimana tubuhnya bekerja.
- 2) Mampu mengembangkan keterampilan emosi, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian, dan keberanian anak untuk memiliki inisiatif karena ketika bermain anak sering bermain peran menjadi orang lain, binatang, atau karakter yang lain.
- 3) Mampu mengembangkan kemampuan intelektual anak. Hal tersebut dapat terjadi karena ketika bermain anak akan melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa ingin tahunya.
- 4) Mampu mengembangkan kemandirian anak dan anak mampu menjadi dirinya sendiri. Hal tersebut akan nampak karena ketika bermain anak akan selalu bertanya, mengamati lingkungan sekitarnya, belajar mengambil keputusan, dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan dalam dirinya.

Ketika bermain anak akan mendapatkan banyak hal baru dan bisa dianggap sebagai pengetahuan. Maka dari itu bermain akan memiliki banyak manfaat bagi perkembangan, baik fisik motorik maupun sosial emosionalnya. Hal tersebut dijelaskan oleh Parsons, Amy Louise (2013: 15) bahwa bermain merupakan fenomena manusia yang terjadi pada masa hidup dan berdampak secara keseluruhan pada perkembangan anak, anak-anak melalui bermain dapat menjelajah dunia sekitarnya dan mengembangkan keterampilan motorik anak.

e. Manfaat Bermain

Bermain bagi anak usia dini tentunya memiliki manfaat yang banyak bagi perkembangan anak. Manfaat tersebut tentunya untuk perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, serta sosial dan emosi. Hal tersebut didukung dengan pendapat Singer (2006: 8), bermain bukan kegiatan yang membuang-buang waktu tanpa adanya manfaat diperoleh dari bermain tersebut. Menurut Ismail dalam Cahyo (2011: 13), manfaat bermain bagi anak adalah dapat mengembangkan otot motorik kasar dan halus, meningkatkan penalaran, memahami keberadaan di lingkungannya, membentuk imajinasi, mengikuti peraturan, tertib, dan disiplin.

Nakita (Husni Wardi Tanjung, 2005: 55) menyatakan beberapa manfaat bermain yaitu:

1) Fisik motorik.

Anak akan terlatih motorik kasar dan halus. Dengan bergerak akan memiliki otot-otot tubuh yang terbentuk secara baik dan lebih sehat secara fisik.

2) Sosial emosional.

Anak merasa senang karena ada teman bermainnya di tahun-tahun pertama kehidupan, orang tua merupakan teman bermain yang utama bagi

anak. Ini membuatnya disayangi dan ada kelekatan dengan orang tua, selain itu anak juga belajar komunikasi dua arah

3) Kognisi.

Anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasar, halus, rasa asam, manis, dan asin. Belajar perbendaharaan kata, bahasa, dan komunikasi timbal balik.

Menurut pendapat lain, Meyke dalam Martuti (2012: 37) manfaat bermain adalah :

1) Manfaat bermain bagi perkembangan fisik

Ketika anak bermain anak akan melibatkan gerak tubuhnya sehingga tubuhnya terlatih dari mulai otot yang kuat serta tubuh yang semakin sehat. Anak-anak memiliki energi yang banyak maka melalui bermain energi tersebut bisa tersalurkan dengan baik.

2) Manfaat bermain bagi perkembangan aspek motorik anak

Aspek motorik yang berkembang adalah motorik kasar dan motorik halus anak, hal tersebut dapat terjadi karena mulai usai 4 tahun anak mulai mengenali bentuk serta gerakan sehingga anak meniru hal tersebut melalui bermain.

3) Manfaat bermain bagi perkembangan sosial anak

Melalui bermain juga anak dapat mempelajari budaya tempat anak tinggal sehingga mengetahui budaya tempat tinggal dengan cara berkomunikasi dengan orang lain.

4) Manfaat bermain bagi perkembangan kepribadian dan emosi anak

Bermain tentunya ada yang berkelompok sehingga anak ketika bermain mampu mengenal dirinya sendiri dan temannya. Melalui bermain berkelompok anak akan belajar untuk berkompetisi dan menahan emosi untuk memahami teman dalam kelompoknya.

5) Manfaat bermain bagi perkembangan kognitif anak

Melalui bermain anak secara tidak sadar akan mulai memahami konsep bilangan, warna, ukuran, bentuk dan arah.

6) Manfaat bermain untuk mengasah indra anak

Ketika anak bermain tentu saja melibatkan seluruh indera yang ada pada tubuh anak. Maka dari itu indera penglihatan, perabaan, pendengaran, penciuman, serta pengecap akan mendapatkan stimulasi ketika bermain sehingga indera anak menjadi lebih peka.

7) Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari anak

Melalui bermain terutama bermain diluar kelas anak akan secara tidak sadar melakukan gerakan olah raga. Melalui gerakan tersebut anak akan menjadi sehat, kuat, cekatan, lentur, dan berani sehingga juga dapat menjadi kemampuan awal anak untuk dapat menari.

8) Manfaat bermain bagi guru

Melalui bermain guru dapat mengamati, menilai, dan mengevaluasi anak.

9) Manfaat bermain sebagai media terapi

Bermain juga dapat dijadikan sebagai media terapi bagi anak karena ketika anak bermain dapat tampil dengan bebas dan alamiah.

10) Manfaat bermain sebagai media intervensi

Bermain dapat ditentukan oleh guru sehingga bermanfaat untuk melatih beberapa kemampuan tertentu seperti konsep dasar warna, ukuran, bentuk, besaran, arah, dan lain-lain.

Pendapat lain juga mengemukakan mengenai manfaat dari bermain. Menurut Riva(2012: 14) permainan memiliki banyak manfaat bagi guru atau siswa, berikut ini adalah manfaat permainan :

- 1) Melatih kemampuan motorik
- 2) melatih konsentrasi,
- 3) kemampuan sosialisasi dapat meningkat (termasuk berkompetisi),
- 4) melatih keterampilan berbahasa,
- 5) menambah wawasan,
- 6) mengembangkan kemampuan untuk *problem solving*,
- 7) mengembangkan jiwa kepemimpinan,
- 8) mengembangkan kemampuan tentang norma dan nilai,
- 9) meningkatkan rasa percaya diri anak.

Kepribadian terus berkembang dan untuk pertumbuhan yang normal, perlu ada rangsangan (stimulus), dan bermain memberikan stimulus ini untuk pertumbuhan (Ismail, 2006: 18). Selain itu, bermain juga dapat bermanfaat sebagai berikut:

- 1) Sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat. Dalam suasana permainan saling mengenal, saling menghargai satu sama lainnya, dan dengan perlahan-lahan tumbuh rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial.

- 2) Untuk mengenal kekuatan sendiri. Anak-anak yang sudah terbiasa bermain dapat mengenal kedudukannya di kalangan teman-temannya, dapat mengenal bahan atau sifat-sifat benda yang dimainkan.
- 3) Untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya. Jika anak laki-laki dan anak perempuan diberi bahan-bahan yang sama berupa kertas-kertas, perca (sisa kain), gunting, tampaknya akan membuat sesuatu yang berbeda. Hal ini membuktikan bahwa anak laki-laki berbeda bentuk-bentuk permainannya dengan anak perempuan
- 4) Dapat melatih untuk menempa emosi. Ketika bermain-main anak mengalami bermacam-macam perasaan. Ada anak yang menikmati suasana permainan itu, namun sebaliknya, ada anak lain yang merasa kecewa. Hal ini diumpamakan seperti halnya seniman yang sedang menikmati hasil-hasil karya seni sendiri.
- 5) Untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan dan kepuasan. Suasana kegembiraan dalam permainan dapat menjauhkan diri dari perasaan-perasaan rendah, misalnya perasaan dengki, rasa iri hati, dan sebagainya.
- 6) Melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku. Mentaati peraturan yang berlaku dengan penuh kejujuran untuk menjaga agar tingkat permainan tetap tinggi.

Menurut Mayke S. Tedjasaputra (dalam Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, 2005: 55-57) manfaat bermain ada beberapa, yaitu untuk perkembangan aspek fisik, untuk perkembangan motorik, untuk perkembangan aspek sosial, untuk perkembangan aspek emosi, untuk perkembangan aspek kognitif, untuk mengasah ketajaman penginderaan, dan untuk mengembangkan keterampilan. Dijelaskan

juga bahwa untuk motorik kasar dapat dikembangkan melalui kegiatan berlari, melompat, dan memanjat.

Jadi, manfaat dari bermain cukup banyak dan positif bagi anak usia dini. Bermain akan membuat anak secara tidak sadar mendapatkan pengetahuan baru dengan cara yang menyenangkan. Manfaat yang sangat dirasakan tentu saja dapat membuat aspek perkembangan anak usia dini menjadi terstimulasi dan sesuai dengan usia anak.

2. Bermain Estafet

a. Pengertian Bermain Estafet

Salah satu permainan yang dapat dilakukan demi meningkatkan perkembangan anak adalah permainan estafet. Estafet adalah salah satu dari permainan yang berasal dari cabang olahraga atletik. Permainan estafet ini dilakukan secara berkelompok yang biasanya terdiri dari 3-5 orang pemain. Menurut Wiarto (2013 : 86), Estafet adalah sebuah latihan yang dilakukan dengan cara memberikan tongkat dari satu tempat ke tempat lainnya. Latihan ini dilakukan hingga semua anggota telah melakukannya (berikan waktu untuk kompetisi). Pelaksanaan estafet harus dalam bentuk kelompok. Kerjasama antar anggota dalam kelompok sangat dibutuhkan dalam bermain estafet. Setiap anggota dari semua kelompok harus memahami aturan yang berlaku saat permainan. Jika salah satu anggota kelompok kurang bahkan tidak memahami aturan yang ada, maka permainan pun akan terhambat. Menurut Carr (2000: 2), Lari estafet merupakan salah satu aktivitas yang paling menyenangkan dalam atletik. Aktivitas ini membutuhkan sedikit peralatan dan dapat dipraktekkan di dalam maupun luar ruangan. Estafet menambahkan kegembiraan kompetisi tim. Dalam perlombaan lari sambung, pelari berlari dengan kecepatan penuh dengan memindahkan tongkat

ke pelari berikutnya (Aminudin, 2010:39).

Estafet adalah salah satu permainan aktif seperti permainan lari bersambung dengan membawa tongkat estafet, pelari pertama yang membawa tongkat estafet memberikan kepada pelari selanjutnya (Eni Ernawati & Dian, 2015: 159). Menurut Adrya Buaan, dkk (2015: 2), estafet merupakan aktivitas fisik berupa berlari yang dilaksanakan secara berantai dan dilakukan secara berkelompok, tiap kelompok terdiri dari lima orang atau lebih, masing-masing kelompok berkompetisi menyelesaikan lintasan pada lari estafet.

Estafet merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan apalagi kegiatan tersebut dilakukan oleh anak-anak. Permainan estafet tidak memerlukan peralatan terlalu banyak. Guru dalam hal ini dapat memanfaatkan benda-benda yang ada di sekeliling anak sebagai objek dalam permainan estafet. Jika sekolah memiliki ruangan yang cukup luas, maka permainan estafet dapat dilakukan didalam ruangan namun jika tidak, guru dapat mengajak anak-anak untuk dapat bermain di luar ruang kelas yang lebih lapang. Kompetisi antar tim yang ada dalam permainan ini dapat mengajarkan anak akan arti nilai kerjasama serta lapang dada dan toleransi untuk menerima kekalahan dan kemenangan saat bermain.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, bermain estafet merupakan suatu kegiatan menyenangkan yang dapat meningkatkan perkembangan anak. Bermain estafet dilakukan dengan cara berkompetisi atau berlomba dalam memindahkan tongkat atau benda lainnya dari satu tempat ke tempat lain yang dilakukan dalam bentuk kelompok minimal lima orang. Menurut pendapat beberapa ahli yang ada bermain estafet dapat mengembangkan kemampuan motorik dan kemampuan sosial anak. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang menunjukkan bahwa bermain estafet mampu meningkatkan kemampuan motorik

anak terutama anak usia 5-6 tahun (Suparno, dkk 2017).

b. Langkah-langkah Bermain Estafet

Bermain estafet tentu saja memiliki aturan serta langkah-langkah bermain estafet. Untuk aturan bermain estafet haru disesuaikan dengan kemampuan serta usia anak. Ketika lari estafet yang paling penting adalah agar benda yang dibawa secepat dan seaman mungkin diserahkan kemudian diterima oleh pelari berikutnya, hal ini dapat diakali dalam jarak dengan menjulurkan lengan dengan baik ke depan dan pemain yang menerima menjulurkan lengan ke belakang, serta menempuh jarak terpendek (Jonath et al, 1987: 149-150).

Berikut beberapa hal yang perlu diingat saat mengatur dan mempersiapkan perlombaan estafet (Rebecca Alston, 2017) :

- 1) Tentukan lokasi terbaik untuk balapan, apakah itu di dalam atau di luar.
Balapan yang melibatkan air atau banyak ruang lebih baik di luar kegiatan.
- 2) Hapus rintangan yang tidak perlu dari lintasan balapan, sambil memilih area yang aman untuk mengadakan perlombaan.
- 3) Jika perlu, tunjukkan bagaimana perlombaan harus dimainkan. Anak-anak kecil khususnya membutuhkan visual (contoh).
- 4) Anda menentukan titik balik, yang dapat Anda tandai dengan tiang atau tengara lain yang telah Anda tetapkan.
- 5) Pastikan untuk memiliki banyak air di tangan untuk pemain minum pada hari yang panas.

Ketika melakukan aktivitas bermain, selalu ada langkah-langkah dalam pelaksanaannya. Langkah-langkah dalam melaksanakan aktivitas bermain estafet adalah sebagai berikut:

- 1) Anak berdiri di tempat yang guru sediakan, kemudian guru

menyatakan aturan main sambil memperagakan cara bermainnya. Keaktifan anak dalam bermain menandakan anak memahami akan aturan dalam permainan yakni, anak harus bekerjasama dalam memindahkan benda dari satu tempat ke tempat yang lain sesuai waktu yang guru tentukan.

- 2) Anak dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5 orang anak, setiap anak melakukan kerjasama dalam permainan sesuai dengan aturan. Misalnya anak harus berada di tempat yang ditentukan hingga permainan berakhir, anak memindahkan benda satu per satu, dan lain sebagainya.
- 3) Anak berlomba untuk memindahkan benda dari satu tempat ke tempat yang lain secara cepat dan tepat dengan cara menyerahkan benda tersebut dari satu anak ke anak lainnya sesuai dengan aturan yang berbeda-beda di setiap pertemuan. Misalnya anak harus memindahkan benda dengan cara melompat, berjongkok, melempar, dan lain sebagainya.
- 4) Setelah waktu berakhir, guru melakukan tanya jawab pada setiap anak dalam kelompok untuk mengetahui perkembangan berpikir simbolik pada anak misalnya meminta anak untuk menyebutkan jumlah benda yang berhasil dipindahkan, menyebutkan urutan lambang bilangan 1-10 pada benda yang dipindahkan, dan lain sebagainya.

Bermain estafet tentunya sangat menyenangkan dan menjadi cara bagi guru untuk mengajak anak berkegiatan. Bermain estafet bukan bermain yang asal-asalan saja tetapi memiliki beberapa aturan. Aturan yang utama adalah estafet harus dilakukan secara berkelompok. Meskipun aturan estafet sudah diberikan tetap saja bermain estafet bisa dimodifikasi sesuai dengan usia dan kebutuhan

anak. Tongkat yang digunakan ketika bermain estafet juga bisa diganti dengan benda lain seperti kantung beras, bola kecil, kayu, dan lain sebagainya.

3. Kemampuan Motorik Kasar

a. Pengertian Kemampuan Motorik Kasar

Kemampuan motorik kasar merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki oleh anak usia dini, terutama anak usia 5-6 tahun. Menurut Esther Thelen dalam Papalia (2014: 143) menyatakan perkembangan motorik adalah proses yang berkesinambungan dari interaksi antara bayi dan lingkungan. Hal tersebut didukung dengan adanya motorik kasar pada salah satu aspek yang perlu dikembangkan di Kurikulum. Kemampuan motorik kasar sangat penting untuk bekal anak karena kemampuan ini menguatkan otot-otot yang ada pada tubuhnya sehingga menjadi bekal bagi anak untuk kemampuan berikutnya. Hasnida (2014: 2) motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui gerakan yang terkoordinasi antara susunan syaraf, otot, otak dan spinal cord yang dipengaruhi oleh kematangan anak.

Santrock (2002: 216) berpendapat bahwa motorik kasar merupakan keterampilan yang meliputi aktivitas otot, seperti menggerakkan lengan dan berjalan. Mendukung teori sebelumnya Williams (1983) menyatakan motorik kasar merupakan keterampilan dari seluruh tubuh dalam suatu kegiatan yang melibatkan kelompok otot dan yang memerlukan koordinasi spasial dan temporal dari gerakan stimulasi dari berbagai segmen tubuh. Gerakan motorik kasar ini melibatkan aktivitas otot tangan, kaki dan seluruh tubuh anak. Berbagai gerakan motorik kasar yang dicapai anak sangat berguna bagi kehidupannya kelak. Gerakan ini mengandalkan kematangan dalam koordinasi (Sujiono, 2008: 13). Motorik kasar

merupakan gerakan dengan menggunakan otot dan membutuhkan koordinasi sebagian tubuh anak.

Gerakan seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong, dan menarik merupakan gerakan motorik kasar yang biasa dilakukan anak-anak saat bermain. Gerakan tersebut termasuk gerakan yang banyak menggunakan otot-otot dalam tubuh. Gerakan yang menggunakan otot-otot dalam tubuh biasa disebut dengan gerakan motorik kasar. Sama dengan yang dikemukakan Suyanto (2005: 50) bahwa gerakan motorik kasar terdiri dari otot badan yang tersusun dari otot lurik yang berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak. Kemampuan menggunakan otot-otot ini bagi anak tergolong pada kemampuan gerak dasar. Kemampuan ini biasa anak lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Keterampilan motorik kasar merupakan kemampuan anak beraktivitas menggunakan otot-otot pada tubuh. Jenis keterampilan motorik kasar untuk anak usia dini tergolong dalam jenis keterampilan dasar (Samsudin, 2008: 9).

Menurut Sumantri (2005: 13) terdapat komponen gerak dasar untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar pada anak yaitu:

- 1) Lokomotor merupakan kemampuan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain, seperti melompat, meluncur, jalan, dan lari.
- 2) Non lokomotor merupakan pola gerak yang dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan non lokomotor terdiri dari menekuk, meregang, mendorong, menarik, mengangkat, dan menurunkan.
- 3) Manipulatif merupakan gerak dengan menggunakan alat, dengan menggunakan obyek yang melibatkan koordinasi tangan mata, koordinasi

kaki mata, dan koordinasi kaki tangan. Contohnya seperti anak melakukan gerakan melempar, memukul, dan menangkap

b. Unsur-unsur Motorik Kasar

Keterampilan motorik kasar setiap orang pada dasarnya berbeda-beda tergantung pada banyaknya gerakan yang dikuasainya. Motorik kasar unsur-unsurnya identik dengan unsur yang dikembangkan dalam kebugaran jasmani pada umumnya. Perkembangan motorik kasar merupakan kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Unsur-unsur keterampilan motorik kasar menurut Sujiono (2008: 73) adalah kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincihan, kelentukan, kordinasi, dan keseimbangan. Gallahue & Oznum (2006) berpendapat bahwa ada lima unsur motorik yaitu keseimbangan, koordinasi, kecepatan, kelincihan, dan kekuatan. Selanjutnya Wang (2009: 34) kemampuan motorik kasar mengacu pada keseimbangan, kekuatan, kelincihan dan koordinasi. Pada kesempatan ini, peneliti hanya menyatakan beberapa unsur motorik kasar yang sesuai dengan permainan estafet yang akan dijadikan penelitian. Berikut unsur-unsur perkembangan motorik kasar, antara lain:

1) Koordinasi

Merupakan kemampuan untuk melakukan gerakan atau kerja yang efisien (Mikdar, 2006: 47). Sejalan dengan Mikdar menurut Indra (2006: 18) koordinasi merupakan suatu kemampuan motorik yang digunakan untuk mengkombinasikan beberapa gerakan yang kompleks tanpa mengeluarkan energy yang berlebih sehingga hasilnya efisien. Gallahue & Oznum (2006) menambahkan koordinasi tubuh pada motorik kasar pada anak-anak melibatkan gerakan badan dengan cepat saat melakukan berbagai keterampilan gerak dasar. Langkah-langkah seperti lompat jauh, dan berlari membutuhkan

tingkat tinggi koordinasi tubuh motorik kasar. Selain itu juga ada koordinasi mata – tangan dan koordinasi mata – kaki. Contoh kegiatan yang melibatkan unsur motorik kasar koordinasi adalah memindahkan benda dari satu tempat ketempat lain, lempar tangkap bola, tarik tambang, dan senam ritmik.

2) Keseimbangan

Mikdar (2006: 47) keseimbangan merupakan kemampuan mempertahankan sikap dan posisi tubuh secara tepat dan saat berdiri diam (*static balance*) atau pada saat melakukan gerakan (*dynamic balance*). Sejalan dengan pendapat sebelumnya Indra (2006: 17) menyatakan bahwa ada dua macam keseimbangan yang perlu dimiliki dan dikembangkan oleh setiap orang, yaitu keseimbangan statis (*static balance*) dan keseimbangan dinamis (*dynamic balance*). Keseimbangan statis merupakan kemampuan mempertahankan posisi tubuh untuk tidak goyang atau jatuh, misalnya berdiri di atas satu kaki, mempertahankan keseimbangan tubuh setelah berputar-putar. Sedangkan keseimbangan dinamis merupakan kemampuan untuk mempertahankan tubuh agar tidak jatuh pada saat melakukan gerakan. Gallahue & Oznum (2006) menambahkan keseimbangan dinamis mengacu pada kemampuan untuk menjaga keseimbangan ketika bergerak dari satu tempat ke tempat lain. Keseimbangan menandakan kesiapan dan stabilitas, yang akan ditandai oleh keringanan dan ketenangan ketika mempertahankan posisi tubuh. Misalnya, berlari, menari, senam, berjinjit, dan berjalan satu kaki.

