

**PENGEMBANGAN MODEL AKTIVITAS FISIK BERBASIS PERMAINAN
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA TAMAN
KANAK-KANAK**



**Oleh:
HERI YOGO PRAYADI
NIM 20708261004**

Disertasi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Doktor Ilmu Keolahragaan

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

ABSTRAK

Heri Yogo Prayadi: *Pengembangan Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Taman Kanak-kanak. Disertasi. Yogyakarta: Program Doktor Ilmu Keolahragaan, Faklutas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.*

Penelitian ini bertujuan untuk 1) menyusun atau mengembangkan desain model aktivitas fisik berbasis permainan yang efektif dan efisien untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK, 2) menganalisis kelayakan model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK, 3) menganalisis kepraktisan model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK, 4) menguji keefektifan model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK.

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini menggunakan Borg dan Gall. Sepuluh langkah tahapan R n D Model Borg and Gall adalah sebagai berikut: (1) pengumpulan informasi dan data penelitian awal untuk analisis kebutuhan, (2) perencanaan penelitian dan pengembangan produk, (3) pengembangan draft produk, (4) uji coba lapangan awal: uji coba skala terbatas dilakukan sebanyak 35 siswa (TK Putra Harapan di Sleman), (5) penyempurnaan produk awal, (6) uji coba lapangan luas: uji coba skala luas sebanyak 57 siswa (TK Putra Harapan sebanyak 35 siswa) dan (TK ABA Tlogoadi sebanyak 22 siswa). (7) penyempurnaan hasil ujicoba lapangan, (8) uji operasional lapangan atau uji efektivitas, (9) penyempurnaan produk akhir, dan (10) diseminasi dan implementasi. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah instrumen kelayakan, instrumen kepraktisan, dan instrumen keefektifan model. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis validitas isi (*aiken's*), analisis kelayakan dan kepraktisan (deskriptif kualitatif dan kuantitatif), serta analisis uji efektivitas (eksperimen).

Penelitian dan pengembangan berhasil menyusun model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK. Model aktivitas fisik yang dikembangkan layak, praktis dan efektif dalam pelaksanaannya. Model yang dikembangkan telah divalidasi kelayakan, kepraktisan dan teruji keefektifannya dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa TK.

Kata Kunci: *Model Aktivitas Fisik, Permainan, Keterampilan sosial, Siswa Taman Kanak-kanak*

ABSTRACT

Heri Yogo Prayadi: Development on the Game-based Physical Activity Model for Improving the Social Skills of Kindergarten Students. **Dissertation. Yogyakarta: Doctoral Program of Sport Science, Faculty of Sport and Health Sciences, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.**

This research aims to 1) compile or develop a design for an effective and efficient game-based physical activity model to improve the social skills of kindergarten students, 2) analyze the feasibility of a game-based physical activity model to improve the social skills of kindergarten students, 3) analyze the practicality of a game-based physical activity model games to improve the social skills of kindergarten students, and 4) test the effectiveness of a game-based physical activity model to improve the social skills of kindergarten students.

This research and development used Borg and Gall model. The ten steps of the Borg and Gall Model R n D stages were as follows: (1) collecting information and initial research data for needs analysis, (2) planning research and product development, (3) developing product drafts, (4) initial field trials: limited scale trials carried out with 35 students (TK Putra Harapan/Putra Harapan Kindergarten School in Sleman), (5) improvements to the initial product, (6) wide field trials: wide scale trials with 57 students (TK Putra Harapan with 35 students) and (TK ABA Tlogoadi/ABA Tlogoadi Kindergarten School for about 22 students). (7) refinement of field trial results, (8) field operational tests or effectiveness tests, (9) refinement of final products, and (10) dissemination and implementation. The instruments used for data collection in this research were feasibility instruments, practicality instruments, and model effectiveness instruments. The data analysis techniques used content validity analysis (Aiken's formula), feasibility and practicality analysis (descriptive qualitative and quantitative analysis), and effectiveness test analysis (experiment).

Research and development has succeeded in developing a game-based physical activity model to improve the social skills of kindergarten students. The physical activity model developed is feasible, practical, and effective in its implementation. The model developed has been validated for its feasibility, practicality, and proven effectiveness in improving the social skills of kindergarten students.

Keywords: *Physical Activity Model, Games, Social Skills, Kindergarten Students*

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : HERI YOGO PRAYADI

Nomor Mahasiswa : 20708261004

Program Studi : Ilmu Keolahragaan

Dengan ini menyatakan bahwa disertasi ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar doktor di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam disertasi 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 pustaka.

Yogyakarta, 13 Maret 2024



Heri Yogo Prayadi
NIM 20708261004

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MODEL AKTIVITAS FISIK BERBASIS PERMAINAN
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA TAMAN
KANAK-KANAK

Heri Yogo Prayadi
NIM 20708261004

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Dewan Penguji Kelayakan Disertasi
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

TIM PEMBIMBING

Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.
(Promotor)

 14/3/24.

Prof. Dr. Guntur, M.Pd.
(Kopromotor)

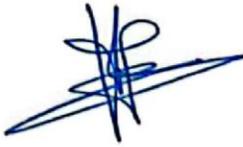
 14/03/24

Yogyakarta, Maret 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Koordinator Program Studi


Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 198306262008121002


Prof. Dr. Dra. Sumaryanti, M.S.
NIP. 195801111982032001

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MODEL AKTIVITAS FISIK BERBASIS
PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL
SISWA TAMAN KANAK-KANAK**

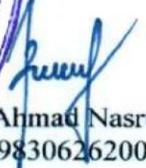
**HERI YOGO PRAYADI
NIM 20708261004**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Terbuka Disertasi
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 13 Juni 2024

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or. (Ketua Penguji)		21/6 - 2024
Dr. Sigit Nugroho, M.Or. (Sekretaris Penguji)		20/6 - 2024
Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. (Promotor)		20/6 - 2024
Prof. Dr. Guntur, MPd. (Kopromotor)		20/6 - 2024
Prof. Dr. Harry Pramono, M.Si. (Penguji 1)		19/6 - 2024
Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D. (Penguji 2)		20/6 - 2024
Prof. Dr. Subagyo, M.Pd. (Penguji 3)		21/6 - 2024

Yogyakarta, 21 Juni 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 198306262008121002

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji dan syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya Disertasi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu dengan rasa syukur dan bahagia saya persembahkan rasa terimakasih saya kepada:

1. Kepada kedua orang tua saya Ibu tercinta Muryanti dan Bapak Surani (Alm), yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya dan keberhasilan dalam penulisan disertasi ini, ucapan terimakasih saya tak akan pernah cukup untuk membalas kebaikan kedua orang tuaku maka disertasi ini kupersembahkan untuk beliau.
2. Istriku Praptanti Rahayu dan kedua anakku Airlangga Hera Pratama dan Keyla Zahra Salsabila yang selalu memberikan dukungan dengan tulus dan kesabaran dalam menunggu proses studi ini dan selalu memberikan semangat dengan penuh kesetiaan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan disertasi yang berjudul “Pengembangan Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Taman Kanak-kanak” dengan baik. Disertasi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Doktor Ilmu Keolahragaan Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Program Doktor, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa disertasi ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa bimbingan dan bantuan serta dukungan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankan penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. (Promotor) dan Bapak Prof. Dr. Guntur, M.Pd. (Kopromotor) yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sampai disertasi ini dapat terselesaikan. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, sebagai Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas bagi penulis dalam pelaksanaan studi lanjut sehingga disertasi ini dapat terwujud.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah

memberikan kesempatan, bantuan, dan dukungan untuk menyelesaikan studi lanjut di Program Doktor Ilmu Keolahragaan.

3. Dr. Hari Yulianto, M.Kes., Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or., Dr. Hedi Ardianto Hermawan, M.Or., Nur Ida Yuniarti, S.Pd. dan Riyanti Subekti, S.Pd., selaku ahli materi yang telah senantiasa meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing dan memberikan masukan bagi disertasi ini.
4. Kepala dan Guru TK Putra Harapan, TK ABA Tlogoadi yang telah memberikan ijin dan segenap bantuannya pada pelaksanaan ujicoba model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK.
5. Ibu Prof. Dr. Dra. Sumaryanti, M.S. selaku Koorprodi Progam Doktor Ilmu keolahragaan serta para dosen Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan bekal ilmu.
6. Teman-teman mahasiswa Program Doktor khususnya Program Studi Ilmu Keolahragaan khususnya angkatan 2020 Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan motivasi pada penulis untuk selalu berusaha sebaik-baiknya dalam penyelesaian penulisan disertasi ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu mendapat pahala dari Allah SWT. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan disertasi ini, bahkan masih jauh dari kata sempurna.

Untuk itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi perbaikan di masa datang. Penulis berharap semoga disertasi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Amin.

Yogyakarta, 13 Maret 2024



Heri Yogo Prayadi
NIM 20708261004

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	13
C. Pembatasan Masalah	13
D. Rumusan Masalah	14
E. Tujuan Pengembangan	14
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	15
G. Manfaat Pengembangan	15
H. Asumsi Pengembangan	16
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	17
A. Kajian Teori	17
1. Pendidikan Anak Taman Kanak-kanak.....	17
2. Keterampilan Sosial Siswa Taman Kanak-kanak	22
a. Definisi Keterampilan Sosial	22
b. Komponen Keterampilan Sosial	29
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Sosial Siswa Taman Kanak-kanak	38
3. Aktivitas Fisik	41
a. Definisi Aktivitas Fisik	41
b. Manfaat Aktivitas Fisik bagi Perkembangan Anak	45
4. Bermain dan Permainan	47
a. Pengertian Bermain	47