3) Kelincahan

Kemampuan mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat yang dilakukan secara bersama-sama dengan gerakan lainnya (Mikdar, 2006: 47). Hal tersebut sejalan dengan Indra (2006: 17) kelincahan merupakan kemampuan untuk mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak, tanpa kehilangan keseimbangan dan kesadaran akan posisi tubuhnya. Gallahue dan Ozmun (2006) memiliki pendapat yang sama kelincahan adalah kemampuan untuk mengubah arah tubuh cepat dan akurat. Dengan kelincahan, seseorang dapat membuat perubahan cepat dan akurat dalam posisi tubuh selama gerakan. Sujiono (2005: 74), berpendapat bahwa ada beberapa komponen dari kelincahan, yaitu (1) melakukan gerak perubahan arah secara cepat dan tepat, (2) berlari cepat kemudian berhenti secara mendadak, (3) kecepatan bereaksi. Unsur kelincahan sangat penting karena kelincahan dapat mengubah bentuk gerakan dengan seluruh badan atau beberapa bagian yang dapat diukur dengan tes. Kelincahan bisa digabungkan dengan unsur yang lain ketika membuat kegiatan. Contoh kegiatan yang melibatkan kelincahan adalah lari zigzag, halang rintang, dan langkah menyamping.

4) Kelentukan

Kelentukan sangat erat kaitannya dengan gerakan persendian. Latihan kelentukan berfungsi untuk memberikan kemungkinan kepada persendian agar dapat bergerak seluas-luasnya, dengan tujuan untuk menghilangkan atau mengurangi kekakuan pada tubuh, menambah elastisitas pada jaringan otot, dan mengurangi ketegangan-ketegangan yang berlainan pada otot (Sujiono, 2005: 11.10). Aktifitas gerakan motorik yang berhubungan dengan kelentukan,

seperti mengayun lengan, membungkuk-bungkukan badan, mencium lutut, dan memutar-mutarkan badan.

5) Kekuatan

Kekuatan merupakan unsur yang penting dalam motorik kasar. Melalui unsur kekuatan akan membentuk anak menjadi tangkas, bertenaga dan dapat berlari kencang. Anak dapat memiliki kekuatan jika ketahanannya baik karena otot yang ada bekerja dengan tepat dan baik. Contoh kegiatan yang menggunakan unsur kekuatan adalah menarik, mendorong, lari cepat, dan mengangkat berbagai benda.

6) Kecepatan

Kemampuan anggota gerak tubuh dalam melakukan gerakan yang singkat dan berkesinambungan serta ditentukan oleh gerakan yang berturut-turut dari tungkai secara cepat. Sebagai contoh gerakan melempar bola yang ditentukan pada singkat tidaknya lengan dalam menempuh jarak lempar (Satya, 2006: 18). Menambahkan pernyataan sebelumnya Mikdar (2006: 47) menyatakan bahwa kecepatan adalah kemampuan berpindah dari satu tempat ke tempat lain dalam waktu yang paling singkat. Kecepatan bersifat siklik (satu jenis gerak yang dilakukan secara berulang-ulang seperti lari). Kecepatan penting tidak saja bagi anak terutama saat bermain di sekolah maupun di rumah juga yang sudah dewasa mempertahankan mobilitasnya.

Gerakan yang muncul pada motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi dan melibatkan otot-otot dari bagian tubuh dan memerlukan tenaga yang cukup besar. Oho Cholik Mutohir dan Gusril (2004: 50-51) mengungkapkan bahwa unsur-unsur keterampilan motorik adalah kekuatan, koordinasi, kecepatan, keseimbangan dan kelincahan. Berikut ini adalah penjelasannya :

- 1) Kekuatan adalah keterampilan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan otot sangat penting dimiliki oleh anak.
- 2) Koordinasi adalah keterampilan untuk mempersatukan atau membedakan sebuah tugas yang kompleks. Gerakannya koordinasi meliputi keempurnaan waktu antara otot dan sistem syaraf. Koordinasi bisa tangan dengan kaki, tangan dengan mata atau beberapa anggota tubuh yang lain.
- 3) Kecepatan adalah keterampilan yang berdasarkan kelentukan dalam satuan tertentu. Contohnya adalah menghitung jarak yang ditempuh ketika anak lari.
- 4) Keseimbangan adalah keterampilan seseorang untuk mempertahankan tubuh dalam berbagai posisi. Keseimbangan dibagi menjadi dua, yaitu statis dan dinamis. Keseimbangan statis ketika menjaga keseimbangan berdiri di satu tempat. Keseimbangan dinamis adalah keterampilan untuk menjaga keseimbangan tubuh ketika berpindah tempat.
- 5) Kelincahan adalah keterampilan seseorang mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak dari satu titik ke titik lain.

Janice Beaty (3013: 230-207) berpendapat bahwa, ada beberapa keterampilan motorik di tahun-tahun prasekolah, yaitu:

- 1) Berjalan dengan langkah kaki selang-seling

Anak berjalan pada garis lurus kemudian kakinya maju secara bergantian kanan-kiri-kanan-kiri. Tentunya ketika anak masih 4 tahun akan sedikit merasa kesulitan.

- 2) Berlari dengan kecepatan dan arah terkontrol

Berlari adalah kegiatan yang sangat identik dengan anak dan sangat disukai oleh anak. Hal tersebut terjadi karena energi anak yang tidak pernah habis. Kegiatan yang atau permainan yang menggunakan berlari sangat banyak dan bisa divariasikan oleh guru.

3) Melompat dengan kedua kaki bersama-sama

Melompat adalah kemampuan yang penting bagi anak untuk awal anak akan melakukan ditempat dengan cara dua kaki.

4) Meloncat dengan satu kaki

Anak melambung dengan satu kaki dan kemudian mendarat dengan satu kaki kembali dengan kaki yang sama.

5) Mendaki dan menuruni dengan peralatan mendaki

Kegiatan mendaki melibatkan penggunaan lengan tangan dan kaki. Anak-anak akan bisa mendaki setelah mereka mampu merayap.

6) Melempar, menangkap, dan menendang bola

Pertama kali anak harus bisa melempar terlebih dahulu baru kemudian menangkap bola, dimulai menggunakan bola yang besar kemudian bola kecil. Setelah itu anak akan menggunakan otot kakinya untuk menendang.

7) Mengendarai sepeda

Mengendarai sepeda yang biasanya masih menggunakan tiga roda. Anak menggunakan kekuatan kakinya.

8) Melakukan gerakan kreatif

Gerakan kreatif biasanya dicontohkan oleh guru seperti melalui stimulus irama yang mantap dan ritmis. Sebelumnya anak sudah harus mampu berjalan, berlari, merangkak, meloncat, dan berderap mengikuti irama.

c. Karakteristik Perkembangan Motorik Kasar

Setiap anak memiliki tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar yang berbeda dengan anak lainnya. Sehingga setiap anak tidak sama perkembangan motorik kasarnya, walaupun pada usia yang sama. Tingkat perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dalam Permendikbud No. 146 tahun 2014 yaitu seperti:

- 1) anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan;
- 2) anak mampu melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam;
- 3) anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan.

Gallahue & Ozmun (2006) menyatakan beberapa karakteristik motorik kasar anak yaitu:

- 1) Kemampuan motorik perseptual berkembang pesat, namun terkadang masih belum terarah;
- 2) Anak-anak selama periode ini dengan cepat mengembangkan kemampuan gerakan fundamental dalam berbagai keterampilan motorik. Gerakan bilateral seperti melompat, bagaimanapun, sering menghadirkan lebih banyak kesulitan daripada gerakan unilateral;
- 3) Anak-anak aktif dan energik dan seringkali lebih suka lari daripada berjalan;
- 4) Kontrol motorik kasar berkembang pesat.

Martin Jamaris (2006: 14) menambahkan bahwa anak usia taman kanak-kanak telah dapat melakukan berbagai aktivitas motorik kasar sebagai berikut:

- 1) Mengendarai sepeda roda dua atau tiga
- 2) Berlari dan berhenti

- 3) Melompat dengan satu kaki atau dua kaki
- 4) Mampu mengikuti irama musik
- 5) Berjalan diatas papan titian.

Pendapat yang ada sebelumnya Bambang Sujiono (2005: 1.13) menyatakan bahwa perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, antara lain: berlari dan langsung menendang bola, melompat-lompat dengan kaki bergantian, melempar dan menangkap bola, berjalan diatas papan titian, berjalan dengan berbagai variasi, melambungkan bola dengan satu tangan dan menangkapnya dengan dua tangan, berjinjit dengan tangan dipinggu, menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut, mengayuhkan satu kaki ke depan dan kebelakang tanpa kehilangan keseimbangan. Selain itu menurut Sujiono (2005: 79) perkembangan motorik kasar dapat dilakukan dengan berbagai macam gerakan motorik kasar yang dilihat dari unsur motorik, antara lain mencium lutut, meliuk-liukan tubuh, memutar-mutar badan, berdiri pada salah satu kaki, mendorong dinding, menggantung dang mengangkat tubuh, berlari bolak-balik, berlari zig-zag. Dari berbagai perkembangan motorik kasar diatas dapat diketahui bahwa perkembangan motorik kasar pada usia 5-6 tahun lebih komplit dan dalam perkembangannya sebagai pendidik dan orangtua harus memberikan fasilitas agar perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun terpenuhi.

d. Tujuan dan Fungsi Motorik Kasar Anak Usia Dini

Perkembangan motorik anak usia dini mempunyai tujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak, memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, menanamkan sikap percaya diri, membuat anak dapat bekerja sama, dan

membuat anak berperilaku disiplin (Sumantri, 2005:9). Sejalan dengan Sukamti (2011: 26) keterampilan motorik memainkan peran menyesuaikan sosial dan pribadi anak. Sebagai contoh, keterampilan motorik kasar membantu anak untuk memperoleh kemandiriannya, dan sebagian lagi berfungsi untuk membantu penerimaan sosial. Menurut Rahyubi (2012: 2010) melalui pembelajaran gerak yang terancang dan terpolo dengan baik, seseorang diharapkan mampu menguasai pembelajaran gerak secara memuaskan dan berdaya guna.

Saputra dan Rudyanto (2005: 115) mengungkapkan bahwa tujuan pengembangan motorik kasar yaitu:

- 1) Mampu meningkatkan keterampilan gerak.
- 2) Mampu meningkatkan dan memelihara kebugaran jasmani.
- 3) Mampu menanamkan sikap percaya diri.
- 4) Mampu bekerjasama.
- 5) Mampu berperilaku disiplin, jujur, dan sportif

Menurut Hurlock (1978: 163) fungsi keterampilan motorik adalah keterampilan bantu diri sendiri (*self-help*), keterampilan bantu sosial (*social-help*), keterampilan bermain, keterampilan sekolah. Berikut ini adalah penjelasan dari beberapa keterampilan tersebut :

- 1) Keterampilan bantu diri sendiri (*self-help*)

Keterampilan motorik yang perlu dipelajari oleh anak agar anak dapat mencapai kemandiriannya dalam melakukan segala sesuatu bagi diri anak. Keterampilan tersebut, meliputi: keterampilan makan, berpakaian, dan merawat diri.

- 2) Keterampilan bantu sosial (*social-help*)

Keterampilan motorik diperlukan oleh anak untuk menjadi anggota kelompok sosial yang diterima di dalam lingkungannya baik dalam keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Misalnya, keterampilan motorik yang diperlukan anak dalam lingkungan keluarga yaitu dengan membantu pekerjaan rumah. Selain itu, seorang anak yang mempunyai kemampuan motorik yang baik akan mempunyai rasa percaya diri yang besar (Sujiono, 2005: 15).

3) Keterampilan bermain

Keterampilan motorik diperlukan oleh anak dalam menikmati kegiatan kelompok sebaya atau dapat menghibur diri di luar kelompok sebayanya. Misalnya, dengan mempelajari keterampilan bermain bola, ski, lempar tangkap bola.

4) Keterampilan Sekolah

Pada awal memasuki dunia sekolah, sebagian besar anak diberikan kegiatan yang menggunakan keterampilan motorik, seperti menari, senam, berenang, gerak dan lagu. Semakin banyak dan semakin baik keterampilan yang dimiliki anak, maka semakin baik pula penyesuaian sosial yang dilakukan dan prestasi sekolahnya pun semakin baik.

Hurlock (1978: 156) menyatakan bahwa saat yang ideal untuk mempelajari keterampilan motorik yaitu pada masa kanak-kanak dengan alasan:

- 1) Tubuh anak lebih lentur sehingga anak lebih mudah mempelajari berbagai keterampilan motorik kasar;
- 2) Keterampilan yang dimiliki anak baru sedikit, sehingga anak lebih mudah untuk mempelajari keterampilan yang baru dipelajari anak;
- 3) Anak lebih berani mencoba sesuatu yang baru pada waktu anak masih kecil ketimbang saat anak telah dewasa. Hal ini juga yang dapat

menimbulkan motivasi bagi anak dalam mempelajari berbagai keterampilan;

- 4) Anak senang dengan mengulang-ulang, sehingga anak dengan senang hati mau mengulangi suatu aktivitas yang menggunakan otot sampai terampil;
- 5) Anak lebih memiliki waktu yang lebih banyak untuk mempelajari keterampilan motorik kasarnya.

Depdiknas dalam Galih Dwi P & Pamuji Sukoco (2013: 134) mengungkapkan, fungsi pembelajaran motorik kasar anak adalah :

- 1) Sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani, dan kesehatan anak pra sekolah. Semakin sering anak di stimulasi untuk perkembangan motorik kasar, anak akan aktif dan menjadi pribadi yang sehat.
- 2) Sebagai alat untuk membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak prasekolah, sebagai wahana untuk mengembangkan emosional anak, perkembangan sosial anak, dan dengan bermain yang melibatkan motorik kasar anak akan menumbuhkan rasa senang dan manfaat kesehatan pribadi, serta melatih keterampilan dan ketangkasan gerak dan juga perkembangan daya pikir anak prasekolah.

Tujuan dan fungsi perkembangan motorik anak usia dini adalah agar anak menguasai keterampilan-keterampilan yang dapat digunakan anak dalam memainkan berbagai perannya baik dilingkungan keluarga, sekolah, atau masyarakat. Anak lebih menyerap dan menguasai berbagai keterampilan yang dipelajari oleh dirinya. Agar anak lebih menyerap dan menguasai beberapa motorik kasar maka pendidik atau orangtua dalam mengembangkan motorik kasar harus memperhatikan unsur-unsur

perkembangan anak usia dini. Anak akan lebih mudah menyerap dan menguasai keterampilan yang dipelajari dan penguasaan keterampilan motorik yang baik bisa didayagunakan untuk meraih prestasi bisang lain yang dapat menunjang profesinya ketika dewasa.

B. Kajian Peneltian yang Relevan

1. Saringatun dan Rohita (2014) menyatakan bahwa melalui permainan lari estafet dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dengan melakukan dua siklus, siklus pertama meningkat menjadi 67% kemudian siklus kedua meningkat secara signifikan menjadi 82%. Penelitian ini berbeda metode penelitian karena menggunakan Penelitian Tindakan Kelas sedangkan penelitian yang dirancang oleh peneliti menggunakan model *Research and Development*.
2. Adrya Buan, Yuline, Sri Lestari (2015) menyatakan bahwa melalui permainan lari estafet dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar dengan melakukan dua siklus, siklus kedua meningkat menjadi 100% maka penelitian diberhentikan. Penelitian ini berbeda metode penelitian karena menggunakan Penelitian Tindakan Kelas sedangkan penelitian yang dirancang oleh peneliti menggunakan model *Research and Development*.
3. Rohyana Fitriani (2017) menyatakan melalui penelitian pengembangan yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun mengenai pembelajaran kooperatif melalui estafet dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Hal tersebut dibuktikan melalui adanya perbedaan nilai hasil akhir antara pretest dan posttest setelah menggunakan perangkat pembelajaran yang disiapkan peneliti. Penelitian yang dilakukan oleh Rohyana Fitirani menggunakan pembelajaran kooperatif sebagai produk sedangkan penelitian yang dirancang oleh peneliti produk yang dirancang adalah permainan estafet.

4. Suparno, Samsul Mujahidin, Sry Anita Rachman (2017). Melalui jurnal ini dijelaskan bahwa melalui penelitian kuantitatif yang dilakukan pada dua kelas membuktikan bahwa permainan estafet memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motorik kasar anak, hal tersebut dibuktikan melalui uji t yang sudah dilakukan peneliti. Penelitian yang dilakukan oleh Suparno dkk tidak menciptakan sebuah produk dan hanya ingin mengetahui apakah permainan estafet dapat mempengaruhi motorik kasar anak.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, bermain estafet merupakan suatu kegiatan menyenangkan yang dapat meningkatkan perkembangan anak. Bermain estafet dilakukan dengan cara berkompetisi atau berlomba dalam memindahkan tongkat atau benda lainnya dari satu tempat ke tempat lain yang dilakukan dalam bentuk kelompok minimal lima orang. Bermain estafet dapat mengembangkan kemampuan motorik.

Kemampuan menggunakan otot-otot ini bagi anak tergolong pada kemampuan gerak dasar. Kemampuan ini biasa anak lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Keterampilan motorik kasar merupakan kemampuan anak beraktivitas menggunakan otot. Jenis keterampilan motorik kasar untuk anak usia dini tergolong dalam jenis keterampilan dasar. Tujuan dan fungsi perkembangan motorik anak usia dini adalah agar anak menguasai keterampilan-keterampilan yang dapat digunakan anak dalam memainkan berbagai perannya baik dilingkungan keluarga, sekolah, atau masyarakat. Anak lebih menyerap dan menguasai berbagai keterampilan yang dipelajari olehnya. Agar anak lebih menyerap dan menguasai beberapa motorik kasar maka pendidik atau orangtua dalam mengembangkan motorik kasar harus memperhatikan unsur-unsur perkembangan anak usia dini.

Kemampuan motorik kasar anak sangat penting untuk terus distimulasi dan ditingkatkan. Kemampuan motorik kasar anak dapat dilihat melalui unsur-unsur motorik kasar anak, yaitu kecepatan, kelincuhan, kekuatan, koordinasi dan keseimbangan.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan landasan teoritik, kerangka pikir, dan rumusan masalah yang dijelaskan diatas, muncul beberapa pertanyaan penelitian dalam pengembangan permainan estafet untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, yaitu:

1. Apa sajakah yang diperlukan untuk mengembangkan permainan estafet untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimanakah permainan permainan estafet untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun?
 - a. Bagaimana desain kelayakan permainan estafet untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun menurut ahli materi?
 - b. Bagaimana desain kelayakan permainan estafet untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun menurut ahli media?
3. Apakah permainan estafet efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan permainan estafet untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development (R & D)*. Acuan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model dari Borg and Gall dikarenakan penelitian dan pengembangan ini berorientasi pada mengembangkan produk. Pengertian dari teori Borg and Gall (1983:772) memiliki pengertian bahwa suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk-produk yang digunakan untuk mngembangkan atau memvalidasi produk produk yang digunakan dalam penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk yang dapat digunakan untuk menunjang keberhasilan dari sebuah kegiatan pendidikan.

Borg and Gall menyatakan beberapa tahapan atau langkah yang harus ditempuh dalam pendekatan penelitian ini, yaitu :

1. *Research an Information Collection* (studi pendahuluan), pada tahapan ini perlu melakukan analisis kebutuhan, studi literatur, penelitian dengan skala kecil serta persiapan membuat laporan baru.
2. *Planning* (perencanaan) adalah tahap merumuskan tujuan, penentuan urutan pembelajaran dan uji kelayakan produk yang dikembangkan dalam skala kecil.
3. *Develop Preliminary Form of Product* (mengembangkan bentuk produk awal) sebuah tahap yang terdiri dari persiapan materi yang dikembangakn, prosedur buku pegangan, dan perangkat untuk evaluasi.

4. *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal) merupakan tahapan uji coba yang terbatas dan dilakukan di 1-3 sekolah dengan jumlah anak 6-11. Pengumpulan data dapat berupa wawancara, kuesioner, dan observasi yang kemudian dianalisis. Kemudian produk yang dituangkan dalam bentuk video juga mulai dibuat.
5. *Main Revision Product* (revisi produk utama) dilakukan setelah uji coba awal. Data yang didapatkan ketika uji coba lapangan awal dianalisis dan dievaluasi untuk memperbaiki penerapan pada tahap selanjutnya.
6. *Main Field Testing* (uji coba lapangan) adalah uji coba yang dilakukan untuk mengambil data kuantitatif dari produk yang dikembangkan. Data kuantitatif keinerja subjek sebelum dan sesudah penelitian dianalisis. Hasilnya dinilai sesuai dengan tujuan dan dibandingkan dengan kelompok kontrol jika ada.
7. *Operational Product Revision* (revisi produk operasional) adalah tahapan untuk melakukan revisi produk berdasarkan saran-saran yang diberikan ketika uji coba lapangan.
8. *Operational Field Testing* (uji coba lapangan operasional) adalah uji lapangan yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa wawancara, kuesioner, atau observasi.
9. *Final Product Revision* (revisi produk akhir) adalah sebuah proses revisi akhir berdasarkan uji coba lapangan operasional.
10. *Dissemination and Implementation* (diseminasi dan implementasi) merupakan tahapan untuk menyebarluaskan dan mengimplementasikan produk yang dihasilkan. Pada tahap ini yang dapat dilakukan adalah membuat laporan mengenai produk pada pertemuan dan pada jurnal atau bekerjasama dengan penerbit untuk melakukan distribusi komersial, memonitor distribusi produk untuk memberikan kontrol kualitas.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan acuan model Borg and Gall. Prosedur penelitian pengembangan (R&D) pada pendidikan adalah sebuah proses kegiatan yang digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek terkait dengan pendidikan dalam upaya menghasilkan produk. Tujuan dari penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk kependidikan yang efektif dan dapat dimanfaatkan dalam pendidikan dan bukan hanya untuk menguji hipotesis saja.