b. Tahap Perkembangan Bermain	52
c. Urgensi Bermain Bagi Siswa Taman Kanak-kanak.....	56
d. Definisi Permainan dan Klasifikasi Permainan.....	58
e. Pemilihan Permainan	66
f. Faktor yang Mempengaruhi Anak dalam Permainan.....	68
5. Karakteristik Siswa Taman Kanak-kanak	71
6. Kurikulum Pendidikan Taman Kanak-kanak.....	87
B. Kajian Penelitian yang Relevan	92
C. Kerangka Pikir Pengembangan	95
D. Pertanyaan Penelitian	113
BAB III. METODE PENELITIAN.....	115
A. Model Pengembangan.....	115
B. Prosedur Pengembangan	117
1. Pengkajian Literatur dan Pengumpulan Informasi.....	118
2. Penyusunan Rencana Penelitian dan Pengembangan	120
3. Pengembangan Produk Awal (Draf Model).....	120
4. Uji Coba Lapangan Skala Kecil.....	123
5. Revisi Produk Berdasarkan Hasil Ujicoba Skala Kecil	123
6. Uji Coba Lapangan Skala Besar dan Uji Kepraktisan	124
7. Revisi Berdasarkan Hasil Uji Coba Skala Besar.....	124
8. Uji Operasional atas Produk yang Dihasilkan	125
9. Pembuatan Produk Final	126
10. Diseminasi dan Implementasi Produk.....	126
C. Desain Uji coba Produk	126
1. Desain Uji Coba	127
2. Subjek Uji Coba	128
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	129
a. Teknik Pengumpulan Data.....	129
b. Instrumen Pengumpulan Data	131
c. Teknik Analisis Data.....	140
a) Analisis Data.....	140
b) Validitas Isi.....	140
c) Kelayakan	142
d) Uji Efektivitas.....	144
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	145
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	145
1) Tempat Penelitian	145

2) Penelitian dan Pengumpulan Informasi.....	145
3) Deskripsi Draf Awal Produk	166
4) Validasi Draf Awal Produk	183
B. Hasil Uji Coba Produk	190
1) Hasil Uji Coba Lapangan Skala Terbatas.....	191
2) Hasil Uji Coba Lapangan Skala Luas.....	194
3) Hasil Uji Kepraktisan	198
C. Revisi Produk.....	199
D. Uji Efektivitas Model.....	211
E. Kajian Produk Akhir	217
F. Pembahasan.....	218
G. Keterbatasan Penelitian.....	220
 BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	 222
A. Simpulan Tentang Produk.....	222
B. Saran Pemanfaatan Produk	223
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	224
 DAFTAR PUSTAKA	 226
LAMPIRAN.....	235

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Hasil Observasi pada TK di Kec. Mlati Kab. Sleman.....	12
Tabel 2. Aspek Keterampilan Sosial	36
Tabel 3. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun	78
Tabel 4. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 Pendidikan di Taman Kanak-kanak	88
Tabel 5. Unsur Pengembangan Komponen Kompetensi Sosial.....	99
Tabel 6. Unsur Pengembangan Keterampilan Sosial Berdasarkan Aspek Keteram- pilan Sosial Siswa Taman Kanak-kanak	102
Tabel 7. Daftar Penilai Draf Model	121
Tabel 8. Skala Penilaian Model Aktivitas Fisik Untuk Meningkatkan Keterampil- an Sosial Siswa TK Berbasis Permainan.....	122
Tabel 9. <i>One Group Prettest-Posttest Design</i>	126
Tabel 10. Kisi-kisi Instrumen Observasi Kebutuhan	131
Tabel 11. Instrumen Penilaian Para Ahli dan Praktisi Guru	132
Tabel 12. Skala Penilaian Model Aktivitas Fisik Untuk Meningkatkan Keterampi- lan Sosial Siswa TK Berbasis Permainan.....	135
Tabel 13. Kisi-kisi Instrumen Uji Kepraktisan.....	135
Tabel 14. Kisi-kisi Skala Penilaian Produk Model Aktivitas Fisik Berbasis Permai- nan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa TK.....	136
Tabel 15. Kategori Skor Instrumen Keterampilan Sosial.....	136
Tabel 16. Hasil Uji Validitas Keterampilan Sosial	138
Tabel 17. Hasil Uji Reliabilitas Keterampilan Sosial.....	139
Tabel 18. Skor Skala <i>Likert</i>	143
Tabel 19. Deskripsi Statistik Aktivitas Fisik Siswa TK	147
Tabel 20. Kategorisasi Aktivitas Fisik di TK.....	147
Tabel 21. Deskripsi Statistik Aktivitas Fisik Siswa TK	149
Tabel 22. Kategorisasi Siswa dalam Melakukan Aktivitas Fisik di TK.....	149
Tabel 23. Deskripsi Statistik Alokasi Waktu Aktivitas Fisik di TK	151
Tabel 24. Kategorisasi Alokasi Waktu Aktivitas Fisik di TK.....	151
Tabel 25. Deskripsi Statistik Daya Dukung Sarana dan Prasarana di TK.....	153
Tabel 26. Kategorisasi Daya Dukung Sarana dan Prasarana di TK	153
Tabel 27. Deskripsi Statistik Ruang dan Taman Bermain di TK	155
Tabel 28. Kategorisasi Ruang dan Taman Bermain untuk Aktivitas Fisik di TK...	155
Tabel 29. Deskripsi Statistik Keterampilan Sosial Siswa TK	156
Tabel 30. Kategorisasi Keterampilan Sosial Siswa di TK	157
Tabel 31. Deskripsi Statistik Materi Keterampilan Sosial dalam Proses Pembelajaran	