Tahapan penelitian Borg and Gall dibagi menjadi tiga, yaitu tahap studi pendahuluan, pengembangan produk, dan validasi produk. Penjelasan hal yang dilakukan setiap tahapannya, yaitu: tahap 1 melakukan penelitian dan mengumpulkan informasi, tahap 2 membuat rancangan dan membuat rancangan produk awal, dan terakhir tahap 3 merupakan tahap validasi yang terdiri dari 7 langkah. Ketika tahap ketiga tahapan yang harus dilakukan adalah uji coba awal, revisi produk, uji coba utama, revisi produk tahap operasional, uji coba operasional, revisi akhir produk, dan yang terakhir adalah menerapkan dan penyebarluasan. Pengelompokan tahapan tersebut hanya untuk memudahkan untuk memahami langkah penelitian saja tanpa mengurangi makna penelitian.

1. Tahap Studi Pendahuluan

Tahap studi pendahuluan ini adalah langkah pertama yang dilakukan ketika penelitian pengembangan yang mencakup studi literatur dan studi lapangan. Tahapan ini peneliti akan melakukan kegiatan literatur, teori dan konsep yang relevan dengan masalah yang akan diteliti dan mengkaji temuan penelitian terbaru. Studi lapangan yang akan dilakukan guna menganalisis kebutuhan yang diperlukan di lapangan. Melalui studi pendahuluan yang dilakukan maka akan didapatkan sistem pembelajaran yang berkaitan dengan kegiatan dan objek penelitian yang akan dikembangkan. Tahapan berikutnya yang dilakukan adalah mengkaji literatur mengenai teori relevan

dengan masalah yang akan diteliti dan menjadi penelitian terbaru. Melalui kajian yang dilakukan maka akan menjadi pendukung studi pendahuluan di lapangan.

Studi pendahuluan di lapangan melalui wawancara dan observasi agar dapat diketahui kendala apa saja yang menjadi kendala guru saat di lapangan terutama saat kegiatan motorik kasar. Kegiatan motorik kasar anak sangatlah penting diberikan kepada anak. Melalui observasi yang dilakukan pada dua sekolah kegiatan motorik kasar yang diberikan masih jarang dan kegiatan yang diberikan adalah senam. Ketika peneliti menyinggung mengenai estafet guru menyampaikan bahwa permainan tersebut belum pernah diberikan dan guru hanya mengetahui bahwa estafet itu kegiatan olahraga yang berlari untuk memindahkan kayu.

2. Tahap Pengembangan Produk

Tahapan kedua ini adalah sebuah gabungan dua tahapan, yaitu *planning and development of the preliminary form of product*. Ketika melakukan perencanaan perlu melakukan beberapa hal seperti mengetahui betul kegiatan yang akan diberikan, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran dan uji coba kelayakan. Tahapan ini perlu melakukan penyusunan konsep dan juga menentukan materi yang diberikan dan terakhir adalah *finishing* produk yang akan diberikan berupa video dalam *Compact Disc* dan buku panduannya. Ketika tahap ini sesuai dengan perencanaan awal bahwa akan dilakukan pengembangan permainan estafet untuk meningkatkan motorik kasar anak dengan menggunakan pos-pos pada permainannya.

Ketika pelaksanaan tentu saja ada beberapa tahapan yang dilakukan, tahapan tersebut dilakukan agar anak memahami dan dapat mengikuti permainan estafet yang dikembangkan :

- a. Pengukuran berat badan dan suhu tubuh anak.
- b. Pemanasan dengan gerakan yang dicontohkan guru.

- c. Guru memberikan contoh kepada siswa cara bermain.
- d. Siswa melakukan permainan dengan urutan dari pos 1 sampai 4 sesuai dengan aturan yang diberikan.
- e. Anak melakukan pendinginan dengan gerakan yang dicontohkan guru

Permainan estafet yang dilakukan dalam penelitian ini diintegrasikan dengan empat unsur motorik kasar dan dinilai menggunakan enam indikator. Pelaksanaan permainan dibuat menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak. Melalui permainan yang dikembangkan diharapkan anak dapat memiliki kemampuan motorik kasar yang sesuai dengan tahapan usianya. Seluruh kegiatan yang dilaksanakan ketika permainan menggunakan alat dan bahan yang telah disediakan oleh peneliti dan dekat dengan anak.

3. Validasi Model

a. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilaksanakan setelah produk dikembangkan dan divalidasi. Uji coba terbatas ini dilakukan untuk mendapatkan kebermanfaatannya dan saran dari guru terhadap permainan estafet yang dikembangkan. Subjek penelitian pada uji coba terbatas melibatkan 1 guru dan 11 anak dari TK Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Yogyakarta. Uji coba ini dilaksanakan permainan estafet untuk motorik kasar anak di sekolah. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Setelah itu data yang didapatkan digunakan untuk evaluasi agar produk lebih baik lagi dan dapat diterapkan pada tahap berikutnya.

b. Revisi Hasil Uji Terbatas

Data hasil uji coba lapangan terbatas dilanjutkan dengan evaluasi dan revisi mengenai kekurangan dari permainan estafet yang dikembangkan.

c. Uji Coba Lapangan

Tahapan berikutnya yang dilaksanakan adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan pada permainan estafet dilaksanakan pada anak kelompok B dengan jumlah subjek yang lebih banyak. Ketika uji coba lapangan subjeknya adalah 2 guru dan 34 anak. Rincian dari subjek adalah TK Kemala Bhayangkari 02 17 anak dan TK Kusuma 17 anak. Uji coba lapangan dilaksanakan untuk mengetahui hasil revisi tahap kedua yang sudah dilakukan dan menerima saran dari guru. Hal tersebut dilakukan untuk memperbaiki produk tahap selanjutnya.

d. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan

Produk yang dihasilkan berupa permainan estafet dengan modifikasi. Pengembangan permainan estafet yang digunakan menjadi sebuah panduan pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Tahapan yang dilakukan untuk pengembangan permainan estafet ini ada sembilan yang dilakukan oleh peneliti, maka dari itu peneliti akan menjabarkan langkah-langkah yang dilakukan melalui tabel berikut ini.

Tabel 1. Langkah-langkah pelaksanaan penelitian pengembangan permainan estafet menggunakan model Borg dan Gall.

No.	Tahapan Penelitian	Deskripsi
1.	Studi pendahuluan	Peneliti melakukan analisis kebutuhan yang ada di lapangan dengan cara wawancara dengan guru yang ada di lapangan serta melakukan kajian pustaka.
2.	Perencanaan	Merencanakan apa saja yang akan dilaksanakan pada penelitian ini. merancang produk yang akan dihasilkan serta menentukan tahapan yang akan dilakukan.
3.	Pengembangan produk awal	Mengembangkan produk yang dihasilkan mulai dari persiapan, prosedur/penyusunan langkah-langkah serta instrumen evaluasi. Setelah itu dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli media.
4.	Uji coba lapangan kecil	Melakukan uji coba produk yang dihasilkan pada satu sekolah dengan jumlah 11 anak. Uji coba lapangan awal dilakukan untuk mengetahui kemenarikan, kejelasan, pemahaman guru dan anak mengenai permainan estafet yang dikembangkan
5.	Revisi produk pertama	Melakukan perbaikan setelah menganalisis kekurangan permainan setelah melakukan uji coba dan menerima masukan dari guru kelas.
6.	Uji coba lapangan besar	Uji coba dilakukan setelah perbaikan pada 2 TK dengan jumlah siswa sebanyak 32.
7.	Revisi kedua	Melakukan perbaikan kembali dengan melihat kekurangan ketika pengembangan permainan dilakukan pada 2 TK dengan jumlah siswa 34.
8.	Uji coba operasional	Uji coba operasional merupakan uji coba terakhir yang dilakukan pada TK dengan jumlah siswa sebanyak 52.
9.	Revisi akhir	Melakukan perbaikan kembali yang terakhir pada produk yang dihasilkan setelah melakukan uji coba operasional agar produk sesuai dengan harapan peneliti dan layak digunakan.
10.	Diseminasi dan implementasi	Tahapan ini tidak dilaksanakan oleh peneliti karena adanya keterbatasan waktu dan biaya

Berdasarkan skema penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang menggunakan 10 langkah, lalu langkah penelitiannya dapat dibagi menjadi tiga tahap, yaitu :

1) Studi Pendahuluan

Tahap ini adalah tahap pertama yang akan dilakukan . ketika tahap ini hal yang akan dilakukan adalah mengumpulkan informasi mengenai pembelajaran PAUD terutama pada bagian motorik kasar. Setelah itu temuan yang akan dikaji terlebih dahulu untuk mempelajari konsep atau teori yang berhubungan dengan produk yang merupakan permainan estafet yang akan dikembangkan.

2) Pengembangan Produk

Setelah tahap pertama, yaitu melihat kajian yang ada di lapangan maka akan merumuskan arah pengembangan permainan estafet. Cara merumuskannya meliputi penyesuaian konsep dan struktur produk berupa permainan estafet yang akan dikembangkan.

Prosedur pengembangan yang akan dilakukan akan melalui empat tahap, yaitu :

- a) Model konseptual adalah model yang bersifat analitis, menyebutkan komponen produk dan menyebutkan hubungan antar komponen yang akan dikembangkan.
- b) Model teoritik merupakan model yang menggambarkan kerangka pikir berdasarkan teori yang relevan dan sudah didukung oleh data yang nyata.
- c) Model hipotetik adalah sebuah model yang sudah mendapatkan masukan dari para ahli melalui *expert judgmen*. Model ini sudah layak dan dapat diujicobakan.
- d) Model final adalah sebuah model yang sudah diujicoba dengan nyata efektivitasnya terkait dengan model yang ada agar anak dapat

memperoleh pengalaman belajar yang nyata dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3) Uji Coba dan Finalisasi Produk

Setelah melalui pengembangan maka produk yang dikembangkan divalidasi oleh para ahli dan diterapkan di lapangan. Uji coba lapangan awal terbatas dan uji coba lapangan utama dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Produk yang sudah dikembangkan digunakan guru sebagai pedoman pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Setelah melakukan uji coba dua kali maka akan dilakukan uji operasional yang digunakan untuk mengetahui efektivitas dari produk yang dikembangkan. Setelah peneliti melakukan uji operasional maka hasilnya digunakan untuk merevisi tahap akhir produk yang dikembangkan dan menghasilkan produk final.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba perlu dilakukan untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Sebelum melakukan uji coba harus melakukan validasi melalui tim ahli. Uji coba perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari produk permainan estafet yang dikembangkan.

Desain uji coba yang dikembangkan melalui penelitian pengembangan ini adalah desain uji permainan estafet sebagai berikut :

a. Validasi oleh Tim Ahli

Validasi produk perlu dilakukan sebelum produk yang dikembangkan diujicobakan. Jumlah tim ahli untuk validasi minimal berjumlah dua orang dengan kriteria satu ahli materi dan satu ahli media. Proses validasi menjadi proses yang

penting bagi pengembangan permainan estafet dikarenakan untuk menjamin bahwa produk yang dikembangkan sudah layak di uji cobakan. Melalui kegiatan validasi produk para ahli memperhatikan materi dan isi dari produk, memperhatikan materi dari produk yang dikembangkan, memberikan penilaian terhadap produk, dan memberikan masukan serta saran mengenai produk yang dikembangkan. Ahli media memiliki tugas untuk memeriksa desain video, pengaturan penulisan, serta penulisan yang disesuaikan dengan EYD. Setelah validasi dengan dua ahli tersebut maka dilakukan uji coba dengan skala kecil atau disebut uji coba lapangan awal.

b. Uji Coba Terbatas

Setelah melakukan validasi dengan tim ahli mengenai pengembangan permainan estafet dan telah dianggap valid maka dilakukan uji coba terbatas. Uji coba terbatas perlu dilakukan untuk mengetahui kemenarikan, kejelasan, pemahaman guru dan anak mengenai permainan estafet yang dikembangkan. Uji coba terbatas bisa dilakukan pada satu kelas di satu sekolah dengan jumlah 5-15 anak. Ketika uji coba awal peneliti menggunakan angket respon dan penilaian dari guru.

c. Uji Coba Lapangan

Setelah uji coba terbatas dilakukan maka perlu melakukan uji coba lapangan utama. Ketika ada saran dari guru ketika uji terbatas maka akan diketahui kelayakan, kejelasan dan kemenarikan produk terhadap proses pembelajaran. Ujicoba lapangan utama atau skala besar menggunakan dua sekolah dengan masing-masing sekolah satu kelas dengan jumlah anak kurang lebih 20-30 anak.

d. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Produk

Uji validitas instrumen untuk penelitian ini menggunakan validitas isi sebagai pengukur kevalidan atau kesesuaian instrumen yang peneliti gunakan untuk memperoleh data menggunakan pendapat ahli. Data yang didapat dari hasil uji coba, diuji coba daya beda item dengan mengkorelasikan anantara skor item dalam suatu faktor. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis alpha Cronbach's I dengan bantuan *SPSS IBM 20 for windows*

e. Uji Operasional

Melalui uji coba operasional diketahui tingkat efektivitas produk yang dikembangkan oleh peneliti. Uji operasional menggunakan unjuk kerja. Ketika melakukan unjuk kerja hal yang akan diamati adalah kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan tolak ukur unsur-unsur motorik kasar pada anak.

Uji coba operasional merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Uji operasional ini dilakukan di tiga TK yang ada di Kota Yogyakarta. Berdasarkan hasil penilaian unjuk kerja yang dilakukan tersebut didapatkan perbedaan ketika sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan yang berupa permainan estafet untuk anak. Uji operasional produk pada penelitian ini menggunakan metode penelitian pre-experimental design bentuk one-grup pretest-posttest design.

2. Subjek Uji Coba

a. Validasi

Kelayakan model yang dikembangkan dan instrumen kemampuan motorik kasar oleh ahli materi. Setelah itu validasi dilakukan oleh ahli media. Ahli untuk validator minimal bergelar doktor. Validator ahli dilibatkan untuk memberikan penilaian dari segi materi maupun media untuk menilai instrumen penelitian.

b. Uji Coba

Uji coba dilakukan sebanyak tiga kali, yang pertama akan dilakukan uji coba lapangan awal, kedua akan dilakukan uji coba lapangan utama dan ketiga adalah uji coba operasional. Uji coba terbatas dilakukan di TK YWKA pada bulan April 2019 dengan jumlah siswa usia 5-6 tahun sebanyak 11 anak. Setelah itu peneliti akan melakukan uji coba lapangan utama. Uji coba lapangan utama akan dilakukan pada bulan Mei 2019 di dua TK. TK yang akan menjadi uji coba lapangan adalah TK Kemala Bhayangkari 02 dan dengan jumlah siswa sebanyak 34 anak.

c. Uji Operasional

Subjek uji operasional akan dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di empat TK yang ada di Kota Yogyakarta. Uji operasional dilakukan pada bulan Mei-Juni 2019 dengan jumlah tiga TK. TK yang berpartisipasi untuk uji operasional adalah TK Negeri Pembina, TK Indriyasana, dan TK Graha Asih. Melalui tiga sekolah tersebut didapatkan siswa dengan jumlah 52 siswa.

Tabel 2. Subyek Uji Coba

No	Tujuan	Siswa
1	Uji Coba Lapangan Kecil	11
2	Uji Coba Lapangan Besar	34
3	Uji Operasional	52

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik pengumpulan data

1) Wawancara

Wawancara dipakai sebagai alat pengumpul data dari ahli materi, ahli media, dan guru sebagai pengguna berhubungan dengan saran, kritik, dan masukan-masukan. Pedoman wawancara mengacu pada item penilaian responden mengenai permainan estafet untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar yang tidak terdapat dalam angket. Diskusi dilakukan dengan ahli media, ahli materi dan guru. Wawancara dilakukan ketika peneliti mencari masalah diawal dan setelah peneliti memberikan produk sehingga menjadi kritik dan saran dari guru. Pertanyaan yang diberikan ketika wawancara seputar kegiatan siswa di sekolah yang berhubungan dengan motorik kasar anak serta aktivitas fisik motorik yang dilakukan siswa di sekolah.

2) Validasi dan Angket

Teknik pengumpulan data ini dengan cara memberikan angket berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Angket digunakan untuk mendapatkan data berkaitan dengan permainan estafet dari ahli materi, ahli media, dan guru sebagai pengguna dan angket disusun berdasarkan instrumen. Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data tentang pengembangan permainan estafet terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Selain itu angket juga digunakan untuk validasi ahli materi dan ahli media.

3) Unjuk Kerja

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan cara pengamatan secara langsung kepada subjek penelitian dengan menggunakan unjuk kerja. Penilaian unjuk kerja (*performance assessment*) sebagai salah satu teknik penilaian meliputi semua penilaian dalam bentuk tulisan, produk, atau perilaku kecuali tes bentuk pilihan ganda, menjodohkan, benar salah, dan jawaban singkat. Teknik pengumpulan data akan dilakukan dengan unjuk kerja. Teknik

unjuk kerja yang digunakan pada penelitian ini adalah penilaian berdasarkan perilaku yang dilakukan anak melalui produk yang dihasilkan peneliti. Ketika masuk dalam sebuah pembelajaran, penilaian unjuk kerja (*performance assessment*) adalah teknik penilaian yang ketika proses pengumpulan data untuk kemampuan individu yang diamati dilakukan melalui cara observasi sistematis. Teknik pengumpulan data unjuk kerja dilaksanakan ketika uji operasional di lapangan.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa lembar angket, lembar observasi dan pedoman wawancara tidak terstruktur. Angket diberikan kepada ahli materi dan ahli media digunakan untuk memperoleh data kualitas pengembangan permainan estafet. Kemudian lembar observasi untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak. Berikut ini adalah instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini :

1) Lembar angket validasi produk

Lembar angket pada penelitian ini diberikan ahli materi dan ahli media menilai produk yang dikembangkan. Kegunaan dari lembar angket untuk menilai materi dan media dari produk yang dikembangkan. Hal lain yang dilihat melalui lembar angket adalah keefektifan pengembangan produk yang dilihat melalui uji operasional. Angket diberikan kepada ahli materi untuk menilai kesesuaian isi materi dari permainan yang dikembangkan. Angket untuk ahli media memberikan penilaian mengenai kualitas media yang digunakan untuk pengembangan permainan. Kemudian yang terakhir angket untuk mengetahui keefektifan dari permainan estafet yang dikembangkan. Berikut ini adalah kisi-kisi angket untuk ahli materi dan ahli media.

Tabel 3. Kisi-Kisi Ahli Materi Permainan Estafet

No	Indikator	Item Nomor	Jumlah Item
1	Tujuan pembelajaran	1, 2, 3	3
2	Kesesuaian dengan TPP anak usia 5-6 tahun	4	1
3	Keamanan alat yang digunakan saat permainan estafet.	5	1
4	Penjelasan pelaksanaan permainan dapat dimengerti.	6, 7, 8, 9	4
5	Kesesuaian permainan estafet yang dikembangkan dengan aturan bakunya	10,11	2
6	Unsur motorik kasar yang muncul pada permainan estafet yang dikembangkan.	12,13,14,15	4

Tabel 4. Kisi-Kisi Ahli Media Permainan Estafet

No	Indikator	Item Nomor	Jumlah Item
1	Kualitas media.	1, 2, 3,4,5	5
2	Tujuan media.	6,7	2
3	Kemenarikan media yang dihasilkan.	8,9,10,11,12, 13,14,15, 16	9
4	Penjelasan permainan yang ada pada media.	17,18,19	3
5	Kesesuaian lokasi yang digunakan untuk permainan.	20,21	2
6	Kesesuaian media.	22,23,24,25	4

2) Lembar penilaian observasi

Penilaian unjuk kerja dengan cara mengevaluasi kegiatan yang dilakukan oleh siswa itu sendiri. Melalui unjuk kerja guru bertujuan untuk

mengetahui bagaimanakah perkembangan serta kekurangan siswa ketika melakukan kegiatan. Penelitian ini peneliti yang melakukan penilaian dengan cara mengevaluasi hasil kerja siswa melalui produk yang dihasilkan peneliti. Lembar penilaian unjuk kerja sebaiknya memiliki dua hal berikut ini, yaitu standar unjuk kerja harus ditetapkan dan rancangan kegiatan dari produk ketika unjuk kerja harus ditulis sehingga dapat dievaluasi menggunakan standar yang ditetapkan oleh peneliti. maka dari itu peneliti mengevaluasi unjuk kerja siswa menggunakan instrumen penilaian yang dihasilkan sendiri oleh peneliti melalui kajian dari pustaka yang ada. Acuan evaluasi lembar unjuk kerja yang digunakan peneliti adalah unsur-unsur kemampuan motorik kasar anak usia dini yang disesuaikan dengan produk serta kurikulum yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak (TK)

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Penilaian Unjuk Kerja

No.	Capaian perkembangan	Indikator	Butir	Jumlah
	Unsur-unsur motorik kasar anak usia 5-6 tahun	Kecepatan	1	4
		Kekuatan	2	
		Keseimbangan	3	
		Koordinasi	4	

3) Pedoman wawancara

Wawancara tidak terstruktur diberikan kepada guru kelas yang mengajar. Kegunaan dari wawancara tidak terstruktur adalah untuk memperkuat data dari penelitian ini. Melalui wawancara peneliti juga mendapatkan keterangan tentang masalah yang ada dan pengaruh produk yang

dikembangkan oleh peneliti. Seluruh hasil wawancara digunakan sebagai pelengkap bagi data penelitian ini sehingga produk menjadi produk yang bermanfaat dan menjadi produk yang sesuai dengan kebutuhan.

Tabel 6 . Kisi-kisi Pedoman Wawancara

No	Aspek yang Dinilai	Pertanyaan
1	Proses Pembelajaran	Proses pembelajaran yang dilakukan guru setiap hari
		Sarana dan prasarana yang digunakan oleh guru
		Hambatan ketika ada dilapangan
2	Kesesuaian tujuan	Tujuan pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini
		Kesesuaian media dalam meningkatkan motorik kasar
		Kesesuaian kegiatan pada permainan estafet yang dikembangkan untuk motorik kasar anak usia dini

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada beberapa macam dan disesuaikan dengan proses penilaian serta indtrumen yang digunakan. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitaif. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan terhadap hasil wawancara pada para pendidik saat studi pendahuluan dan masukan data saat sebelum uji coba terbatas maupun uji coba lapangan. Sedangkan analisis deskriptif dilakukan untuk menganalisis data skala nilai hasil penelitian validator ahli materi, hasil penelitian

validator ahli media dan hasil penilaian guru (praktisi) terhadap kegiatan permainan (produk).

a. Studi Pendahuluan

Lembar validasi ini diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Lembar validasi ini digunakan untuk menguji kelayakan produk yang akan dikembangkan. Proses validasi produk yang dilakukan para ahli menjadi rambu untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan kriteria dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Hasil validasi yang ada merupakan analisis deskriptif yang mengungkapkan apakah produk yang dikembangkan sudah layak digunakan. Validator memberikan penilaian dengan catatan dan komentar masukan dari tim ahli untuk produk yang dikembangkan.

Berikut ini adalah langkah-langkah analisis data :

- 1) Tabulasi seluruh data yang diperoleh melalui validator untuk setiap komponen dan butir penilaian yang ada pada instrumen.
- 2) Hitung skor total pada setiap instrumen.
- 3) Mengubah skor total menjadi nilai dengan kriteria skala lima dengan kategori pilihan tanggapan (5) sangat baik, (4) baik, (3) cukup baik, (2) kurang baik, (1) tidak baik. Skor yang diperoleh dianalisis dengan deskriptif kuantitatif, kemudian data yang didapatkan diolah dengan skala *likert*

Tabel 7. Skala Likert

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > X_i + 1,80SB$	Sangat Baik
B	$X_i + 0,60SB_i < X \leq X_i + 1,80SB_i$	Baik

C	$X_i - 0,60SB_i < X \leq X_i + 0,60SB_i$	Cukup
D	$X_i - 1,80SB_i < X \leq X_i - 0,60SB_i$	Kurang
E	$X \leq X_i - 1,80SB_i$	Sangat Kurang

(Widoyoko, 2009:238)

- 4) Mengubah skor total menggunakan kriteria *agreement*, untuk penilaian skor total dengan model penilaian “ya” dan “tidak” konversi kualitatif menggunakan rumus *percentage of agreement*.

$$\% \text{ agreements} = \frac{\text{agree}}{\text{disagree} + \text{agree}} \times 100$$

Penelitian pengembangan ini menerapkan nilai kelayakan produk minimal “B”, dengan kategori “baik”, sehingga hasil penilaian dari ahli jika ahli sudah memberikan hasil penilaian akhir dengan nilai minimal “B” (baik) maka produk pengembangan tersebut sudah dianggap layak untuk digunakan.

b. Pengembangan Produk

Data yang didapatkan melalui melalui unjuk kerja ketika anak mengikuti proses pembelajaran permainan estafet yang dikembangkan oleh peneliti terdiri dari penilaian 1 sampai dengan 5 dengan masing-masing poin sudah disediakan rubrik. Rubrik yang disediakan oleh peneliti sudah di validasi serta didapatkan melalui kajian dari unsur-unsur motorik kasar anak usia dini.

c. Analisis Data Observasi

Ketika uji efektivitas maka menggunakan *pre-experimental-design* dengan desain yang digunakan *pretest-posttest design* dengan beberapa syarat berikut ini :

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui distribusi data yang digunakan. Data yang digunakan adalah data yang memiliki distribusi normal. Uji normalitas dilakukan terhadap data *pre-test* dan *post-test*. Uji normalitas akan dilakukan dengan menggunakan *SPSS (Statistical Product and Services Solutions)*. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 20 dengan metode *One Sample Kolmogorov Smirnov* dengan signifikansi 0,05.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui adanya kesamaan atau tidak pada variansi-variansi dua buah distribusi. Uji homogenitas pada penelitian ini adalah hasil dari *pre-test* dan *post-test*. Uji homogenitas dilaksanakan untuk mengetahui apakah data yang ada homogen atau tidak

3) Uji t-Paired Samples Test

Uji yang digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai menggunakan Uji *t-Paired Samples Test*. Melalui uji ini dapat diketahui perbedaan rata-rata antara nilai pretest dan nilai post-test. Hipotesis nol (H_0) dan Hipotesis alternatif (H_a) yang termasuk komparatif dan variabel penelitian ini dijelaskan dibawah ini. Berikut ini adalah hipotesis bagi efektivitas produk permainan estafet yang dikembangkan

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan perlakuan.

H_a : Ada perbedaan kemampuan motorik kasar antara kelas uji coba awal dan kelas ketika uji coba operasional yang signifikan pada kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan perlakuan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan pengembangan permainan estafet pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan adaptasi pengembangan Borg&Gall (2003). Langkah yang dilalui dibagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu studi pendahuluan, pengembangan produk, dan uji coba yang disertai finalisasi produk.

1. Analisis Kebutuhan

Studi pendahuluan atau bisa juga disebut dengan analisis kebutuhan. Kegunaan dari analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan, mengidentifikasi masalah, dan menentukan prioritas utama yang akan dilakukan ketika pengembangan. Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi ketika melakukan analisis kebutuhan. Hal tersebut adalah kondisi di lapangan dan susunan prioritas utama. Pengumpulan informasi mengenai permainan estafet didapatkan ketika observasi dan wawancara di TK.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan ditemukan bahwa pada umumnya permainan yang diberikan kurang bervariasi. Hal tersebut terjadi karena berbagai hambatan yang ditemui ketika penerapan permainan diantaranya adalah keterbatasan waktu, kurangnya pemberian informasi mengenai permainan estafet, sarana yang kurang memadai untuk melakukan permainan estafet di sekolah. Guru juga menyampaikan bahwa banyak tuntutan administrasi dari pihak sekolah sehingga guru cenderung memilih kegiatan

yang mudah dilakukan sehingga mengesampingkan kegiatan yang menggunakan aturan baru seperti permainan.

Permainan untuk meningkatkan motorik kasar anak juga diberikan, namun kurang bervariasi. Permainan yang diberikan kepada anak adalah permainan yang sudah sering dilakukan berulang-ulang dan memiliki aturan yang disepakati ketika akan bermain. Permainan yang digunakan untuk meningkatkan motorik kasar masih jarang dilakukan ketika pembelajaran di sekolah. Ketika melaksanakan permainan seharusnya dilakukan secara berurutan dimulai dari pendahuluan, pemanasan, permainan inti dan ditutup dengan pendinginan. Pada kenyataan yang ada ketika guru memberikan permainan langsung kepada inti tidak melalui prosedur yang sesuai.

Permainan untuk meningkatkan motorik kasar sebenarnya memiliki banyak variasi dan banyak yang menarik. Kenyataan yang ada di lapangan permainan yang diberikan terus sama secara berulang-ulang. Salah satu permainan yang menarik dan memiliki aturan yang tidak terlalu baku adalah permainan estafet. Permainan estafet dapat diberikan kepada anak usia 5-6 tahun dan dapat digunakan untuk meningkatkan motorik kasar anak. Materi dalam permainan estafet ini meliputi pendahuluan, pemanasan, permainan inti, dan pendinginan. Pendahuluan adalah mengukur suhu tubuh dan berat anak untuk mengetahui kondisi anak sebelum bermain. Pemanasan dilakukan dengan gerakan-gerakan ringan untuk meregangkan otot agar terhindar dari cedera. Permainan inti merupakan permainan estafet yang intinya memindahkan benda

dari satu anak ke anak yang lain. Pendinginan dilakukan dengan gerakan ringan untuk mengembalikan posisi otot seperti sebelumnya.

Berdasarkan penjabaran di atas permainan estafet perlu diberikan. Permainan estafet merupakan permainan yang bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Kegiatan permainan estafet dilakukan secara berurutan dan menjadi satu kesatuan utuh. Agar guru dapat menerapkan permainan estafet yang dikembangkan, maka permainan estafet dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD) dan dilengkapi dengan buku panduan pelaksanaan.

2. Pengembangan Produk Awal

Berdasarkan analisis kebutuhan, dihasilkan sebuah aspek pengembangan, yaitu permainan estafet. Pengembangan permainan estafet yang dikembangkan terdiri dari pendahuluan, pemanasan, permainan inti, dan pendinginan. Ketika inti permainan benda yang dipindahkan sebagai ciri estafet adalah stiker. Permainan estafet yang dilakukan pada penerapan permainan itu sendiri.

a. Perencanaan

Perencanaan pengembangan permainan estafet diawali dengan mengkaji teori, menentukan materi yang digunakan, dan mempertimbangkan berbagai hal untuk pengembangan permainan estafet agar mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Perencanaan permainan estafet mengacu pada unsur kemampuan motorik kasar anak. Tujuan dari pengembangan permainan estafet ini adalah meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui unsur motorik kasar.

b. Desain

Ketika pelaksanaan pengembangan permainan estafet menggunakan aturan permainan estafet yang sudah ada tetapi didesain sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak usia 5-6. Setelah itu desainnya juga mengikuti aturan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan unsur-unsur motorik kasar sebagai aturannya. Pengembangan permainan estafet yang dikembangkan menjadi empat bagian, yaitu pendahuluan, pemanasan, inti permainan, dan pendinginan. Ketika permainan inti kegiatan dibagi menjadi empat pos, yaitu melompat gawang, memindahkan bendera, engklek lima kotak dan meniti papan titian. Pelaksanaannya dilakukan secara utuh dengan empat bagian dan ketika permainan inti juga dilaksanakan denganurut. Awalnya sebelum menentukan desain peneliti melakukan percobaan dengan memberikan permainan estafet sesuai aturan dengan benda yang digunakan bola kecil. Setelah itu peneliti menerapkan permainan yang dikembangkan secara utuh.

c. Pengembangan Permainan

Setelah melakukan perencanaan dan desain maka yang berikutnya adalah pengembangan permainan. Pengembangan permainan mengacu pada unsur kemampuan motorik kasar dan penilaian kebugaran jasmani dengan tes ACSPFT. Tes ACSPFT yang dijadikan acuan untuk siswa SD sehingga disesuaikan dengan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Pelaksanaan dilakukan di luar ruangan dan membutuhkan area yang cukup luas. Pelaksanaan pengembangan permainan dilakukan dengan

empat tahap dan pada permainan inti dibagi menjadi empat pos harus dilakukan secara utuh tanpa terpisah-pisah. Pada saat pendahuluan anak diukur suhu tubuhnya dan ditimbang berat badannya agar guru mengetahui kondisi anak sebelum melakukan permainan. Pemanasan dan pendinginan dilakukan dengan menggerakkan anggota badan dengan gerakan ringan dan saat pendinginan gerakan yang dilakukan ditambah dengan menarik nafas dan gerakan untuk mengembalikan otot-otot yang tegang saat permainan berlangsung.

Ketika permainan inti anak dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing kelompok berjumlah minimal lima orang. Permainan inti yang dilakukan dibagi menjadi empat pos dan sebelum mulai memasuki pos anak menempelkan stiker terlebih dahulu sebagai benda yang dibawa ketika permainan estafet. Pada pos pertama anak melompat gawang yang sudah disediakan sebanyak lima gawang. Pos kedua anak diminta memindahkan lima bendera satu persatu. Pos ketiga anak melompat satu kaki atau biasa disebut engklek di dalam kotak sebanyak lima kotak. Pos keempat adalah anak berjalan di atas papan titian. Setelah selesai melaksanakan kegiatan pada empat pos anak berlari kembali ke kelompoknya melepaskan stikernya dan menempelkan ke teman berikutnya yang ada pada kelompoknya. Kegiatan ketika permainan inti bersifat lomba sehingga terbentuk minimal dua kelompok. Sebelum permainan dimulai guru memberikan contoh terlebih dahulu. Ketika permainan berlangsung guru mengamati anak-anak.

B. Hasil Pengembangan

1. Uji Kelayakan

a. Uji Coba Lapangan Kecil

Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon guru terhadap pengembangan permainan estafet yang dilakukan di sekolah ketika pembelajaran. Pelaksanaan uji coba lapangan kecil dilaksanakan di TK YWKA Yogyakarta yang terletak di Kecamatan Gondokusuman Yogyakarta. Sampel yang digunakan ketika uji coba terbatas ada 1 guru dan 11 anak.

Sebelum melaksanakan uji coba terbatas peneliti menjelaskan terlebih dahulu mengenai permainan estafet yang dikembangkan. Hal yang dijelaskan adalah atura, alat dan bahan, serta teknis pelaksanaannya. Hal tersebut dilakukan agar guru dapat memaksimalkan penerapan pengembangan permainan estafet. Selanjutnya setelah pelaksanaan dan media ditunjukkan kepada guru, maka guru akan memberikan penilaian, kritik dan saran untuk permainan estafet yang dikembangkan.

b. Uji Coba Lapangan Besar

Uji coba lapangan untuk mengetahui respon guru tetapi dengan responden yang lebih banyak. Uji coba lapangan dilaksanakan pada 2 sekolah, yaitu TK Kusuma dan TK Kemala Bhayangkari 02. Jumlah dari keseluruhannya adalah 34 anak. Sama seperti ketika uji coba lapangan kecil, sebelum pelaksanaan guru diberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai teknis pelaksanaannya. Setelah itu pengembangan permainan estafet

dilaksanakan sesuai dengan panduan melalui video yang dilengkapi dengan buku panduan yang ada.

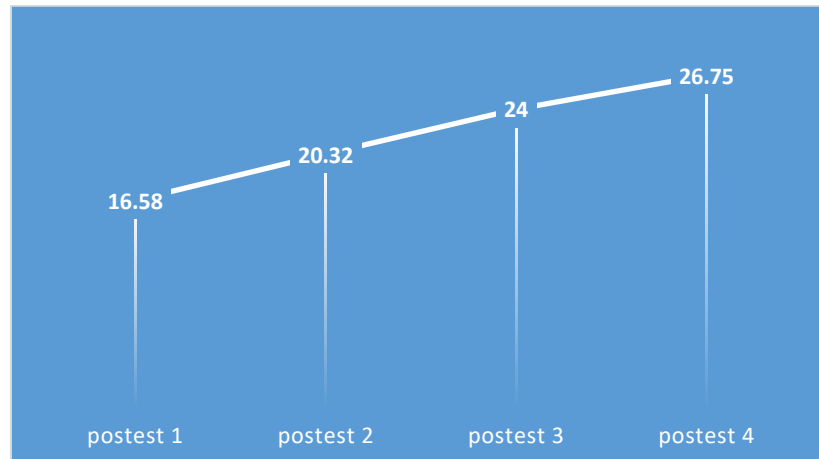
2. Uji Operasional

Setelah melakukan beberapa revisi berdasarkan saran yang diberikan maka pengembangan permainan estafet bisa diuji keefektifitannya ketika uji operasional. Uji efektifitas dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak melalui permainan estafet yang dikembangkan. Uji efektifitas untuk pengembangan permainan estafet ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Materi yang diberikan untuk meningkatkan motorik kasar anak dengan acuan unsur-unsur motorik kasar anak usia dini. Uji efektifitas dilakukan pada tiga sekolah, yaitu TK Negeri 1 Pembina, TK Indriyasana, dan TK Graha Asih yang berjumlah 52 anak. Semua sampel dijadikan sebagai kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol.

Uji efektifitas menggunakan bentuk desain quasi experiment dengan *Equivalent Time Series* sebanyak 4 *series*. Setiap *series* terdapat *posttest* dan perlakuan (*treatment*). *Posttest* ditujukan untuk observasi kemampuan motorik kasar menggunakan instrumen yang ada dan dengan permainan estafet yang telah dikembangkan. Perlakuan (*treatment*) yang dilakukan adalah menerapkan permainan estafet yang dikembangkan.

Series pertama dilakukan untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak. Setelah itu akan dilakukan *series* kedua, ketiga dan keempat. Hasil skor

kemampuan motorik kasar anak terjadi peningkatan pada *series* kedua dan ketiga, kemudian pada *series* keempat sudah mencapai skor maksimal anak.



Gambar 1. Hasil Poatest 1 sampai 4

Berdasarkan hasil analisis statistik *posttest* 1 sampai dengan *posttest* 4 maka perlu dilakukan uji prasarat berupa uji normalitas yang selanjutnya menggunakan analisis *Paired Simple Test*.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada kemampuan motorik kasar anak dilakukan terhadap *posttest* 1 dan *posttest* 4.

Tabel 8. Uji Normalitas Pretest dan Posttest

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest
N		53	53
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	16,5	26,7
	Std. Deviation	8,2	1,83
	Absolute	17,9	83,9
Most Extreme Differences	Positive	26,1	47,0
	Negative	26,-	94,-
Kolmogorov-Smirnov Z		17,9	07,1
Asymp. Sig. (2-tailed)		70,3	02,2

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov, maka dapat disimpulkan melalui uji tersebut didapatkan hasil signifikansi lebih dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest yang ada berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Tabel 9. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,338	1	104	,562

Melalui uji homogenitas yang sudah dilakukan dengan data pretest dan posttest maka diperoleh signifikansi sebesar $0,562 > 0,05$ maka data tersebut sudah homogen.

c. Uji t

Tabel 10. Uji-t Paired Sample Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	1	16,58	53	2,179	,299
	4	26,75	53	1,839	,253

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	1 - 4	-10,170	2,199	,302	-10,776	-9,564	-33,667	52	,000

Berdasarkan hasil uji coba perbedaan dua rata-rata terlihat adanya perbedaan antara pretest dan posttest. Hasil posttest menunjukkan lebih baik dari pretest. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

C. Revisi Produk

Revisi produk dilaksanakan untuk memperoleh permainan estafet yang telah dikembangkan menjadi layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Revisi yang dilakukan berdasarkan saran dan komentar para ahli dan ketika peneliti melakukan uji coba. Pengembangan

permainan estafet telah mengalami proses revisi. Berikut ini adalah revisi pengembangan permainan estafet yang telah dilakukan dalam tiga tahap:

1. Revisi Tahap I

Revisi tahap pertama dilakukan untuk materi yang ada pada pengembangan permainan estafet yang divalidasi oleh ahli materi, yaitu Dr. Harun, M.Pd. Hasil penilaian dari validator merupakan saran dan komentar berikut ini :

- a. Setiap indikator ditambahkan lagi untuk penilaiannya
- b. Ada beberapa yang disesuaikan.

Setelah materi permainan estafet diperbaiki sesuai komentar dan saran yang diberikan tahapan berikutnya adalah uji coba terbatas

2. Revisi Tahap II

Revisi tahap kedua dilakukan setelah uji coba terbatas. Revisi ini dilakukan setelah melihat respon guru dan juga masukan dari ahli media yaitu Dr. Sujarwo, M.Pd.

Berikut ini adalah komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media:

- a. Menambahkan tujuan pada buku
- b. Pemilihan warna buku
- c. Menambahkan suara narator pada video

3. Revisi Tahap III

Revisi tahap ketiga dilakukan setelah uji coba lapangan. Revisi ini dilakukan berdasarkan hasil respon dari guru setelah menerapkan permainan estafet. Saran yang diberikan dari guru adalah :

- a. Masih banyak kesalahan penulisan pada beberapa kalimat di buku
- b. Penambahan penjelasan pada video ketika akan masuk pada satu bagian berikutnya

D. Kajian Produk Akhir

Pengembangan permainan estafet untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dilakukan dengan tahap validasi akhir, hasil uji coba terbatas, dan uji coba lapangan. Aktivitas bermain estafet dapat dilaksanakan ketika pembelajaran tema apa saja dan waktu kapan saja. aktivitas bermain estafet yang dikembangkan tidak terpaku pada satu tema dan bisa dilakukan secara fleksibel pada tema apa saja. Ketika guru merasa membutuhkan kegiatan bermain untuk motorik kasar anak dapat menggunakan kegiatan bermain estafet yang dikembangkan. Penilaian pada kegiatan bermain estafet yang dikembangkan menggunakan unsur motorik kasar. Unsur motorik kasar yang digunakan dalam penilaian adalah kecepatan, kekuatan, keseimbangan, dan koordinasi.