ran di TK.....	158
Tabel 32. Kategorisasi Materi Keterampilan Sosial dalam Pembelajaran Siswa di TK.....	159
Tabel 33. Deskripsi Statistik Peran Orang Tua dalam Memonitor Aktivitas Anak	161
Tabel 34. Kategorisasi Peran Orang Tua dalam Memonitor Aktivitas Fisik	161
Tabel 35. Deskripsi Statistik Pengetahuan Guru Tentang Aktivitas Fisik	163
Tabel 36. Kategorisasi Pengetahuan Guru Tentang Aktivitas Fisik.....	163
Tabel 37. Hasil Analisis CVR Aktivitas Fisik Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa TK (Tahap 1)	184
Tabel 38. <i>Cronbach' alpha</i>	185
Tabel 39. Hasil Uji Reliabilitas Teknik <i>Delphy</i>	185
Tabel 40. Hasil Analisis CVR Aktivitas Fisik Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa TK (Tahap 2)	187
Tabel 41. <i>Cronbach' alpha</i>	188
Tabel 42. Masukan Validasi Tahap Pertama Draf Awal Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Taman Kanak-kanak	188
Tabel 43. Item Ujicoba Skala Kecil	189
Tabel 44. Penilaian Keterlaksanaan Ujicoba Skala Kecil	192
Tabel 45. Masukan Validasi Tahap Ujicoba Skala Kecil Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak TK	193
Tabel 46. Item Uji Coba Skala Besar	194
Tabel 47. Penilaian Keterlaksanaan Ujicoba Skala Besar.....	195
Tabel 48. Hasil Uji Kepraktisan Panduan Model	198
Tabel 49. Deskriptif Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	212
Tabel 50. Deskriptif Statistik Keterampilan Sosial	212
Tabel 51. Hasil Uji Normalitas.....	213
Tabel 52. Hasil Uji Homogenitas	214
Tabel 50. Hasil Uji Hipotesis	215

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Konsep Pengembangan Permainan Berdasarkan Komponen yang Dike mbangkan	113
Gambar 2. Tahap Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan sosial Siswa TK	118
Gambar 3. Histogram Aktivitas Fisik di Sekolah Taman Kanak-kanak	148
Gambar 4. Histogram Kecukupan Aktivitas Fisik di Sekolah TK	150
Gambar 5. Histogram Alokasi Khusus Yang Disediakan Dalam Kurikulum Untuk Aktivitas Fisik Di TK	152
Gambar 6. Histogram Daya Dukung Sarana dan Prasarana di TK untuk aktivitas Fisik	154
Gambar 7. Sekolah Memiliki Ruang/Taman Untuk Bermain Yang Memadai	156
Gambar 8. Histogram Keterampilan Sosial Siswa di TK.....	158
Gambar 9. Histogram Keterampilan Sosial Apakah Disampaikan Dalam Pembela jaran	160
Gambar 10. Histogram Peran Orang Tua Dalam Memonitor Aktivitas Fisik Siswa di TK.....	162
Gambar 11. Histogram Pengetahuan Guru tentang Aktivitas Fisik yang Dapat Me ningkatkan Keterampilan Sosial Siswa TK.....	164
Gambar 12. Histogram Panduan Tentang Aktivitas Fisik yang Dapat Meningkat kan Keterampilan Sosial Siswa	165
Gambar 13. Histogram Kebutuhan tentang Panduan tentang Aktivitas Fisik yang dapat Meningkatkan Keterampilan Sosial.....	166

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Statistik Hasil Studi Pendahuluan	236
Lampiran 2. Penelitian Keterlaksanaan	240
Lampiran 3. Penelitian Draf Model	241
Lampiran 4. Hasil Uji validitas dan Reliabilitas Instrumen	251
Lampiran 5. Hasil Frekuensi Keterampilan Sosial <i>Pretest</i>	253
Lampiran 6. Hasil Frekuensi Keterampilan Sosial <i>Posttest</i>	254
Lampiran 7. Hasil Deskriptif Keterampilan Sosial	255
Lampiran 8. Instrumen Penelitian Studi Pendahuluan	258
Lampiran 9. Instrumen Keterampilan Sosial	261
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Draf Model	263
Lampiran 11. Foto Dokumentasi	278

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan yang terfokus pada peletakan landasan pertumbuhan dan perkembangan jasmani (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (keterampilan berpikir, kreativitas, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), dan sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi (Hasan, 2011, p. 15) sesuai dengan keunikan dan tahap perkembangan anak. Oleh karena itu diperlukan stimulasi yang tepat agar tumbuh kembang anak dapat berkembang secara maksimal. Pendidikan TK merupakan suatu bentuk pendidikan non-formal yang dirancang untuk membantu anak meletakkan dasar bagi seluruh aspek perkembangan sebelum memasuki sekolah. (Suherman, dkk., 2017, p.72) pengalaman belajar anak prasekolah mempengaruhi perkembangan dasar pola pikir dan kepribadian anak.

Perkembangan kognitif, bahasa, motorik tubuh, dan sosial emosional merupakan aspek perkembangan anak. Semua aspek perkembangan itu penting, aspek perkembangan yang satu dengan aspek yang lain harus seimbang, terutama perkembangan sosial anak. Perkembangan masyarakat sebagian besar dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Bimbingan orang tua dalam mengenalkan norma-norma kehidupan sosial kepada anak akan mempengaruhi perkembangan sosial anak, sehingga seiring berjalannya waktu anak akan memperoleh pengalaman bagaimana berinteraksi dengan orang lain. Salah satu aspek perkembangan sosial yang harus

dipupuk sejak dini adalah keterampilan sosial. Keterampilan sosial dapat diperoleh anak melalui proses sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Proses sosialisasi adalah proses di mana anak mempelajari nilai-nilai perilaku yang diterima masyarakat (Hildayani, 2011, p.10). Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan. Apabila seorang anak dapat bersosialisasi dengan baik maka diharapkan anak tersebut mempunyai keterampilan sosial yang baik.