Tujuan akhir dari penelitian ini berupa permainan estafet untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Hasil pengembangan produk berupa permainan estafet dalam video pembelajaran (*compact disc*) dan buku panduan pelaksanaan. Produk ini dihasilkan berdasarkan perbaikan selama proses pengembangan berlangsung. Berikut ini adalah spesifikasi produk yang dikembangkan :

1. Langkah-langkah Permainan Estafet

- a. Langkah-langkah permainan estafet diberikan untuk memberikan gambaran kegiatan diluar kelas.

- b. Langkah-langkah permainan estafet dikemas dengan sederhana supaya mudah dilakukan dan dipahami.
- c. Langkah-langkah permainan estafet diberikan secara urut dari start, pos 1, pos2, pos3 sampai dengan pos 4 kemudian kembali lagi ke start.

2. Video Pembelajaran

- a. Video pembelajaran menunjukkan gambaran melalui audio visual yang dilengkapi dengan suara narator untuk menjeaskan lebih detail sehingga ketika pelaksanaan permainan estafet lebih mudah memahami dan mempelajari.
- b. Video pembelajaran menampilkan kegiatan permainan estafet dari awal hingga akhir sehingga guru memahami permainan yang akan dilaksanakan sehingga dengan mudah menjelaskan ke anak-anak. Hal tersebut membuat pelaksanaan kegiatan permainan etafet menjadi lebih mudah terlaksana.

3. Buku Panduan Pelaksanaan

- a. Buku panduan pelaksanaan digunakan untuk pendamping video yang menjelaskan kegiatan pembelajaran melalui tulisan dan lebih detail kembali sehingga hal-hal yang belum tersampaikan di video bisa tersampaikan.
- b. Buku panduan menggunakan bahasa yang mudah dipahami, huruf yang sesuai pilihan dan ukurannya, dan dilengkapi dengan gambar kegiatan serta alat dan bahan yang digunakan sehingga membuat buku panduan menarik untuk dibaca dan memperjelas maksud dari buku panduan.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tentu saja memiliki beberapa kekurangan dan keterbatasan. Pada saat menerapkan permainan membutuhkan lapangan yang luas sehingga tidak semua sekolah bisa menerapkan pengembangan permainan. Hal lain adalah permainan ini membutuhkan papan titian yang berjumlah minimal dua karena permainan dilakukan dengan perombaan tetapi setiap sekolah belum tentu memiliki dua papan titian. Beberapa sekolah kebanyakan menanam papan titian di halaman sehingga tidak bisa dipindah-pindah dan ada juga yang hanya memiliki satu papan titian saja. Setiap pos yang ada terutama memindahkan bendera dan engklek, anak-anak tidak mengikuti aturan yang diberikan. Ketika memindahkan bendera anak-anak memindahkannya tidak satu-satu tetapi langsung banyak meskipun sudah diingatkan berkali-kali. Hal yang sama juga terjadi ketika di pos engklek. Anak-anak terus saja tidak melewati lima kotak yang disediakan tetapi langsung melewati 3 kotak saja. hal tersebut tentu saja mempengaruhi pengukuran waktu ketika pengambilan data dan sering terjadi berulang kali.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

4. Hal-hal yang diperlukan untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan estafet adalah langkah-langkah ketika permainan harus jelas dan sederhana sehingga anak mudah memahami, permainan estafet memiliki arti utama memindahkan benda dari satu anak ke anak yang lain sehingga dapat dikembangkan pada beberapa hal sehingga menjadi lebih menarik, dan kondisi sekolah seperti luasnya halaman serta alat untuk melaksanakan permainan mempengaruhi kesiapan sekolah untuk melaksanakan kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
5. Permainan estafet yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun adalah permainan yang dikembangkan. Permainan estafet yang diberikan ada yang baru dengan melewati beberapa pos dan tidak hanya berlari saja. ketika pelaksanaan permainan estafet anak-anak dapat mencoba sendiri dan tetap menyelesaikan setiap pos dengan cepat agar kelompoknya dapat lebih dulu selesai. Permainan setiap posnya tentu saja berbeda yang dilakukan. Permainan estafet yang dikembangkan sudah melalui tahap validasi dan revisi. Berdasarkan revisi dan validasi yang sudah dilaksanakan sebelumnya maka menunjukkan bahwa permainan estafet yang telah dikembangkan layak digunakan oleh guru sebagai salah

satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-kanak.

6. Pengembangan permainan estafet telah terbukti memiliki efektifitas untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Hasil uji data dengan menggunakan *time series* 3 kali *series* yang telah diberikan telah menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dan meningkat terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan pengembangan permainan estafet untuk meningkatkan motorik kasar adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan permainan estafet memiliki empat tahapan pada kegiatan intinya dibagi menjadi empat pos. Pengembangan permainan estafet dikemas dalam bentuk *Compact Disc (CD)* dan dilengkapi buku panduan untuk pelaksanaan. Produk yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan oleh guru Taman Kanak-Kanak terutama kelompok B ketika menerapkan kegiatan pembelajaran motorik kasar agar lebih menarik dan menyenangkan ketika proses pembelajaran.
2. Pelaksanaan permainan estafet yang menyenangkan, mudah diterapkan dan tidak monoton dapat membuat anak aktif, kritis, dan mau mencoba hal baru khususnya untuk anak usia 5-6 tahun. Maka dari itu permainan estafet yang sudah dikembangkan dapat membantu guru memberikan permainan untuk meningkatkan motorik kasar anak dengan menyenangkan dan aktif.

3. Bagi peneliti selanjutnya, jika ingin meneliti pada ranah yang serupa agar lebih memilih alat dan bahan yang mudah didapatkan dan dimiliki oleh seluruh TK. Alat dan bahan yang dipilih sebaiknya tidak terlalu besar sehingga lebih mempermudah ketika persiapan dan mudah dibawa. Hal tersebut perlu dilakukan agar tidak terjadi masalah teknis ketika menerapkan permainan yang telah dikembangkan seperti peneliti alami sebelumnya.

C. Diseminasi Pengembangan

Diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut terhadap penerapan pengembangan permainan estafet untuk meningkatkan motorik kasar melalui video dalam *Compact Disc (CD)* dan dilengkapi dengan buku panduannya sebagai berikut ini :

1. Produk hasil pengembangan permainan estafet dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mengukur aspek perkembangan lain
2. Pengembangan permainan estafet dapat dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan setiap sekolah dan pendidik disesuaikan dengan kebutuhan sekolah dan tema yang sedang dilaksanakan di sekolah.
3. Pengembangan permainan estafet yang dikemas dalam *Compact Disc (CD)* dan dilengkapi dengan buku panduan hanya diberikan dan dijelaskan kepada Taman Kanak-Kanak yang digunakan untuk penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ailwood, J. (2003). Governing early childhood education through play. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 4(3), 286–299. Doi:10.2304/ciec.2003.4.3.5
- Agung, T. (2013). Permainan kreatif dan edukatif untuk anak usia dini. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Alston, R. (2017). *20 exciting relay race for kids*. Diperoleh 26 September 2018, dari <http://www.mamaslikeme.com/20-exciting-relay-races-for-kids/>.
- Aminudin. (2010). Teknik penjelajahan di sekitar sekolah. Jakarta: Quandra.
- Bjartveit, C., & Panayotidis, E. L. (2017). Transforming early childhood educators' conceptions of "dark play" and popular culture. *Contemporary issues in early childhood*, 18(2), 114-126.
- Buan, A., & Lestari, S. Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui lari estafet pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(3).
- Beaty Janice, J. (2013). *Observasi perkembangan anak usia dini edisi ketujuh*. Surabaya: Cropp Media.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research an introduction*. New York and London: Longman Inc.
- Cahyo, A. N. (2011). *Gudang permainan kreatif khusus asah otak kiri anak*. Jogjakarta: FlashBooks.
- Carr Gerry. (2000). *Atletik untuk sekolah*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Deli, E., Bakle, I., & Zachopoulou, E. (2006). Implementing intervention movement programs for kindergarten children. *Journal of Early Childhood Research*, 4(1), 5–18. Doi:10.1177/1476718x06059785.
- Desmita. (2007). *Psikologi perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Essa, E. (2012). *Introduction to early childhood education*. Nelson Education.
- Giren, S. (2016). Early childhood education teachers' metaphors about play concept for preschoolers/okul öncesi öğretmenlerinin "okul öncesi dönem çocuğu için oyun" kavramına ilişkin metaforları. *Eğitimde Kuram ve Uygulama*, 12(1), 372-388.
- Goodway, J. D., Ozmun, J. C., & Gallahue, D. L. (2019). Understanding motor development: infants, children, adolescents, adults. *Jones & Bartlett Learning*.
- Hasnida. (2014). Analisis kebutuhan aud. *Jakarta Timur: PT. Luxsima Metro Media*.
- Hughes, F. P. (Ed.). (2009). *Children, play, and development*. Sage.

- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak (jilid 1) (terjemahan)*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hyvonen, P. T. (2011). Play in the school context? The perspectives of finnish teachers. *Australian Journal of Teacher Education*, 36(8), 5.
- Ismail, A. (2006). *Education games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan pengembangan anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Kartini, K. (2007). *Psikologi perkembangan anak (psikologi perkembangan)*. Bandung: CV Mandar Madju.
- Larsen, L. J. (2015). Play and space – towards a formal definition of play. *International Journal of Play*, 4(2), 175–189. Doi:10.1080/21594937.2015.1060567.
- Lynch, M. (2015). More play, please: the perspective of kindergarten teachers on play in the classroom. *American Journal of Play*, 7(3), 347-370.
- Madrona, P. G. (2014). Site development and teaching of motor skills in early childhood education. *Journal of Arts and Humanities*, 3(11), 09-20.
- Mikdar, U. Z. (2006). Hidup sehat: nilai inti berolahraga. *Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Ketenagaan*.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Rineka Cipta.
- Mutohir, T. C. (2004). Perkembangan motorik pada masa anak-anak. *Jakarta: Proyek Pengembangan dan Keserasian Kebijakan Olahraga, Direktorat Jenderal Olahraga, Depdiknas*.
- Olivia & Bernardi. (2013). Children's play and early childhood education: Insights from history and theory. *Journal of education*, 177(3), 129-148.
- Papalia, D. E. dkk. (2014). *Perkembangan manusia edisi 12*. Jakarta: Salemba.
- Pradipta, G. D., & Sukoco, P. (2013). Model senam si buyung untuk pembelajaran motorik kasar pada siswa taman kanak-kanak. *Jurnal Keolahragaan*, 1(2), 130-141.
- Rahyubi, H. (2012). Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik. Deskripsi dan tinjauan kritis. *Bandung: Nusa Media*
- Rifa, I. (2012). *Koleksi games edukatif di dalam dan luar sekolah*. Yogyakarta: Flash Books.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran motorik di taman kanak-kanak*. Jakarta: Litera Prenada Media Group.
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan anak*. Yogyakarta: Erlangga

- Satya, W. I. (2006). Membangun kebugaran jasmani dan kecerdasan melalui bermain. *Depdiknas, Dirjen Dikti, Direktorat Ketenagaan*.
- Saputra, Y. M & Rudiyanto. (2005). *Pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan keterampilan anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Singer, D., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2006). *Play= learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth*. Oxford University Press.
- Sudono, A. (2000). *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan usia dini*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono. (2013). *Cara mudah menyusun skripsi, tesis, dan disertasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, B., & Sujiono, Y. N. (2005). *Menu pembelajaran anak usia dini*. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.
- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2010). Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak. *Jakarta: Indeks*, 76.
- Sukamti, E. R. (2001). Perkembangan motorik kasar anak usia dini sebagai dasar menuju prestasi olah raga. *Diakses pada tanggal 14 Oktober 2018, dari <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131568302/penelitian/perkembangan+motorik+kasar+anak+usia+dini.pdf>*.
- Sumantri. (2005). *Model pengembangan keterampilan motorik anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suparno, Samsul, M & Sry, A. R. (2017). The effect of estafet games on the motor skills children age 5-6 year in aba karangmalang kindergarten. *Research and Analysis Jurnal*. 3 (12). Doi: 10.18535/rajar/v3i12.09.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Theobald, M., Danby, S., Einarsdóttir, J., Bourne, J., Jones, D., Ross, S., & Carter-Jones, C. (2015). Children's perspectives of play and learning for educational practice. *Education sciences*, 5(4), 345-362.
- Verenikina, I., Harris, P., & Lysaght, P. (2003, July). Child's play: computer games, theories of play and children's development. *In Proceedings of the International Federation for Information Processing Working Group 3.5 Open Conference on Young Children and Learning Technologies-Volume 34* (pp. 99-106). Australian Computer Society, Inc..
- Wang, J. H.-T. (2004). A study on gross motor skills of preschool children. *Journal of Research in Childhood Education*, 19(1), 32–43. Doi:10.1080/02568540409595052.
- Wardani, D. (2009). *Bermain sambil belajar*. Bandung: Edukasia.
- Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi program pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

INSTRUMEN PENELITIAN

Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Motorik kasar

No	Sub Variabel	Indikator	Deskripsi
1	Kecepatan	Berlari	Anak lari sejauh 25 meter
2	Kekuatan	Melompat satu kaki (engklek)	Anak mampu melompat satu kaki melewati lima kotak yang disediakan
		Melompat	Anak mampu melompati benda yang disediakan
3	Keseimbangan	Berjalan di papan titian	Anak mampu berjalan di papan titian sejauh 4 meter
4	Kelincahan	Memindahkan bendera	Anak mampu memindahkan bendera sampai habis sesuai urutan warna yang dijelaskan

Instrumen Unjuk Kerja

Indikator	Item	Skor				
		1	2	3	4	5
Berlari	Anak berlari dengan jarak 25m					
Melompat	Anak mampu melompati lima benda yang disediakan tanpa menjatuhkan benda					
Memindahkan bendera	Anak mampu memindahkan bendera dari satu kotak ke kotak yang lain secara berulang dan sesuai dengan urutan warna yang ditentukan					
Melompat satu kaki (engklek)	Anak mampu melompati lima kotak menggunakan satu kaki					
Berjalan di papan titian	Anak mampu berjalan diatas papan titian sepanjang 4m					

Rubrik Unjuk Kerja

No	Item	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Anak berlari kembali ke start	Anak mampu berlari kembali ke start dengan waktu 21'-23'	1
		Anak mampu berlari kembali ke start dengan waktu 18'-20'	2
		Anak mampu berlari kembali ke start dengan waktu 15'-17'	3
		Anak mampu berlari kembali ke start dengan waktu 12'-14'	4
		Anak mampu berlari kembali ke start dengan waktu 9'-11'	5
2.	Anak mampu melompati lima benda yang disediakan tanpa menjatuhkan benda	Anak mampu melompat dengan dua kaki melewati satu benda tanpa menjatuhkan benda	1
		Anak mampu melompat dengan dua kaki melewati dua benda tanpa menjatuhkan benda	2
		Anak mampu melompat dengan dua kaki melewati tiga benda tanpa menjatuhkan benda	3
		Anak mampu melompat dengan dua kaki melewati empat benda tanpa menjatuhkan benda	4
		Anak mampu melompat dengan dua kaki melewati lima benda tanpa menjatuhkan benda	5
3.	Anak mampu memindahkan bendera dari satu kotak ke kotak yang lain secara berulang dengan jarak 3m	Anak mampu memindahkan bendera dari satu tempat ke tempat lain dengan jarak 3m dan waktu tempuh 31'-35' tanpa terjatuh	1
		Anak mampu memindahkan bendera dari satu tempat ke tempat lain dengan jarak 3m dan waktu tempuh 26'-30' tanpa terjatuh	2
		Anak mampu memindahkan bendera dari satu tempat ke tempat lain dengan jarak 3m dan waktu tempuh 21'-25' tanpa terjatuh	3
		Anak mampu memindahkan bendera dari satu tempat ke tempat lain dengan jarak 3m dan waktu tempuh 16'-20' tanpa terjatuh	4
		Anak mampu memindahkan bendera dari satu tempat ke tempat lain dengan jarak 3m dan waktu tempuh 11'-15' tanpa terjatuh	5
4.	Anak mampu melompati lima kotak menggunakan satu kaki	Anak mampu melompati satu kotak yang disediakan dengan satu kaki tanpa menginjak garis yang disediakan meskipun terjatuh	1
		Anak mampu melompati dua kotak yang disediakan dengan satu kaki tanpa menginjak garis yang disediakan meskipun terjatuh	2
		Anak mampu melompati tiga kotak yang disediakan dengan satu kaki tanpa menginjak garis yang disediakan meskipun terjatuh	3

		Anak mampu melompati empat kotak yang disediakan dengan satu kaki tanpa menginjak garis yang disediakan tanpa jatuh	4
		Anak mampu melompati lima kotak yang disediakan dengan satu kaki tanpa menginjak garis yang disediakan tanpa jatuh	5
5.	Anak mampu berjalan diatas papan titian sepanjang 4m	Anak mampu berjalan diatas papan titian sepanjang 4m dengan terjatuh sebanyak empat kali atau lebih dan dengan bantuan	1
		Anak mampu berjalan diatas papan titian sepanjang 4m dengan terjatuh sebanyak tiga kali dan dengan bantuan	2
		Anak mampu berjalan diatas papan titian sepanjang 4m dengan terjatuh sebanyak dua kali dan tanpa bantuan	3
		Anak mampu berjalan diatas papan titian sepanjang 4m dengan terjatuh sebanyak satu kali dan tanpa bantuan	4
		Anak mampu berjalan diatas papan titian sepanjang 4m tanpa terjatuh dan tanpa bantuan	5

Kriteria Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun

No	Jumlah Nilai	Klasifikasi
1	21-25	Baik Sekali (BS)
2	16-20	Baik (B)
3	11-15	Sedang (S)
4	6-10	Kurang (K)
5	5	Kurang Sekali (KS)

Validasi Instrumen

Pengembangan Permainan Estafet

Sasaran Program : Anak Usia Dini

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Peneliti : Eka Hani Widyasari

Validator : Dr. Harun, M.Pd

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator instrumen. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk validasi instrumen yang akan digunakan.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrumen untuk menilai produk model pembelajaran melalui permainan sirkuit.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala rating 1-5, dimohon Bapak/Ibu memberikan tandak cek (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan skor penilaian:

- a. 1 = tidak sesuai
- b. 2 = kurang sesuai
- c. 3 = cukup sesuai
- d. 4 = sesuai
- e. 5 = sangat sesuai

3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Variabel	Sub Variabel	Aspek yang dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
Kemampuan Motorik Kasar	Kecepatan	Anak mampu lari kembali lagi ke start					
	Kekuatan	Anak mampu melompat satu kaki melewati lima kotak yang disediakan					
	Kekuatan	Anak mampu melompati benda yang disediakan					
	Kelincahan	Anak mampu memindahkan lima bendera berulang dengan jarak 3m tanpa terjatuh					
	Keseimbangan	Anak mampu berjalan di papan titian sejauh 4 meter					

Saran dan Komentar

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta,

Validator

(_____)

Instrumen Validasi Materi

Pengembangan Permainan Estafet

Sasaran Program : Anak Usia Dini
Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
Peneliti : Eka Hani Widyasari
Validator : Dr. Harun, M.Pd

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator instrumen. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk validasi instrumen yang akan digunakan.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrumen untuk menilai produk model pembelajaran berbasis permainan sirkuit.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala rating 1-5, dimohon Bapak/Ibu memberikan tandak cek (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan skor penilaian:

- 1 = tidak sesuai
- 2 = kurang sesuai
- 3 = cukup
- 4 = sesuai
- 5 = sangat sesuai

Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Variabel	Indikator	Aspek yang dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
Model pembelajaran melalui permainan sirkuit	Tujuan pembelajaran	1. Tujuan dari pembelajaran yang dikembangkan jelas					
		2. Pembelajaran yang diberikan dapat memberikan dukungan untuk perkembangan anak usia dini					
		3. Mampu mengembangkan aspek-aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini					
	Langkah-langkah permainan	4. Langkah-langkah permainan sesuai dengan perkembangan anak usia dini					
		5. Langkah-langkah permainan dapat dilakukan dengan mudah oleh anak usia dini					
		6. Langkah-langkah permainan mampu membuat anak usia dini aktif					
	Pengembangan aspek motorik kasar	Pendahuluan (Apersepsi)					
		7. Anak usia dini (anak didik) dibariskan dengan rapi					
		8. Mengucapkan salam dan perkenalan kepada anak					
		9. Berdoa bersama					
		10. Pengukuran suhu dan berat badan					
		Pemanasan					
		11. Kesesuaian bentuk aktivitas dengan tujuan pembelajaran anak usia dini					
		12. Lama waktu pemanasan					
13. Gerakan mengikuti instruksi							
14. Urutan gerak (dari atas-bawah dan kanan-kiri)							

		15. Intensitas						
		Inti						
		16. Kegiatan 1 yaitu anak melompati benda sebanyak 5						
		17. Kegiatan 2 yaitu anak memindahkan lima bendera dengan jarak 3m tanpa terjatuh						
		18. Kegiatan 3 yaitu melompat satu kaki (engklek) di dalam kotak						
		19. Kegiatan 4 yaitu berjalan diatas papan titian 4m						
		20. Kegiatan 5 berlari kembali ke start						
		Penutup						
		21. Urutan gerak						
		22. Intensitas						

Saran dan Komentar

.....