Manusia pada hakikatnya adalah makhluk sosial. Sejak awal keberadaan manusia sudah perlu berinteraksi dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan biologisnya, yaitu makanan, minuman, dan lain-lain. Gerungan (2010, p.26) menyatakan, “pada dasarnya manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa lingkungan psikologis atau spiritual, meskipun dari sudut pandang biofisiologis mungkin mampu mempertahankan dirinya pada tingkat vegetatif”. Salah satu potensi yang dimiliki seorang anak adalah keterampilan sosial. Keterampilan sosial berkaitan dengan keterampilan motorik aktif atau dinamis, yaitu potensi atau kekuatan untuk memahami sesuatu dari aktivitas fisik. Untuk mencapai efisiensi operasional, pelaku memerlukan dukungan berbagai elemen dari kemampuannya sendiri. Agar gerak menjadi mahir atau efisien, tidak hanya kemampuan fisik saja yang perlu didukung, tetapi juga kemampuan sosial. Kedua kemampuan ini saling berkaitan dalam membentuk efisiensi gerak. Penting untuk diketahui bahwa fungsi fisik, psikologis, dan sosial saling mempengaruhi di tempat kerja. Unsur fisik merupakan sarana utama

dalam melakukan olah raga. Agar gerakan dapat dilakukan secara efisien, diperlukan berbagai kemampuan dan kondisi fisik yang mendukung gerakan tersebut, yaitu: kecepatan reaksi, kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelenturan dan ketajaman indra

Masalah keterampilan sosial juga merupakan masalah umum yang dihadapi siswa Taman Kanak-kanak (TK). Kesulitan-kesulitan ini muncul karena kemampuan siswa TK yang terbatas dalam menjalin hubungan dengan orang lain. Untuk meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan orang lain, diperlukan keterampilan sosial yang baik. Keterampilan sosial siswa TK sangat penting karena merupakan prasyarat bagi siswa untuk memasuki dunia interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Ada beberapa penyebab mengapa siswa di TK belum menunjukkan keterampilan sosial yang memadai, yaitu siswa tidak mempunyai informasi yang mendukung keterampilan sosial, dan lingkungan kurang memberikan dorongan yang cukup kepada siswa meskipun siswa sebenarnya mengetahui bagaimana perilaku tersebut dilakukan. Tidak ada imbalan untuk melakukan perilaku sosial yang pantas, dan terdapat perasaan tidak menyenangkan, seperti kecemasan atau ketakutan, terkait dengan perilaku sosial yang pantas, menyebabkan siswa menghindari perilaku tersebut atau tidak menunjukkan perilaku tersebut.

Elliot & Gresham (2009, p. 6-7) faktor yang dapat berkontribusi di dalam defisit keterampilan sosial seorang siswa adalah; 1) *lack of knowledge*, siswa kemungkinan kurang dapat memahami tujuan dalam berinteraksi dengan teman sebayanya, selain itu, siswa kurang dapat mengetahui strategi perilaku untuk mencapai tujuan perilaku sosial

yang sesuai, dan siswa tidak tahu cara dalam berperilaku secara tepat, 2) *lack of practice or feedback*, kurangnya kesempatan untuk melatih keterampilan baru dan jarang menampilkan perilaku tersebut sehingga siswa kurang mendapatkan umpan balik dari perilaku, 3) *lack of cues opportunities*, tidak adanya petunjuk sosial (*social cues*) yang menjadi petunjuk (*prompt*) bagi siswa untuk melakukan perilaku yang sesuai, 4) *lack of reinforcement*, kurangnya faktor penguat (*reinforcement*) dari lingkungan, 5) *interfering problem behavior*, adanya masalah perilaku yang dimiliki oleh siswa, misalnya: faktor eksternal (bertengkar, temper tantrum), faktor internal (kecemasan, depresi, dan *self esteem* rendah) dan masalah hiperaktivitas.

Proses perkembangan sosial siswa, tidak sedikit siswa yang mengalami permasalahan dalam keterampilan sosialnya, seperti perilaku antisosial. Permasalahan keterampilan sosial yang sering dihadapi oleh siswa menurut Nugraha & Rachmawati (2008, p.11-13) yaitu: 1) egosentris, 2) siswa yang terisolasi, 3) agresif, 4) negativisme, 5) pertengkaran, dan 6) mengejek dan menggertak. Kemampuan individu dalam berkomunikasi secara efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu di mana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari adalah definisi dari keterampilan sosial. Dengan keterampilan sosial siswa dapat mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif ke dalam hubungan interpersonal tanpa harus melukai orang lain. Keterampilan sosial, baik secara langsung maupun tidak langsung akan membantu seseorang untuk menyesuaikan diri dengan standar harapan masyarakat dalam norma-norma yang

berlaku disekelilingnya, keterampilan-keterampilan sosial tersebut meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengarkan pendapat atau keluhan dari orang lain, memberi atau menerima *feedback*, memberi atau menerima kritik, bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku, bekerjasama dan lain-lain. Keterampilan sosial mempunyai banyak komponen pendukungnya. Snell & Janney (2007, p.168) menyebutkan bahwa komponen keterampilan sosial meliputi: mendengarkan, menyapa orang lain, bergabung, memuji, mengekspresikan, menjaga teman, melakukan pekerjaan yang berkualitas, mematuhi peraturan, menggunakan kontrol diri, menawarkan bantuan, tidak setuju dengan orang lain, terorganisir, dan berbincang-bincang. Keterampilan sosial juga meliputi keterampilan komunikasi, berbagi (*sharing*), bekerja sama, berpartisipasi dalam kelompok masyarakat.