Yogyakarta,

Validator

(_____)

Instrumen Validasi Media
Pengembangan Permainan Estafet

Sasaran Program : Anak Usia Dini

Judul Penelitian : Pengembangan Permainn Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Peneliti : Eka Hani Widyasari

Validator : Dr. Sujarwo, M.Pd

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator media. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk validasi media yang akan digunakan.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi media untuk menilai produk permainan estafet.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala rating 1-5, dimohon Bapak/Ibu memberikan tandak cek (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan skor penilaian:

1 = tidak sesuai

2 = kurang sesuai

3 = cukup

4 = sesuai

5 = sangat sesuai

Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

No	Indikator	Item	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kualitas media	1. Pemilihan huruf yang digunakan					
		2. Kesesuaian ukuran huruf					
		3. Kejelasan gambar yang ditampilkan					
		4. Pemilihan warna yang sesuai					
		5. Kejelasan suara dalam video					
		6. Kecerahan musik dalam video					
		7. Kemasan yang menarik					
		8. Judul video jelas maksudnya pada kemasan					
		9. Kecocokan tampilan pada kemasan					
2.	Cakupan Materi	10. Materi mengandung tujuan pembelajaran yang disampaikan					
		11. Materi yang disampaikan telah mengandung tahapan perencanaan					
		12. Materi yang disampaikan telah mengandung tahapan pelaksanaan					
		13. Materi yang disampaikan telah mengandung tahapan penilaian					
		14. Materi dapat memberikan bantuan dalam proses pembelajaran					
		15. Materi dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak					
3.	Dialogis dan interaktif	16. Kemudahan bahasa yang mudah dipahami					
		17. Kejelasan petunjuk penggunaan					
		18. Kejelasan bahasa yang digunakan					
		19. Keruntutan isi materi					
4.	Teknik penyajian	20. Kemenarikan desain cover					
		21. Kemenarikan warna cover					
		22. Kemenarikan desain isi buku panduan					

5.	Tata letak	23. Kesesuaian tata letak isi buku panduan					
	Tipografi	24. Ketepatan huruf yang digunakan					
		25. Ketepatan ukuran huruf dalam buku panduan					
	Ilustrasi	26. Gambar dalam buku panduan dapat menjelaskan maksud dengan baik*					

Saran dan Komentar

.....
.....
.....

Yogyakarta,

Validator

(_____)

LAMPIRAN 2

HASIL VALIDASI INSTRUMEN

Instrumen Validasi Materi Pengembangan Permainan Estafet

Sasaran Program : Anak Usia Dini
Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
Peneliti : Eka Hani Widyasari
Validator : Dr. Harun, M.Pd

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator instrumen. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk validasi instrumen yang akan digunakan.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrumen untuk menilai produk model pembelajaran berbasis permainan sirkuit.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala rating 1-5, dimohon Bapak/Ibu memberikan tandak cek (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan skor penilaian:

- 1 = tidak sesuai
- 2 = kurang sesuai
- 3 = cukup
- 4 = sesuai
- 5 = sangat sesuai

Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Variabel	Indikator	Aspek yang dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
Model pembelajaran melalui permainan sirkuit	Tujuan pembelajaran	23. Tujuan dari pembelajaran yang dikembangkan jelas					V
		24. Pembelajaran yang diberikan dapat memberikan dukungan untuk perkembangan anak usia dini					V
		25. Mampu mengembangkan aspek-aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini					V
	Langkah-langkah permainan	26. Langkah-langkah permainan sesuai dengan perkembangan anak usia dini					V
		27. Langkah-langkah permainan dapat dilakukan dengan mudah oleh anak usia dini					V
		28. Langkah-langkah permainan mampu membuat anak usia dini aktif					V
	Pengembangan aspek motorik kasar	Pendahuluan (Apersepsi)					
		29. Anak usia dini (anak didik) dibariskan dengan rapi					V
		30. Mengucapkan salam dan perkenalan kepada anak					V
		31. Berdoa bersama					V
		32. Pengukuran suhu dan berat badan					V
		Pemanasan					
		33. Kesesuaian bentuk aktivitas dengan tujuan pembelajaran anak usia dini					V
		34. Lama waktu pemanasan					V
		35. Gerakan mengikuti instruksi					V
36. Urutan gerak (dari atas-bawah dan kanan-kiri)						V	

		37. Intensitas						V
		Inti						
		38. Kegiatan 1 yaitu anak melompati benda sebanyak 5						V
		39. Kegiatan 2 yaitu anak memindahkan lima bendera dengan jarak 3m tanpa terjatuh						V
		40. Kegiatan 3 yaitu melompat satu kaki (engklek) di dalam kotak						V
		41. Kegiatan 4 yaitu berjalan diatas papan titian 4m						V
		42. Kegiatan 5 berlari kembali ke start						V
		Penutup						
		43. Urutan gerak						V
		44. Intensitas						V
		JUMLAH						110

Konservasi data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Likert

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > X_i + 1,80SB_i$	Sangat Baik
B	$X_i + 0,60SB_i < X \leq X_i + 1,80SB_i$	Baik
C	$X_i - 0,60SB_i < X \leq X_i + 0,60SB_i$	Cukup
D	$X_i - 1,80SB_i < X \leq X_i - 0,60SB_i$	Kurang
E	$X \leq X_i - 1,80SB_i$	Sangat Kurang

$$\begin{aligned}
\text{Rerata skor ideal (Xi)} &= \frac{1}{2} (\text{skor maksimum} + \text{skor minimum}) \\
&= \frac{1}{2} (110+22) \\
&= \frac{1}{2}(132) \\
&= 66
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
\text{Simpangan Baku (Sbi)} &= \frac{1}{6} (\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}) \\
&= \frac{1}{6} (110 - 22) \\
&= \frac{1}{6} (88) \\
&= 14,66
\end{aligned}$$

Kriteria “Sangat Baik “

$$Xi + 0,6Sbi < X \leq Xi + 1,8Sbi$$

$$66 + 8,76 < X \leq 66 + 26,388$$

$$74,796 < \mathbf{110} \leq 92,388$$

Instrumen Validasi Materi

Pengembangan Permainan Estafet

Sasaran Program : Anak Usia Dini

Judul Penelitian : Pengembangan Permainn Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Peneliti : Eka Hani Widyasari

Validator : Dr. Harun, M.Pd

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator instrumen. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk validasi instrumen yang akan digunakan.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrumen untuk menilai produk model pembelajaran berbasis permainan sirkuit.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala rating 1-5, dimohon Bapak/Ibu memberikan tandak cek (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan skor penilaian:

1 = tidak sesuai

2 = kurang sesuai

3 = cukup

4 = sesuai

5 = sangat sesuai

Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Variabel	Indikator	Aspek yang dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
Model pembelajaran melalui permainan sirkuit	Tujuan pembelajaran	45. Tujuan dari pembelajaran yang dikembangkan jelas					V
		46. Pembelajaran yang diberikan dapat memberikan dukungan untuk perkembangan anak usia dini					V
		47. Mampu mengembangkan aspek-aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini					V
	Langkah-langkah permainan	48. Langkah-langkah permainan sesuai dengan perkembangan anak usia dini					V
		49. Langkah-langkah permainan dapat dilakukan dengan mudah oleh anak usia dini					V
		50. Langkah-langkah permainan mampu membuat anak usia dini aktif					V
	Pengembangan aspek motorik kasar	Pendahuluan (Apersepsi)					
		51. Anak usia dini (anak didik) dibariskan dengan rapi					V
		52. Mengucapkan salam dan perkenalan kepada anak					V
		53. Berdoa bersama					V
		54. Pengukuran suhu dan berat badan					V
		Pemanasan					
		55. Kesesuaian bentuk aktivitas dengan tujuan pembelajaran anak usia dini					V
		56. Lama waktu pemanasan					V
		57. Gerakan mengikuti instruksi					V
58. Urutan gerak (dari atas-bawah dan kanan-kiri)						V	

		59. Intensitas						V
		Inti						
		60. Kegiatan 1 yaitu anak melompati benda sebanyak 5						V
		61. Kegiatan 2 yaitu anak memindahkan lima bendera dengan jarak 3m tanpa terjatuh						V
		62. Kegiatan 3 yaitu melompat satu kaki (engklek) di dalam kotak						V
		63. Kegiatan 4 yaitu berjalan diatas papan titian 4m						V
		64. Kegiatan 5 berlari kembali ke start						V
		Penutup						
		65. Urutan gerak						V
		66. Intensitas						V
		JUMLAH						110

Konservasi data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Likert

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > X_i + 1,80SB_i$	Sangat Baik
B	$X_i + 0,60SB_i < X \leq X_i + 1,80SB_i$	Baik
C	$X_i - 0,60SB_i < X \leq X_i + 0,60SB_i$	Cukup
D	$X_i - 1,80SB_i < X \leq X_i - 0,60SB_i$	Kurang
E	$X \leq X_i - 1,80SB_i$	Sangat Kurang

$$\begin{aligned}
 \text{Rerata skor ideal (Xi)} &= \frac{1}{2} (\text{skor maksimum} + \text{skor minimum}) \\
 &= \frac{1}{2} (110+22) \\
 &= \frac{1}{2}(132) \\
 &= 66
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Simpangan Baku (Sbi)} &= \frac{1}{6} (\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}) \\
 &= \frac{1}{6} (110 - 22) \\
 &= \frac{1}{6} (88) \\
 &= 14,66
 \end{aligned}$$

Kriteria “Sangat Baik “

$$X .> Xi + 1,80Sbi$$

$$X .> 66 + 1,80(14,66)$$

$$110 .> 66 + 26,388$$

$$110 > 92,388$$

Instrumen Validasi Materi

Pengembangan Permainan Estafet

Sasaran Program : Anak Usia Dini
Judul Penelitian : Pengembangan Permainn Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
Peneliti : Eka Hani Widyasari
Validator : Woro Yuli K

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator instrumen. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk validasi instrumen yang akan digunakan.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrumen untuk menilai produk model pembelajaran berbasis permainan sirkuit.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala rating 1-5, dimohon Bapak/Ibu memberikan tandak cek (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan skor penilaian:

- 1 = tidak sesuai
- 2 = kurang sesuai
- 3 = cukup
- 4 = sesuai
- 5 = sangat sesuai

Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Variabel	Indikator	Aspek yang dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
Model pembelajaran melalui permainan sirkuit	Tujuan pembelajaran	67. Tujuan dari pembelajaran yang dikembangkan jelas				V	
		68. Pembelajaran yang diberikan dapat memberikan dukungan untuk perkembangan anak usia dini					V
		69. Mampu mengembangkan aspek-aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini					V
	Langkah-langkah permainan	70. Langkah-langkah permainan sesuai dengan perkembangan anak usia dini				V	
		71. Langkah-langkah permainan dapat dilakukan dengan mudah oleh anak usia dini				V	
		72. Langkah-langkah permainan mampu membuat anak usia dini aktif					V
	Pengembangan aspek motorik kasar	Pendahuluan (Apersepsi)					
		73. Anak usia dini (anak didik) dibariskan dengan rapi					V
		74. Mengucapkan salam dan perkenalan kepada anak				V	
		75. Berdoa bersama					V
		76. Pengukuran suhu dan berat badan				V	
		Pemanasan					
		77. Kesesuaian bentuk aktivitas dengan tujuan pembelajaran anak usia dini				V	
		78. Lama waktu pemanasan				V	
		79. Gerakan mengikuti instruksi					V
80. Urutan gerak (dari atas-bawah dan kanan-kiri)					V		

	81. Intensitas				V	
	Inti					
	82. Kegiatan 1 yaitu anak melompati benda sebanyak 5					V
	83. Kegiatan 2 yaitu anak memindahkan lima bendera dengan jarak 3m tanpa terjatuh				V	
	84. Kegiatan 3 yaitu melompat satu kaki (engklek) di dalam kotak				V	
	85. Kegiatan 4 yaitu berjalan diatas papan titian 4m				V	
	86. Kegiatan 5 berlari kembali ke start					V
	Penutup					
	87. Urutan gerak				V	
	88. Intensitas				V	
JUMLAH					96	

Konservasi data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Likert

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > X_i + 1,80SB_i$	Sangat Baik
B	$X_i + 0,60SB_i < X \leq X_i + 1,80SB_i$	Baik
C	$X_i - 0,60SB_i < X \leq X_i + 0,60SB_i$	Cukup
D	$X_i - 1,80SB_i < X \leq X_i - 0,60SB_i$	Kurang
E	$X \leq X_i - 1,80SB_i$	Sangat Kurang

$$\begin{aligned}
 \text{Rerata skor ideal (Xi)} &= \frac{1}{2} (\text{skor maksimum} + \text{skor minimum}) \\
 &= \frac{1}{2} (110+22) \\
 &= \frac{1}{2}(132) \\
 &= 66
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Simpangan Baku (Sbi)} &= \frac{1}{6} (\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}) \\
 &= \frac{1}{6} (110 - 22) \\
 &= \frac{1}{6} (88) \\
 &= 14,66
 \end{aligned}$$

Kriteria “Sangat Baik “

$$X .> Xi + 1,80Sbi$$

$$X .> 66 + 1,80(14,66)$$

$$96 .> 66 + 26,388$$

$$96 > 92,388$$

Instrumen Validasi Materi

Pengembangan Permainan Estafet

Sasaran Program : Anak Usia Dini
Judul Penelitian : Pengembangan Permainn Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
Peneliti : Eka Hani Widyasari
Validator : Munawarsih, S.Pd

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator instrumen. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk validasi instrumen yang akan digunakan.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrumen untuk menilai produk model pembelajaran berbasis permainan sirkuit.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala rating 1-5, dimohon Bapak/Ibu memberikan tandak cek (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan skor penilaian:

- 1 = tidak sesuai
- 2 = kurang sesuai
- 3 = cukup
- 4 = sesuai
- 5 = sangat sesuai

Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Variabel	Indikator	Aspek yang dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
Model pembelajaran melalui permainan sirkuit	Tujuan pembelajaran	89. Tujuan dari pembelajaran yang dikembangkan jelas					V
		90. Pembelajaran yang diberikan dapat memberikan dukungan untuk perkembangan anak usia dini					V
		91. Mampu mengembangkan aspek-aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini					V
	Langkah-langkah permainan	92. Langkah-langkah permainan sesuai dengan perkembangan anak usia dini				V	
		93. Langkah-langkah permainan dapat dilakukan dengan mudah oleh anak usia dini					V
		94. Langkah-langkah permainan mampu membuat anak usia dini aktif				V	
	Pengembangan aspek motorik kasar	Pendahuluan (Apersepsi)					
		95. Anak usia dini (anak didik) dibariskan dengan rapi					V
		96. Mengucapkan salam dan perkenalan kepada anak					V
		97. Berdoa bersama					V
		98. Pengukuran suhu dan berat badan					V
		Pemanasan					
99. Kesesuaian bentuk aktivitas dengan tujuan pembelajaran anak usia dini						V	
100. Lama waktu pemanasan					V		
101. Gerakan mengikuti instruksi						V	
102. Urutan gerak (dari atas-bawah dan kanan-kiri)						V	

		103. Intensitas					V		
		Inti							
		104. Kegiatan 1 yaitu anak melompati benda sebanyak 5						V	
		105. Kegiatan 2 yaitu anak memindahkan lima bendera dengan jarak 3m tanpa terjatuh						V	
		106. Kegiatan 3 yaitu melompat satu kaki (engklek) di dalam kotak					V		
		107. Kegiatan 4 yaitu berjalan diatas papan titian 4m						V	
		108. Kegiatan 5 berlari kembali ke start						V	
		Penutup							
		109. Urutan gerak						V	
		110. Intensitas						V	
		JUMLAH					105		

Konservasi data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Likert

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > X_i + 1,80SB_i$	Sangat Baik
B	$X_i + 0,60SB_i < X \leq X_i + 1,80SB_i$	Baik
C	$X_i - 0,60SB_i < X \leq X_i + 0,60SB_i$	Cukup
D	$X_i - 1,80SB_i < X \leq X_i - 0,60SB_i$	Kurang
E	$X \leq X_i - 1,80SB_i$	Sangat Kurang

$$\begin{aligned}
 \text{Rerata skor ideal (Xi)} &= \frac{1}{2} (\text{skor maksimum} + \text{skor minimum}) \\
 &= \frac{1}{2} (110+22) \\
 &= \frac{1}{2}(132) \\
 &= 66
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Simpangan Baku (Sbi)} &= \frac{1}{6} (\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}) \\
 &= \frac{1}{6} (110 - 22) \\
 &= \frac{1}{6} (88) \\
 &= 14,66
 \end{aligned}$$

Kriteria “Sangat Baik “

$$X .> Xi + 1,80Sbi$$

$$X .> 66 + 1,80(14,66)$$

$$105 .> 66 + 26,388$$

$$105 > 92,388$$

Instrumen Validasi Media

Pengembangan Permainan Estafet

Sasaran Program : Anak Usia Dini

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Peneliti : Eka Hani Widyasari

Validator : Dr. Sujarwo, M.Pd

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator media. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk validasi media yang akan digunakan.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi media untuk menilai produk permainan estafet.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala rating 1-5, dimohon Bapak/Ibu memberikan tandak cek (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan skor penilaian:

- 1 = tidak sesuai
- 2 = kurang sesuai
- 3 = cukup
- 4 = sesuai
- 5 = sangat sesuai

Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

No	Indikator	Item	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kualitas media	27. Pemilihan huruf yang digunakan				V	
		28. Kesesuaian ukuran huruf				V	
		29. Kejelasan gambar yang ditampilkan					V
		30. Pemilihan warna yang sesuai				V	
		31. Kejelasan suara dalam video					V
		32. Keserasian musik dalam video				V	
		33. Kemasan yang menarik				V	
		34. Judul video jelas maksudnya pada kemasan				V	
		35. Kecocokan tampilan pada kemasan				V	
2.	Cakupan Materi	36. Materi mengandung tujuan pembelajaran yang disampaikan			V		
		37. Materi yang disampaikan telah mengandung tahapan perencanaan				V	
		38. Materi yang disampaikan telah mengandung tahapan pelaksanaan				V	
		39. Materi yang disampaikan telah mengandung tahapan penilaian					V
		40. Materi dapat memberikan bantuan dalam proses pembelajaran				V	
		41. Materi dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak				V	
3.	Dialogis dan interaktif	42. Kemudahan bahasa yang mudah dipahami				V	
		43. Kejelasan petunjuk penggunaan				V	
		44. Kejelasan bahasa yang digunakan				V	
		45. Keruntutan isi materi				V	
4.	Teknik penyajian	46. Kemenarikan desain cover				V	
		47. Kemenarikan warna cover				V	
		48. Kemenarikan desain isi buku panduan					V

5.	Tata letak	49. Kesesuaian tata letak isi buku panduan				V	
	Tipografi	50. Ketepatan huruf yang digunakan				V	
		51. Ketepatan ukuran huruf dalam buku panduan					
	Ilustrasi	52. Gambar dalam buku panduan dapat menjelaskan maksud dengan baik*				V	
JUMLAH						108	

Konservasi data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Likert

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > X_i + 1,80SB_i$	Sangat Baik
B	$X_i + 0,60SB_i < X \leq X_i + 1,80SB_i$	Baik
C	$X_i - 0,60SB_i < X \leq X_i + 0,60SB_i$	Cukup
D	$X_i - 1,80SB_i < X \leq X_i - 0,60SB_i$	Kurang
E	$X \leq X_i - 1,80SB_i$	Sangat Kurang

$$\begin{aligned}
 \text{Rerata skor ideal (Xi)} &= \frac{1}{2} (\text{skor maksimum} + \text{skor minimum}) \\
 &= \frac{1}{2} (130+26) \\
 &= \frac{1}{2}(156) \\
 &= 78
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Simpangan Baku (Sbi)} &= \frac{1}{6} (\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}) \\
 &= \frac{1}{6} (130 - 22) \\
 &= \frac{1}{6} (108) \\
 &= 18
 \end{aligned}$$

Kriteria “Baik “

$$X_i + 0,6Sbi < X \leq X_i + 1,8iSbi$$

$$78 + 0,6 (18) < X \leq 78 + 1,8(18)$$

$$88,8 < X \leq 110,4$$

$$88,8 < 108 \leq 110,4$$

Instrumen Validasi Media

Pengembangan Permainan Estafet

Sasaran Program : Anak Usia Dini

Judul Penelitian : Pengembangan Permainn Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Peneliti : Eka Hani Widyasari

Validator : Munawarsih, S.Pd

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator media. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk validasi media yang akan digunakan.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi media untuk menilai produk permainan estafet.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala rating 1-5, dimohon Bapak/Ibu memberikan tandak cek (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan skor penilaian:

1 = tidak sesuai

2 = kurang sesuai

3 = cukup

4 = sesuai

5 = sangat sesuai

Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

No	Indikator	Item	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kualitas media	1. Pemilihan huruf yang digunakan					V
		2. Kesesuaian ukuran huruf				V	
		3. Kejelasan gambar yang ditampilkan					V

		4. Pemilihan warna yang sesuai					V
		5. Kejelasan suara dalam video					V
		6. Keserasian musik dalam video					V
		7. Kemasan yang menarik				V	
		8. Judul video jelas maksudnya pada kemasan					V
		9. Kecocokan tampilan pada kemasan					V
2.	Cakupan Materi	10. Materi mengandung tujuan pembelajaran yang disampaikan					V
		11. Materi yang disampaikan telah mengandung tahapan perencanaan					V
		12. Materi yang disampaikan telah mengandung tahapan pelaksanaan				V	
		13. Materi yang disampaikan telah mengandung tahapan penilaian				V	
		14. Materi dapat memberikan bantuan dalam proses pembelajaran					V
		15. Materi dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak					V
3.	Dialogis dan interaktif	16. Kemudahan bahasa yang mudah dipahami					V
		17. Kejelasan petunjuk penggunaan					V
		18. Kejelasan bahasa yang digunakan					V
		19. Keruntutan isi materi					V
4.	Teknik penyajian	20. Kemenarikan desain cover					V
		21. Kemenarikan warna cover					V
		22. Kemenarikan desain isi buku panduan				V	
5.	Tata letak	23. Kesesuaian tata letak isi buku panduan					V
	Tipografi	24. Ketepatan huruf yang digunakan				V	
		25. Ketepatan ukuran huruf dalam buku panduan					V
	Ilustrasi	26. Gambar dalam buku panduan dapat menjelaskan maksud dengan baik*					V
JUMLAH							134