Rendahnya keterampilan sosial siswa TK juga terbukti melalui temuan dari (Reid, et al., 2008, p.1-2) bahwa, beberapa siswa usia TK menunjukkan masalah internalisasi seperti kecemasan, malu serta menarik diri dari teman sebaya. Selain itu Ried, et.al (2008, p.2) menemukan bahwa, sebagian siswa memiliki masalah hubungan antar pribadi termasuk rendahnya keterampilan sosial khususnya pemecahan masalah. Adanya permasalahan pada pemecahan masalah juga menjadi temuan Izzaty dkk (2017, p.32) terhadap 35 Taman kanak-kanak di Yogyakarta berkenaan dengan pemecahan masalah sosial anak. Temuannya bahwa strategi penyelesaian permasalahan yang merupakan salah satu keterampilan sosial menunjukkan bahwa

jumlahnya paling banyak dilakukan anak-anak pada saat berinteraksi adalah strategi yang cenderung negatif atau bersifat agresi, seperti memukul, menendang, menjambak, dan mencubit.

Karakteristik siswa TK secara umum masih mengalami kelemahan dalam keterampilan sosialnya, keterampilan sosial ini tidaklah terbentuk secara tiba-tiba akan tetapi merupakan imitasi dan pembiasaan dari lingkungan terdekat siswa. Keterampilan sosial perlu dibiasakan sejak dini karena siswa akan membawa kebiasaannya tersebut hingga dewasa. Hasil penelitian menunjukkan banyak siswa TK memilih secara agresif dalam penyelesaian konflik, hasil penelitian lain menunjukkan cara tersebut akan dibawa hingga dewasa. Selain itu pemahaman pendidik siswa TK dalam kajian keterampilan sosial sangat minim dan beberapa bentuk model aktivitas fisik yang ada dilakukan dengan tidak sadar atau terprogram dengan jelas. Pendidik TK belum terbiasa untuk melakukan stimulasi keterampilan sosial yang terprogram dan berkelanjutan. Pendidik sebagian besar sudah dapat mengimplementasikan *social skill* dalam proses kegiatan belajar di TK, namun pada hasil kualitatif, terlihat bahwa sebagian besar pendidik belum memahami secara benar makna dari *social life skill*. Usaha penanaman *social life skill* belum terprogram dalam kegiatan yang direncanakan, melainkan hanya secara implisit disertakan pada kegiatan-kegiatan lain. Kenyataan ini cukup memprihatinkan, karena usaha pendidikan harus direncanakan, diprogramkan, dan dilaksanakan secara sadar dan sistematis, sehingga tujuan yang ingin dicapai secara eksplisit dapat dijadikan pedoman target yang lain.

Anak usia taman kanak-kanak ialah anak yang berada pada usia 0 sampai 9 tahun di mana pada usia tersebut anak sedang mengalami proses perkembangan. Pada masa kanak-kanak dunia anak identik dengan keceriaan, kesenangan, dan kegembiraan, masa anak mengalami masa *golden age* atau masa keemasan di mana 80% dari otak anak sudah bekerja yang ditandai dengan perubahan pada perkembangan anak secara cepat baik fisik, kognitif, sosial emosional, nilai moral agama, bahasa. Anak-anak tidak mampu lepas dari aktivitas-aktivitas yang membuat dirinya merasakan senang, mereka dapat meluapkan keceriaan, kegembiraan dan senang melalui bermain, karena dunia anak memang dunia bermain (Widiastuti. dkk, 2017, p.120). Aspek perkembangan sosial yang harus dikembangkan sejak dini adalah keterampilan sosial. Keterampilan sosial dapat diperoleh anak melalui proses sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Proses sosialisasi merupakan proses ketika anak mempelajari nilai-nilai dan perilaku yang diterima dari masyarakat (Hildayani, 2011, p. 10.3). kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan anak untuk bersosialisasi dengan lingkungannya. Apabila seorang anak dapat bersosialisasi dengan baik maka diharapkan anak memiliki keterampilan sosial yang lebih baik.

Aktivitas fisik dan anak adalah sesuatu yang tidak bisa dipungkiri lagi, aktivitas fisik sendiri merupakan gerakan yang dilakukan oleh otot tubuh dan sistem tubuh, sehingga dapat mengeluarkan energi yang sangat baik oleh tubuh, namun sayangnya dewasa ini orang tua seringkali kurang menyadari hal tersebut, dan justru malah mengikuti perkembangan zaman yang lebih ke arah globalisasi. Orangtua saat ini telah

mengabaikan hal tersebut justru malah membiarkan siswa usia dini bermain *gadget* dan kurang dalam aktivitas fisik sehingga menyebabkan siswa kurang dalam penguasaan gerakannya dan cenderung siswa asing dengan dirinya sendiri.

Aktivitas fisik di sekolah TK dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik, kebugaran, kepribadian, disiplin, kerja sama yang jujur dan bertanggung jawab, dengan menggunakan model sesuai. Model pembelajaran yang paling tepat adalah dengan menerapkannya metode permainan karena belajar bisa menyenangkan biarlah siswa tidak merasa bosan dan mencapai hasil belajar secara efektif maksimal (Sutapa & Suharjana, 2019 p. 544). Pengembangan model belajar merupakan suatu upaya yang membantu memecahkan permasalahan terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran di sekolah. Pengembangan model pembelajaran aktivitas fisik oleh guru TK dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang inovatif dan kreatif, pembelajaran menyenangkan dan memotivasi siswa mempunyai lebih banyak kesempatan untuk melakukan aktivitas secara luas dan leluasa sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

Bentuk model aktivitas fisik yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk TK adalah dengan menggunakan pendekatan aktivitas jasmani. Hal ini dikarenakan pada siswa terjadi peningkatan perkembangan aktivitas gerak secara total (Jackson et.al., 2003, p.424) dan aktivitas jasmani pada umumnya terbentuk pada masa kanak-kanak usia 2-5 tahun (Taylor, et.al., 2013, p.5). Model aktivitas jasmani yang digunakan dalam pembelajaran untuk siswa TK banyak

yang dilakukan dalam bentuk bermain. Siswa TK dapat belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar. Hal ini bertujuan untuk menimbulkan kesan yang menyenangkan bagi siswa dalam belajar. Bermain juga bermanfaat bagi siswa untuk belajar bergerak dan belajar mengenai tubuhnya. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Gallahue & Ozmun (2006, p.174) “*Children’s play is the primary mode by which they learn about the body and movement capabilities*”. Siswa sangat aktif dalam melakukan aktivitas bermain dan bergerak sehingga model pembelajaran disesuaikan dengan pendekatan bermain.

Kurikulum TK, menyatakan bahwa aktivitas fisik atau jasmani merupakan cakupan program pembelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan. Pada siswa di TK, bentuk aktivitas jasmani yang mengandung unsur keterampilan sosial dan dikemas dalam bentuk bermain sangat penting. Berdasarkan pada temuan beberapa hasil penelitian, antara lain: 1) siswa yang tidak memiliki teman bermain dan tidak mengenal nilai persahabatan akan dapat menimbulkan perasaan ditolak dan akan mengalami gangguan emosionalnya, Lawhon (2000, p.2) melalui penelitian selama 36 tahun, Franz, et.al. (1991, p. 203) membuktikan bahwa kehidupan sosial orang dewasa sangat berhubungan dengan pengasuhan di masa kanak-kanak, pembelajaran yang diterima sejak usia dini melalui lembaga pendidikan akan sangat efektif dalam mengembangkan standar perilaku yang disampaikan berdasar pada acuan norma yang dianut bersama dan didukung dengan penguatan- penguatan dari lingkungan sosial, 3) penelitian Rooser et.al. (2001, p. 102) menjelaskan perkembangan fungsi-fungsi emosi dan sosial

siswa banyak dipengaruhi oleh sistem sekolah hal ini dikuatkan oleh pendapat Kupperminc, et.al. (2001, p. 98) mengatakan bahwa pengaruh sekolah tidak hanya pada kemampuan akademik dan prestasi saja, tetapi juga berpengaruh pada perkembangan psikososial siswa itu sendiri.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap guru TK, didapatkan hasil bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran di TK khususnya yang berkaitan dengan aktivitas fisik belum secara khusus memperhatikan faktor keterampilan sosial siswa. Proses pembelajaran aktivitas fisik yang banyak dilakukan lebih memfokuskan peningkatan keterampilan motorik siswa dengan menggunakan aktivitas gerak dalam pembelajaran siswa TK. Salah satu cakupan yang ada dalam aktivitas gerak adalah permainan dan materi yang diberikan belum dapat optimal untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK. Dalam pembelajaran aktivitas gerak yang dilakukan yang menjadi perhatian adalah bagaimana peningkatan motoriknya maka pengamatan terhadap peningkatan komponen-komponen keterampilan sosialnya kurang diperhatikan. Apabila ada komponen-komponen keterampilan sosial yang dikembangkan dalam permainan hanya merupakan imbas dari permainan tersebut bukan karena fokus pada materi permainan yang dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa TK. Permasalahan tersebut tentu saja akan menjadi perhatian peneliti untuk dapat mengembangkan aktivitas fisik berbasis permainan yang dapat mengembangkan keterampilan sosial bagi siswa TK.

Selain hasil observasi di atas, peneliti juga melakukan studi pendahuluan yang dilakukan untuk mengidentifikasi model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan kepada beberapa guru TK terkait dengan pembelajaran aktivitas fisik di TK yang berada di kecamatan Mlati Kabupaten Sleman diperoleh informasi sebagai berikut: 1) dalam pembelajaran aktivitas fisik/motorik di TK, dalam penyampaian materi sudah sesuai dengan kurikulum yang ada, namun ada beberapa materi yang belum tersampaikan, hal ini dikarenakan karena keterbatasan alat dan fasilitas, 2) minimnya pengembangan materi fisik atau motorik berbasis permainan yang dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa TK, 3) tidak dimilikinya guru TK yang berlatar belakang guru Penjasorkes, sehingga memungkinkan terjadinya keterbatasan dalam pengembangan dan penyampaian materi aktivitas fisik dan motorik.