Konservasi data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Likert

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > X_i + 1,80SB$	Sangat Baik
B	$X_i + 0,60SB_i < X \leq X_i + 1,80SB_i$	Baik
C	$X_i - 0,60SB_i < X \leq X_i + 0,60SB_i$	Cukup
D	$X_i - 1,80SB_i < X \leq X_i - 0,60SB_i$	Kurang
E	$X \leq X_i - 1,80SB_i$	Sangat Kurang

$$\begin{aligned}
 \text{Rerata skor ideal (Xi)} &= \frac{1}{2} (\text{skor maksimum} + \text{skor minimum}) \\
 &= \frac{1}{2} (130+26) \\
 &= \frac{1}{2}(156) \\
 &= 78
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Simpangan Baku (Sbi)} &= \frac{1}{6} (\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}) \\
 &= \frac{1}{6} (130 - 22) \\
 &= \frac{1}{6} (108) \\
 &= 18
 \end{aligned}$$

Kriteria “Sangat Baik “

$$X > X_i + 1,80Sbi$$

$$X > 78 + 1,80(18)$$

$$113 > 78 + 26,388$$

$$134 > 104,388$$

Pengembangan Permainan Estafet

Sasaran Program : Anak Usia Dini

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Peneliti : Eka Hani Widyasari

Validator : Woro Yuli K

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator media. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk validasi media yang akan digunakan.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi media untuk menilai produk permainan estafet.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala rating 1-5, dimohon Bapak/Ibu memberikan tandak cek (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan skor penilaian:

1 = tidak sesuai

2 = kurang sesuai

3 = cukup

4 = sesuai

5 = sangat sesuai

Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

No	Indikator	Item	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kualitas media	1. Pemilihan huruf yang digunakan				V	
		2. Kesesuaian ukuran huruf				V	
		3. Kejelasan gambar yang ditampilkan				V	
		4. Pemilihan warna yang sesuai					V

		5. Kejelasan suara dalam video				V		
		6. Keserasian musik dala video					V	
		7. Kemasan yang menarik					V	
		8. Judul video jelas maksudnya pada kemasan				V		
		9. Kecocokan tampilan pada kemasan				V		
2.	Cakupan Materi	10. Materi mengandung tujuan pembelajaran yang disampaikan					V	
		11. Materi yang disampaikan telah mengandung tahapan perencanaan				V		
		12. Materi yang disampaikan telah mengandung tahapan pelaksanaan				V		
		13. Materi yang disampaikan telah mengandung tahapan penilaian					V	
		14. Materi dapat memberikan bantuan dalam proses pembelajaran					V	
		15. Materi dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak				V		
3.	Dialogis dan interaktif	16. Kemudahan bahasa yang mudah dipahami				V		
		17. Kejelasan petunjuk penggunaan				V		
		18. Kejelasan bahasa yang digunakan				V		
		19. Keruntutan isi materi				V		
4.	Teknik penyajian	20. Kemenarikan desain cover					V	
		21. Kemenarikan warna cover				V		
		22. Kemenarikan desain isi buku panduan					V	
5.	Tata letak	23. Kesesuaian tata letak isi buku panduan				V		
	Tipografi	24. Ketepatan huruf yang digunakan				V		
		25. Ketepatan ukuran huruf dalam buku panduan				V		
	Ilustrasi	26. Gambar dalam buku panduan dapat menjelaskan maksud dengan baik*					V	
		JUMLAH					113	

Konservasi data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Likert

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > X_i + 1,80SB$	Sangat Baik
B	$X_i + 0,60SB_i < X \leq X_i + 1,80SB_i$	Baik
C	$X_i - 0,60SB_i < X \leq X_i + 0,60SB_i$	Cukup
D	$X_i - 1,80SB_i < X \leq X_i - 0,60SB_i$	Kurang
E	$X \leq X_i - 1,80SB_i$	Sangat Kurang

$$\text{Rerata skor ideal } (X_i) = \frac{1}{2} (\text{skor maksimum} + \text{skor minimum})$$

$$= \frac{1}{2} (130+26)$$

$$= \frac{1}{2}(156)$$

$$= 78$$

$$\text{Simpangan Baku } (S_{bi}) = \frac{1}{6} (\text{skor maksimum} - \text{skor minimum})$$

$$= \frac{1}{6} (130 - 22)$$

$$= \frac{1}{6} (108)$$

$$= 18$$

Kriteria “Sangat Baik “

$$X .> X_i + 1,80S_{bi}$$

$$X .> 78 + 1,80(18)$$

$$113.> 78 + 26,388$$

$$105 > 104,388$$

LAMPIRAN 3

HASIL PENELITIAN

Pretest / Pertemuan Pertama

No.	Nama	Anak berlari kembali ke start dg jarak 20m	Anak mampu melatih kekuatan kakinya dg meloncat 5 buah benda	Anak mampu memindahkan bendera dari satu tempat ke tempat lain dg jarak 3m	Anak mampu menahan tubuhnya untuk berhenti dan meletakkan 5 bendera di tempat yg disediakan	Anak mampu menahan beban tubuhnya dg melompat 1 kaki	Anak mampu mempertimbangkan beban tubuhnya dg cara berjalan di atas papan titian	Total	Rata-rata
1	Disa	3	2	2	2	2	3	14	2,33
2	Nia	3	3	2	2	2	2	14	2,33
3	Bilqis	3	2	2	3	2	2	14	2,33
4	Friska	4	2	2	3	2	2	15	2,50
5	Almira	3	2	1	2	2	2	12	2,00
6	Dito	4	3	2	3	2	3	17	2,83
7	Alka	3	2	2	3	2	2	14	2,33
8	Bayu	4	3	3	3	2	3	18	3,00
9	Rizky	4	3	3	3	2	2	17	2,83
10	Ghizan	4	2	2	2	2	3	15	2,50
11	Bagas	4	4	4	4	4	4	24	4,00
12	Nino	4	3	3	2	4	3	19	3,17

13	Dafi	4	4	3	3	2	3	19	3,17
14	Vivi	3	3	2	2	3	3	16	2,67
15	Berryl	3	3	2	2	3	3	16	2,67
16	Vero	3	3	3	2	3	4	18	3,00
17	Dinda	3	3	2	3	3	3	17	2,83
18	Afika	4	3	3	3	2	3	18	3,00
19	Ichwin	4	3	3	3	2	3	18	3,00
20	Pandu	4	2	2	3	2	3	16	2,67
21	Nathan	4	3	3	2	2	3	17	2,83
22	Banyu	4	3	2	2	2	2	15	2,50
23	Ganis	3	2	2	2	2	2	13	2,17
24	Fillia	3	3	1	2	2	3	14	2,33
25	Edbert	4	4	3	3	2	2	18	3,00
26	Diko	4	3	3	2	2	3	17	2,83
27	Amalis	3	2	2	2	2	2	13	2,17
28	Dimas	4	3	2	2	3	3	17	2,83
29	Laura	4	3	2	2	3	2	16	2,67
30	Sifa	3	3	3	2	3	3	17	2,83
31	Sheva	4	3	2	2	2	2	15	2,50
32	Julian	3	3	3	2	2	3	16	2,67
33	Gregorius	4	3	3	2	2	3	17	2,83
34	Frans	4	3	3	3	3	2	18	3,00
35	Jova	3	3	3	3	3	3	18	3,00
36	Kila	3	3	3	3	2	3	17	2,83
37	Sita	3	3	2	3	3	2	16	2,67

38	Kinan	4	4	3	3	2	4	20	3,33
39	Reiner	4	4	4	3	3	4	22	3,67
40	Abil	3	3	2	2	3	3	16	2,67
41	Josua	4	4	3	2	3	3	19	3,17
42	Arthur	4	3	2	3	3	3	18	3,00
43	Angel	4	3	3	3	3	3	19	3,17
44	Vey	3	3	3	3	3	3	18	3,00
45	Cendani	3	3	3	3	3	1	16	2,67
46	Vendra	3	3	3	3	2	1	15	2,50
47	Asa	3	3	3	3	2	2	16	2,67
48	Daren	4	3	3	3	3	2	18	3,00
49	Jagad	3	3	3	3	2	1	15	2,50
50	Kevin	3	3	2	3	2	2	15	2,50
51	Yeremia	4	3	2	3	2	1	15	2,50
52	Riyan	4	3	3	3	3	1	17	2,83
53	Maria	3	3	3	3	2	1	15	2,50

Pertemuan Kedua

No.	Nama	Anak berlari kembali ke start dg jarak 20m	Anak mampu melatih kekuatan kakinya dg meloncat 5 buah benda	Anak mampu memindahkan bendera dari satu tempat ke tempat lain dg jarak 3m	Anak mampu menahan tubuhnya untuk berhenti dan meletakkan 5 bendera di tempat yg disediakan	Anak mampu menahan beban tubuhnya dg melompat 1 kaki	Anak mampu mempertimbangkan beban tubuhnya dg cara berjalan di atas papan titian	Total	Rata-rata
1	Disa	4	3	2	3	2	4	18	3,00
2	Nia	4	3	4	2	2	3	18	3,00
3	Bilqis	3	3	2	5	2	3	18	3,00
4	Friska	4	4	3	3	2	3	19	3,17
5	Almira	3	3	3	2	2	3	16	2,67
6	Dito	5	4	2	4	3	3	21	3,50
7	Alka	3	2	2	3	2	2	14	2,33

8	Bayu	4	4	3	3	3	4	21	3,50
9	Rizky	4	3	5	4	2	3	21	3,50
10	Ghizan	5	3	3	3	2	3	19	3,17
11	Bagas	5	5	5	4	3	5	27	4,50
12	Nino	4	5	4	3	4	3	23	3,83
13	Dafi	5	4	4	3	3	4	23	3,83
14	Vivi	3	4	2	3	3	5	20	3,33
15	Berryl	4	3	4	3	3	3	20	3,33
16	Vero	5	3	4	2	3	5	22	3,67
17	Dinda	3	4	3	4	3	5	22	3,67
18	Afika	4	5	4	4	2	4	23	3,83
19	Ichwin	5	3	4	4	3	4	23	3,83
20	Pandu	4	3	3	4	2	4	20	3,33
21	Nathan	4	3	3	2	2	3	17	2,83
22	Banyu	4	4	3	3	2	3	19	3,17
23	Ganis	4	3	3	3	2	3	18	3,00
24	Fillia	5	4	3	2	2	3	19	3,17
25	Edbert	5	4	4	4	2	4	23	3,83
26	Diko	4	4	3	3	2	5	21	3,50
27	Amalis	3	2	3	3	2	4	17	2,83
28	Dimas	5	4	3	3	3	3	21	3,50
29	Laura	4	3	4	4	3	2	20	3,33
30	Sifa	5	3	4	2	4	3	21	3,50
31	Sheva	5	3	2	3	2	4	19	3,17
32	Julian	4	3	4	4	2	3	20	3,33

33	Gregorius	5	3	3	4	2	3	20	3,33
34	Frans	5	3	4	4	3	3	22	3,67
35	Jova	3	4	3	5	3	4	22	3,67
36	Kila	4	3	3	4	2	4	20	3,33
37	Sita	5	3	3	3	3	3	20	3,33
38	Kinan	5	4	4	4	3	4	24	4,00
39	Reiner	5	4	5	4	3	5	26	4,33
40	Abil	4	3	4	2	3	4	20	3,33
41	Josua	5	4	4	4	3	3	23	3,83
42	Arthur	4	3	2	3	3	3	18	3,00
43	Angel	4	3	4	3	2	4	20	3,33
44	Vey	4	4	4	4	3	4	23	3,83
45	Cendani	5	3	4	3	3	2	20	3,33
46	Vendra	4	3	4	3	2	3	19	3,17
47	Asa	4	3	5	3	2	4	21	3,50
48	Daren	4	4	3	4	3	4	22	3,67
49	Jagad	4	3	3	3	2	3	18	3,00
50	Kevin	3	3	5	4	2	3	20	3,33
51	Yeremia	5	3	3	3	2	3	19	3,17
52	Riyan	4	3	3	3	3	4	20	3,33
53	Maria	3	3	3	3	2	3	17	2,83

Pertemuan Ketiga

No.	Nama	Anak berlari kembali ke start dg jarak 20m	Anak mampu melatih kekuatan kakinya dg meloncat 5 buah benda	Anak mampu memindahkan bendera dari satu tempat ke tempa lain dg jarak 3m	Anak mampu menahan tubuhnya untuk berhenti dan meletakkan 5 bendera di tempat yg disediakan	Anak mampu menahan beban tubuhnya dg melompat 1 kaki	Anak mampu mempertimbangkan beban tubuhnya dg cara berjalan di atas papan titian	Total	Rata-rata
1	Disa	4	3	2	3	2	4	18	3,00
2	Nia	4	3	4	2	2	3	18	3,00
3	Bilqis	3	3	2	5	2	3	18	3,00
4	Friska	4	4	3	3	2	3	19	3,17
5	Almira	3	3	3	2	2	3	16	2,67
6	Dito	5	4	2	4	3	3	21	3,50
7	Alka	3	2	2	3	2	2	14	2,33

8	Bayu	4	4	3	3	3	4	21	3,50
9	Rizky	4	3	5	4	2	3	21	3,50
10	Ghizan	5	3	3	3	2	3	19	3,17
11	Bagas	5	5	5	4	3	5	27	4,50
12	Nino	4	5	4	3	4	3	23	3,83
13	Dafi	5	4	4	3	3	4	23	3,83
14	Vivi	3	4	2	3	3	5	20	3,33
15	Berryl	4	3	4	3	3	3	20	3,33
16	Vero	5	3	4	2	3	5	22	3,67
17	Dinda	3	4	3	4	3	5	22	3,67
18	Afika	4	5	4	4	2	4	23	3,83
19	Ichwin	5	3	4	4	3	4	23	3,83
20	Pandu	4	3	3	4	2	4	20	3,33
21	Nathan	4	3	3	2	2	3	17	2,83
22	Banyu	4	4	3	3	2	3	19	3,17
23	Ganis	4	3	3	3	2	3	18	3,00
24	Fillia	5	4	3	2	2	3	19	3,17
25	Edbert	5	4	4	4	2	4	23	3,83
26	Diko	4	4	3	3	2	5	21	3,50
27	Amalis	3	2	3	3	2	4	17	2,83
28	Dimas	5	4	3	3	3	3	21	3,50
29	Laura	4	3	4	4	3	2	20	3,33
30	Sifa	5	3	4	2	4	3	21	3,50
31	Sheva	5	3	2	3	2	4	19	3,17
32	Julian	4	3	4	4	2	3	20	3,33

33	Gregorius	5	3	3	4	2	3	20	3,33
34	Frans	5	3	4	4	3	3	22	3,67
35	Jova	3	4	3	5	3	4	22	3,67
36	Kila	4	3	3	4	2	4	20	3,33
37	Sita	5	3	3	3	3	3	20	3,33
38	Kinan	5	4	4	4	3	4	24	4,00
39	Reiner	5	4	5	4	3	5	26	4,33
40	Abil	4	3	4	2	3	4	20	3,33
41	Josua	5	4	4	4	3	3	23	3,83
42	Arthur	4	3	2	3	3	3	18	3,00
43	Angel	4	3	4	3	2	4	20	3,33
44	Vey	4	4	4	4	3	4	23	3,83
45	Cendani	5	3	4	3	3	2	20	3,33
46	Vendra	4	3	4	3	2	3	19	3,17
47	Asa	4	3	5	3	2	4	21	3,50
48	Daren	4	4	3	4	3	4	22	3,67
49	Jagad	4	3	3	3	2	3	18	3,00
50	Kevin	3	3	5	4	2	3	20	3,33
51	Yeremia	5	3	3	3	2	3	19	3,17
52	Riyan	4	3	3	3	3	4	20	3,33
53	Maria	3	3	3	3	2	3	17	2,83

Pertemuan Ketiga

No.	Nama	Anak berlari kembali ke start dg jarak 20m	Anak mampu melatih kekuatan kakinya dg meloncat 5 buah benda	Anak mampu memindahkan bendera dari satu tempat ke tempat lain dg jarak 3m	Anak mampu menahan tubuhnya untuk berhenti dan meletakkan 5 bendera di tempat yg disediakan	Anak mampu menahan beban tubuhnya dg melompat 1 kaki	Anak mampu mempertimbangkan beban tubuhnya dg cara berjalan di atas papan titian	Total	Rata-rata
1	Disa	4	4	4	4	4	4	24	4,00
2	Nia	4	4	4	4	4	3	23	3,83
3	Bilqis	4	4	4	4	4	4	24	4,00
4	Friska	4	4	4	4	3	4	23	3,83
5	Almira	4	4	4	4	3	3	22	3,67
6	Dito	5	5	4	4	3	4	25	4,17
7	Alka	4	4	4	4	4	4	24	4,00
8	Bayu	5	5	4	4	3	4	25	4,17
9	Rizky	5	5	4	3	4	3	24	4,00
10	Ghizan	4	4	4	2	3	4	21	3,50

11	Bagas	5	5	5	4	5	4	28	4,67
12	Nino	4	4	3	3	5	4	23	3,83
13	Dafi	5	5	5	4	3	3	25	4,17
14	Vivi	4	4	4	4	4	4	24	4,00
15	Berryl	4	4	4	4	4	4	24	4,00
16	Vero	4	4	4	4	2	5	23	3,83
17	Dinda	5	5	3	4	4	4	25	4,17
18	Afika	5	5	4	4	4	5	27	4,50
19	Ichwin	5	5	4	3	3	4	24	4,00
20	Pandu	5	5	4	4	3	5	26	4,33
21	Nathan	4	4	4	4	3	4	23	3,83
22	Banyu	5	5	3	4	4	4	25	4,17
23	Ganis	4	4	4	4	4	4	24	4,00
24	Fillia	4	4	4	4	3	4	23	3,83
25	Edbert	5	5	4	4	5	4	27	4,50
26	Diko	4	4	4	3	4	4	23	3,83
27	Amalis	4	4	5	3	4	4	24	4,00
28	Dimas	5	5	4	3	4	4	25	4,17
29	Laura	4	4	3	3	4	5	23	3,83
30	Sifa	4	4	4	3	4	4	23	3,83
31	Sheva	4	4	4	3	4	4	23	3,83
32	Julian	5	5	4	4	4	4	26	4,33
33	Gregorius	5	3	4	3	3	4	22	3,67
34	Frans	5	5	3	4	4	3	24	4,00
35	Jova	5	5	4	4	4	3	25	4,17

36	Kila	4	4	4	3	3	4	22	3,67
37	Sita	4	4	4	4	4	4	24	4,00
38	Kinan	5	5	4	4	3	5	26	4,33
39	Reiner	5	5	5	4	4	5	28	4,67
40	Abil	4	4	5	4	3	4	24	4,00
41	Josua	4	4	4	2	4	4	22	3,67
42	Arthur	4	4	4	3	4	4	23	3,83
43	Angel	5	5	4	4	4	4	26	4,33
44	Vey	4	4	4	4	4	4	24	4,00
45	Cendani	4	4	4	4	4	3	23	3,83
46	Vendra	5	5	4	4	3	5	26	4,33
47	Asa	5	4	4	3	3	4	23	3,83
48	Daren	5	5	4	4	4	4	26	4,33
49	Jagad	4	4	3	4	3	3	21	3,50
50	Kevin	5	4	4	3	3	2	21	3,50
51	Yeremia	4	4	4	4	3	4	23	3,83
52	Riyan	4	5	4	4	4	4	25	4,17
53	Maria	4	3	4	4	3	3	21	3,50

Pertemuan Keempat

No.	Nama	Anak berlari kembali ke start dg jarak 20m	Anak mampu melatih kekuatan kakinya dg meloncat 5 buah benda	Anak mampu memindahkan bendera dari satu tempat ke tempat lain dg jarak 3m	Anak mampu menahan tubuhnya untuk berhenti dan meletakkan 5 bendera di tempat yg disediakan	Anak mampu menahan beban tubuhnya dg melompat 1 kaki	Anak mampu mempertimbangkan beban tubuhnya dg cara berjalan di atas papan titian	Total	Rata-rata
1	Disa	4	4	4	4	4	5	25	
2	Nia	5	4	5	4	4	3	25	
3	Bilqis	4	4	5	4	4	4	25	
4	Friska	4	4	5	4	3	4	24	
5	Almira	4	4	4	4	3	4	23	
6	Dito	5	5	4	5	3	5	27	
7	Alka	4	4	4	4	4	4	24	
8	Bayu	5	5	4	4	3	4	25	
9	Rizky	5	5	5	4	4	4	27	

10	Ghizan	4	4	4	4	3	4	23	
11	Bagas	5	5	5	4	5	5	29	
12	Nino	4	4	3	3	5	4	23	
13	Dafi	5	5	5	4	3	4	26	
14	Vivi	5	4	4	4	4	4	25	
15	Berryl	5	4	4	4	4	5	26	
16	Vero	5	4	5	4	4	5	27	
17	Dinda	5	5	4	4	4	4	26	
18	Afika	5	5	5	4	4	5	28	
19	Ichwin	5	5	4	4	4	4	26	
20	Pandu	5	5	5	5	5	5	30	
21	Nathan	4	5	5	5	4	4	27	
22	Banyu	5	5	5	5	4	4	28	
23	Ganis	5	5	5	4	4	4	27	
24	Fillia	5	5	5	4	4	4	27	
25	Edbert	5	5	5	5	5	4	29	
26	Diko	5	5	5	5	4	4	28	
27	Amalis	5	5	5	4	4	4	27	
28	Dimas	5	5	5	5	5	4	29	
29	Laura	5	5	4	5	4	5	28	
30	Sifa	5	5	4	4	4	4	26	
31	Sheva	5	5	5	5	4	4	28	
32	Julian	5	5	5	5	4	4	28	
33	Gregorius	5	5	4	5	4	5	28	
34	Frans	5	5	4	4	5	4	27	

35	Jova	5	5	4	5	5	4	28
36	Kila	5	5	5	4	5	5	29
37	Sita	5	4	4	4	4	4	25
38	Kinan	5	5	4	5	4	5	28
39	Reiner	5	5	5	4	5	5	29
40	Abil	5	4	5	4	4	4	26
41	Josua	5	4	5	4	4	4	26
42	Arthur	5	5	5	5	5	4	29
43	Angel	5	5	5	5	5	4	29
44	Vey	5	5	5	5	5	4	29
45	Cendani	4	4	4	4	4	4	24
46	Vendra	5	5	5	5	5	4	29
47	Asa	5	5	5	5	5	4	29
48	Daren	5	5	5	4	4	4	27
49	Jagad	4	4	4	4	4	4	24
50	Kevin	5	4	5	4	4	5	27
51	Yeremia	4	4	5	4	4	4	25
52	Riyan	5	5	5	5	4	4	28
53	Maria	5	4	5	4	4	4	26

LAMPIRAN 4
DOKUMENTASI



Kelompok satu dan dua berlomba



Anak melewati pos tiga, yaitu engklek



Anak melakukan kegiatan di pos dua, yaitu memindahkan bendera



Anak bersiap berlari



Anak berhati-hati ketika memindahkan bendera



Anak berada di pos satu, melewati rintangan dari pralon

LAMPIRAN 5

SURAT PENELITIAN dan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telp. Direktur (0274) 550835, Asdir/TU (0274) 550836 Fax. (0274)520326
Laman: pps.uny.ac.id Email: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 5003 /UN34.17/LT/2019

22 April 2019

Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah TK Kemala Bhayangkari 02
Jln. Kopol B Soeprpto No.275, Baciro, Gondokusuman, Yogyakarta

Bersama ini kami mohon dengan hormat, kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa jenjang S-2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama : EKA HANI WIDYASARI
NIM : 17717251018
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada:

Waktu : April s.d Juni 2019
Lokasi/Objek : TK Kemala Bhayangkari 02
Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
Pembimbing : Dr. Panggung Sutapa, M.S.

Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih

Wakil Direktur I,



Tembusan:
Mahasiswa Ybs.

MA. SUTAPA, MA.
NIP 19600410 198503 1 002



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telp. Direktur (0274) 550835, Asdir/TU (0274) 550836 Fax. (0274)520326
Laman: pps.uny.ac.id Email: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 5003 /UN34.17/LT/2019
Hal : Izin Penelitian

22 April 2019

Yth. Kepala Sekolah TK Negeri Pembina Yogyakarta
Jl. Glagahsari, Blok A/ 07, Tahunan, Umbulharjo Yogyakarta 55164

Bersama ini kami mohon dengan hormat, kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa jenjang S-2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama : EKA HANI WIDYASARI
NIM : 17717251018
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada:

Waktu : April s.d Juni 2019
Lokasi/Objek : TK Negeri Pembina Yogyakarta
Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
Pembimbing : Dr. Pangung Sutapa, M.S.

Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih

Wakil Direktur I,



Dr. Sugito, MA.
NIP 19600410 198503 1 002

Tembusan:
Mahasiswa Ybs.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telp. Direktur (0274) 550835, Asdir/TU (0274) 550836 Fax. (0274)520326
Laman: pps.uny.ac.id Email: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 3366 /UN34.17/LT/2019
Hal : Izin Penelitian

6 Maret 2019

Yth. Kepala TK YWKA Yogyakarta
Penggok PJKA, Jl. Munggur Blok E No.70, Demangan, Gondokusuman, Kota
Yogyakarta 55221

Bersama ini kami mohon dengan hormat, kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa jenjang S-2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama : EKA HANI WIDYASARI
NIM : 17717251018
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada:

Waktu : Maret s.d April 2019
Lokasi/Objek : TK YWKA Yogyakarta
Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
Pembimbing : Dr. Panggung Sutapa, M.S.

Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih

Wakil Direktur I,



Tembusan:
Mahasiswa Ybs.

Dr. Sugito, MA.
NIP. 19600410 198503 1 002



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telp. Direktur (0274) 550835, Asdir/TU (0274) 550836 Fax. (0274)520326
Laman: pps.uny.ac.id Email: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 5003 /UN34.17/LT/2019
Hal : Izin Penelitian

22 April 2019

Yth. Kepala Sekolah TK Kemala Bhayangkari 02
Jl. Kompol B Soeprpto No.275, Baciro, Gondokusuman. Yogyakarta

Bersama ini kami mohon dengan hormat, kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa jenjang S-2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama : EKA HANI WIDYASARI
NIM : 17717251018
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada:

Waktu : April s.d Juni 2019
Lokasi/Objek : TK Kemala Bhayangkari 02
Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
Pembimbing : Dr. Panggung Sutapa, M.S.

Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih

Wakil Direktur I,



Tembusan:
Mahasiswa Ybs.

(Signature), MA.
NIP 19600410 198503 1 002



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telp. Direktur (0274) 550835, Asdir/TU (0274) 550836 Fax. (0274)520326
Laman: pps.uny.ac.id Email: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 5203 /UN34.17/LT/2019
Hal : Izin Penelitian

22 April 2019

Yth. Kepala Sekolah TK Kusuma
Jl. Dr. Sutomo, Bausasran, Danurejan, Yogyakarta 55211

Bersama ini kami mohon dengan hormat, kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa jenjang S-2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama : EKA HANI WIDYASARI
NIM : 17717251018
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada:

Waktu : April s.d Juni 2019
Lokasi/Objek : TK Kusuma
Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
Pembimbing : Dr. Pangung Sutapa, M.S.

Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih

Wakil Direktur I,



Dr. Sugito, MA.

NIP 19600410 198503 1 002

Tembusan:
Mahasiswa Ybs.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550835, 550836, Fax (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 529 /UN34.17/LT/2019 25 April 2019
Hal : Izin Validasi

Yth. Bapak/Ibu Dr. Sujarwo
Dosen Universitas Negeri Yogyakarta

Kami mohon dengan hormat, Bapak/Ibu bersedia menjadi validator media pembelajaran bagi mahasiswa:

Nama : Eka Hani Widyasari
NIM : 17717251018
Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini
Pembimbing : Dr. Panggung Sutapa
Judul : Pengembangan Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu dapat mengembalikan hasil validasi paling lama 2 (dua) minggu. Atas kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.



Wakil Direktur I,

Dr. Sugito, M.A.

NIP. 19600410 198503 1 002



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550835, 550836, Fax (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Sujarwo, M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : FIP UNY

Menyatakan bahwa media pembelajaran dengan judul:

Pengembangan Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia
5-6 Tahun

dari mahasiswa:

Nama : Eka Hani Widyasari
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
NIM : 17717251018

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran
sebagai berikut:

1.
.....
2.
.....

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 - 4 - 2019

Validator,

Dr. Sujarwo

*) coret yang tidak perlu

Instrumen Validasi Media

Pengembangan Permainan Estafet

Sasaran Program : Anak Usia Dini

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Peneliti : Eka Hani Widyasari

Validator :

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator media. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk validasi media yang akan digunakan.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi media untuk menilai produk permainan estafet

2. Rentang untuk penilaian mencakup skala rating 1-5, dimohon Bapak/Ibu memberikan tandak cek (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan skor penilaian:

1 = tidak sesuai

2 = kurang sesuai

3 = cukup

4 = sesuai

5 = sangat sesuai

Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

No	Indikator	Item	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kualitas media	1. Pemilihan huruf yang digunakan				✓	
		2. Kesesuaian ukuran huruf				✓	
		3. Kejelasan gambar yang ditampilkan					✓
		4. Pemilihan warna yang sesuai				✓	
		5. Kejelasan suara dalam video				✓	
		6. Kecerahan musik dalam video					
		7. Kemasan yang menarik				✓	
		8. Judul video jelas maksudnya pada kemasan			✓	✓	
		9. Kecocokan tampilan pada kemasan				✓	
		2.	Cakupan Materi	10. Materi mengandung tujuan pembelajaran yang disampaikan			✓
11. Materi yang disampaikan telah mengandung tahapan perencanaan						✓	
12. Materi yang disampaikan telah mengandung tahapan pelaksanaan						✓	
13. Materi yang disampaikan disertai dengan tahapan penilaian							✓
14. Materi yang ada mampu memberikan bantuan untuk proses pembelajaran						✓	
15. Materi yang ada dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak						✓	
3.	Dialogis dan interaktif	16. Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
		17. Petunjuk penggunaan jelas				✓	
		18. Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan jelas				✓	
		19. Isi materi urut dan jelas					✓

PENDAHULUAN MENYIKAP SURAT IZIN VALIDASI

No. Surat
Tanggal

4.	Teknik penyajian	20. Desain cover menarik				✓
		21. Warna cover menarik				✓
		22. Buku panduan memiliki desain yang menarik				✓
5.	Tata letak	23. Tata letak isi buku panduan sudah sesuai				✓
	Tipografi	24. Huruf yang digunakan pada buku panduan sudah sesuai				✓
		25. Pemilihan ukuran huruf pada buku panduan sudah tepat				✓
	Ilustrasi	26. Buku panduan memiliki gambar yang dapat menjelaskan maksud dari kalimat yang ada pada buku				✓

Saran dan Komentar

- Eambalek petunjuk pengguna / unduh
--

Yogyakarta,

Validasi

(Ar. Sejarwan)

No	Indikator	Item	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kualitas media	1. Pemilihan huruf yang digunakan					✓
		2. Kesesuaian ukuran huruf				✓	
		3. Kejelasan gambar yang ditampilkan					✓
		4. Pemilihan warna yang sesuai					✓
		5. Kejelasan suara dalam video					✓
		6. Kecerahan musik dalam video					✓
		7. Kemasan yang menarik				✓	
		8. Judul video jelas maksudnya pada kemasan					✓
		9. Kecocokan tampilan pada kemasan					✓
2.	Cakupan Materi	10. Materi mengandung tujuan pembelajaran yang disampaikan					✓
		11. Materi yang disampaikan telah mengandung tahapan perencanaan					✓
		12. Materi yang disampaikan telah mengandung tahapan pelaksanaan				✓	
		13. Materi yang disampaikan disertai dengan tahapan penilaian				✓	
		14. Materi yang ada mampu memberikan bantuan untuk proses pembelajaran					✓
		15. Materi yang ada dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak					✓
3.	Dialogis dan interaktif	16. Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
		17. Petunjuk penggunaan jelas					✓
		18. Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan jelas					✓
		19. Isi materi urut dan jelas					✓

4.	Teknik penyajian	20. Desain cover menarik					✓
		21. Warna cover menarik					✓
		22. Buku panduan memiliki desain yang menarik				✓	
5.	Tata letak	23. Tata letak isi buku panduan sudah sesuai					✓
	Tipografi	24. Huruf yang digunakan pada buku panduan sudah sesuai					✓
		25. Pemilihan ukuran huruf pada buku panduan sudah tepat					✓
	Ilustrasi	26. Buku panduan memiliki gambar yang dapat menjelaskan maksud dari kalimat yang ada pada buku					✓

Saran dan Komentar

.....

.....

Yogyakarta,

Validator

(Munawaroh SPd)

Variabel		Validasi Instrumen				
		1	2	3	4	5
Pengembangan Permainan Estafet						
Sasaran Program	: Anak Usia Dini					✓
Judul Penelitian	: Pengembangan Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun					✓
Peneliti	: Eka Hani Widyasari					✓
Validator	: <i>mungwarah spd</i>					✓
A. TUJUAN						✓
Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator instrumen. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk validasi instrumen yang akan digunakan.						✓
B. PETUNJUK						✓
1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrumen untuk menilai produk pengembangan permainan estafet.						✓
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala rating 1-5, dimohon Bapak/Ibu memberikan tandak cek (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.						✓
Keterangan skor penilaian:						✓
a. 1 = tidak sesuai						✓
b. 2 = kurang sesuai						✓
c. 3 = cukup sesuai						✓
d. 4 = sesuai						✓
e. 5 = sangat sesuai						✓
3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.						✓

Variabel	Sub Variabel	Aspek yang dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
Kemampuan Motorik Kasar	Kecepatan	Anak berlari kembali ke start dengan jarak 20m					✓
	Kekuatan	Anak mampu menahan beban tubuhnya dengan melompat satu kaki melewati lima kotak yang disediakan				✓	
		Anak mampu melatih kekuatan kakinya dengan meloncati lima benda yang disediakan					✓
	Kelincahan	Anak mampu memindahkan bendera dari satu tempat ke tempat lain yang memiliki jarak 3m dengan cepat					✓
		Anak mampu menahan tubuhnya untuk berhenti dan meletakkan bendera ketempat yang disediakan					✓
	Keseimbangan	Anak mampu mempertimbangkan beban tubuhnya dengan cara berjalan diatas papan titian sejauh 4 meter					✓

Saran dan Komentar

Instrumen Validasi Materi

.....
.....
.....

Sasaran Program : Anak Usia Dini

Judul Penelitian : Pengembangan Perencanaan Belajar Motorik Kasir Anak Usia 5-6 Tahun, Yogyakarta,
Validator

Penulis : Eva Han Widyawati

Validator : (Handwritten signature) / (Handwritten name)

(munawarati gel)

ATTENSI

Tujuan pengujian instrumen ini adalah untuk mengetahui apakah instrumen validasi ini valid dan reliabel. Peneliti dari Himpun ini sangat berterima kasih untuk validasi diri ini yang akan digunakan.

REPTINDUK

- 1. Himpun ini memberikan pedoman sebagai acuan instrumen untuk menilai produk pengembangan kurikulum ini.
- 2. Formasi untuk penilaian terdiri dari 1-5, dengan Himpun ini memberikan 5 aspek (1) pada bagian awal yang sesuai dengan penilaian Himpun ini.

Keterangan skor penilaian:

- 1 = tidak sesuai
- 2 = kurang sesuai
- 3 = cukup
- 4 = sesuai
- 5 = sangat sesuai

Komentar, kritik, dan saran sangat diharapkan pada bagian yang sudah tertera

Variabel	Indikator	Aspek yang dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
		1. Tujuan dari pembelajaran yang ditunjukkan oleh					✓

Instrumen Validasi Materi

Pengembangan Permainan Estafet

Sasaran Program : Anak Usia Dini
 Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun
 Peneliti : Eka Hani Widyasari
 Validator : *mudawarjah spd*

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator instrumen. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk validasi instrumen yang akan digunakan.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi instrumen untuk menilai produk pengembangan permainan estafet.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala rating 1-5, dimohon Bapak/Ibu memberikan tandak cek (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan skor penilaian:

- 1 = tidak sesuai
- 2 = kurang sesuai
- 3 = cukup
- 4 = sesuai
- 5 = sangat sesuai

Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Variabel	Indikator	Aspek yang dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
		1. Tujuan dari pembelajaran yang dikembangkan jelas					✓

Model pembelajaran melalui permainan sirkuit	Tujuan pembelajaran	2. Pembelajaran yang diberikan dapat memberikan dukungan untuk perkembangan anak usia dini							✓		
		3. Mampu mengembangkan aspek-aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini							✓		
	Langkah-langkah permainan	4. Langkah-langkah permainan sesuai dengan perkembangan anak usia dini						✓	✓		
		5. Langkah-langkah permainan dapat dilakukan dengan mudah oleh anak usia dini							✓		
		6. Langkah-langkah permainan mampu membuat anak usia dini aktif						✓	✓		
	Pembelajaran melalui permainan sirkuit	Pendahuluan (Apersepsi)									
		7. Anak usia dini (anak didik) dibariskan dengan rapi								✓	
		8. Mengucapkan salam dan perkenalan kepada anak								✓	
		9. Berdoa bersama								✓	
		10. Pengukuran suhu dan berat badan								✓	
		Pemanasan									
		Pembelajaran melalui permainan sirkuit	11. Kesesuaian bentuk aktivitas dengan tujuan pembelajaran anak usia dini								✓
			12. Lama waktu pemanasan							✓	
			13. Gerakan mengikuti instruksi								✓
			14. Urutan gerak (dari atas-bawah dan kanan-kiri)								✓
	15. Intensitas								✓		
	Inti										
Pembelajaran melalui permainan sirkuit	16. Kegiatan 1 yaitu anak melompati benda sebanyak 5								✓		
	17. Kegiatan 2 yaitu anak memindahkan lima								✓		



**TAMAN KANAK-KANAK
GRHA ASIH ANAK**

Alamat : Jl. Ki Mangun Sarkoro No, 80 Yogyakarta.
Telp. 0852-2802-2830

SURAT KETERANGAN

No :33/ TK GAA / /2019

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK Graha Asih Anak Yogyakarta menerangkan bahwa :

Nama : Eka Hani Widyasari, S.Pd
NIM : 17717251018
Program Studi : Pascasarjana PAUD

Adalah mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta yang telah melaksanakan penelitian di TK Graha Asih Anak Yogyakarta pada bulan April sampai dengan Juni 2019 dengan judul penelitian "Pengembangan Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun" di TK Graha Asih Anak Yogyakarta sebagai bagian dari tugas Akhir Program Magister (S2) di Program Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Yogyakarta.

Demikianlah surat keterangan ini kami buat, semoga apa yang telah dilakukan dapat bermanfaat bagi TK Graha Asih Anak Yogyakarta dan mahasiswa tersebut.

Yogyakarta, Juni 2019

Kepala TK



Antonius Sudibya, S.Pd

NIP. 196601122007011011



**TAMAN KANAK – KANAK
YAYASAN WANITA KERETA API
YOGYAKARTA**
Alamat : Pengok Blok E No 70 Yogyakarta



SURAT KETERANGAN

Nomor : 50 / TK YWKA / VI / 2019

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK YWKA Yogyakarta menerangkan bahwa :

Nama : Eka Hani Widyasari, S.Pd
NIM : 17717251018
Program Studi : Pascasarjana PAUD

Adalah mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta yang telah melaksanakan penelitian di TK YWKA Yogyakarta pada bulan Maret 2019 dengan judul penelitian "Pengembangan Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun" di TK YWKA Yogyakarta sebagai bagian dari tugas Akhir Program Magister (S2) di Program Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Yogyakarta.

Demikianlah surat keterangan ini kami buat, semoga apa yang telah dilakukan dapat bermanfaat bagi TK YWKA Yogyakarta dan mahasiswa tersebut.

Yogyakarta, Juni 2019

Kepala TK



Kadarsih, S. Pd

NIP 19700718 200701 2 004



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA PAUD SD WILAYAH TIMUR
TAMAN KANAK KANAK NEGERI PEMBINA

Jln Glagah Sari UH III NO 639 Yogyakarta Telp.(0274) 371862 Fax (0274) 371862
HP.081804277394 Email : tknegeripembina_yk web side : www.tknegeripembina.sch.id

No : 800 / 097
Hal : Surat Bukti Penelitian

Yogyakarta, Juni 2019

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK Negeri Pembina Yogyakarta menerangkan bahwa :

Nama : Eka Hani Widayarsi, S.Pd
NIM : 17717251018
Program Studi : Pascasarjana PAUD

Adalah mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta yang telah melaksanakan penelitian di TK Negeri Pembina Yogyakarta pada bulan April sampai dengan Juni 2019 dengan judul penelitian "Pengembangan Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun" di TK Negeri Pembina Yogyakarta sebagai bagian dari tugas Akhir Program Magister (S2) di Program Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Yogyakarta.

Demikianlah surat keterangan ini kami buat, semoga apa yang telah dilakukan dapat bermanfaat bagi TK Negeri Pembina Yogyakarta dan mahasiswa tersebut.





TK KEMALA BHAYANGKARI 02

Alamat : Jln. Kempl B Soeprapto No. 275 Baciro Yogyakarta 02

No : 17/TK.K.Bhy/VI/2019

Yogyakarta, Juni 2019

Hal : Surat

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK Kemala Bhayangkari 02 Yogyakarta menerangkan bahwa :

Nama : Eka Hani Widyasari, S.Pd

NIM : 17717251018

Program Studi : Pascasarjana PAUD

Adalah mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta yang telah melaksanakan penelitian di Kemala Bhayangkari 02 Yogyakarta pada bulan April sampai dengan Juni 2019 dengan judul penelitian "Pengembangan Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun" di TK Kemala Bhayangkari 02 Yogyakarta sebagai bagian dari tugas Akhir Program Magister (S2) di Program Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Yogyakarta.

Demikianlah surat keterangan ini kami buat, semoga apa yang telah dilakukan dapat bermanfaat bagi TK Kemala Bhayangkari 02 Yogyakarta dan mahasiswa tersebut.

Kepala TK



Sri Widayati, S.Pd. AUD

NIP. 19631119 198503 2 008