Permasalahan pembelajaran aktivitas fisik yang terjadi pada siswa TK dipengaruhi berbagai faktor, seperti kurangnya sarana prasarana di sekolah, minimnya model pembelajaran gerak dasar murid yang diketahui guru, kurang bervariasinya pola permainan gerak dasar, kurang mengertinya guru akan tahapan pembelajaran gerak dasar, dan kurangnya antusias murid mengikuti kegiatan gerak dasar yang dilakukan. Permasalahan pada proses pembelajaran gerak dasar murid diperkuat oleh hasil observasi yang dilakukan pada beberapa TK di Daerah Istimewa Yogyakarta. Berikut hasil observasi yang dilakukan dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Observasi pada TK di Daerah Istimewa Yogyakarta

No	Permasalahan	Kriteria		
		Kurang	Sedang	Baik
1	Model pembelajaran aktivitas fisik	√		
2	Kemauan siswa bergerak atas keinginan sendiri		√	
3	Pemahaman guru terhadap tahapan pembelajaran aktivitas fisik untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa		√	
4	Standarisasi aktivitas fisik	√		
5	Optimalisasi aktivitas fisik	√		
6	Variasi dalam aktivitas fisik	√		

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan memperoleh gambaran bahwa terdapat permasalahan pada proses pembelajaran praktik. Permasalahan-permasalahan yang terjadi terdiri dari kurangnya model aktivitas fisik hal ini terlihat dari kesulitannya guru mencari model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan sosial siswa TK. Kurangnya kemauan siswa untuk bergerak hal ini terlihat dari banyaknya murid yang pasif saat proses pembelajaran praktik. Kurang beraturannya tahapan aktivitas fisik yang diberikan hal ini terlihat dari urutan-urutan yang kurang terprogram. Kurangnya standarisasi dalam aktivitas fisik hal ini terlihat dari pencapaian hasil keterampilan motorik yang belum mencapai target yang ditentukan oleh pemerintah. Pengembangan model aktivitas fisik yang belum maksimal, hal ini terlihat dari jenis aktivitas fisik yang kurang bervariasi.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka peneliti ingin mengungkap atau mengkaji model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang berkaitan dengan pengembangan model aktivitas fisik sebagai berikut:

1. Guru TK belum memaksimalkan keterampilan sosial siswa di Taman Kanak-Kanak melalui aktivitas fisik.
2. Permainan untuk siswa TK belum mampu meningkatkan keterampilan sosial dengan baik.
3. Aktivitas fisik untuk meningkatkan keterampilan sosial belum terfokus pada komponen-komponen keterampilan sosial.
4. Belum adanya suatu model aktivitas fisik yang bisa mengakomodir kemampuan siswa TK dalam melakukan aktivitas permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial di TK.
5. Perlunya pengembangan model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa di TK.

C. Pembatasan Masalah

Atas dasar identifikasi permasalahan yang telah dikemukakan di atas, terlihat bahwa permasalahan yang akan diteliti lebih lanjut yaitu belum adanya suatu model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana sistematika model aktivitas fisik berbasis permainan yang diarahkan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK pada saat ini?
2. Bagaimana kelayakan model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK?
3. Bagaimana kepraktisan model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK?
4. Bagaimana keefektifan model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK?

E. Tujuan Pengembangan

Penelitian disertasi ini merupakan penelitian pengembangan yang secara umum bertujuan mengembangkan model aktivitas fisik di TK. Secara spesifik, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menyusun atau mengembangkan desain model aktivitas fisik berbasis permainan yang efektif dan efisien untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK.
2. Menganalisis kelayakan model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak TK.
3. Menganalisis kepraktisan model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK.

4. Menguji keefektifan model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa model aktivitas fisik berbasis permainan yang sesuai dan efektif bagi siswa TK. Bentuk aktivitas fisik berbasis permainan yang disusun berdasarkan pada karakteristik siswa TK. Model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial ini dalam bentuk buku yang dapat dimanfaatkan oleh guru TK untuk sebagai media aktivitas fisik berbasis permainan bagi siswa TK.

G. Manfaat Hasil Penelitian

Produk hasil pengembangan dalam penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai perangkat pendukung penyelenggaraan pembelajaran praktik yang fleksibel di lingkungan TK. Bagi TK, penggunaan produk ini bermanfaat untuk meningkatkan efisiensi biaya penyelenggaraan kegiatan pembelajaran praktik dan pada sisi lain berguna untuk meningkatkan kapasitas guru. Selain itu, produk hasil pengembangan yang diharapkan juga dapat dimanfaatkan sebagai alternatif langkah-langkah optimalisasi proses pembelajaran di lingkungan TK. Pengembangan model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK diharapkan memiliki manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini dapat menambah berbagai macam aktivitas fisik untuk meningkatkan keterampilan sosial pada siswa TK, menambah

perbendaharaan pembelajaran gerak berbasis permainan pada siswa TK, dan menambah variasi model aktivitas fisik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK, dapat menambah pengetahuan dan pengalaman guru TK dalam mengembangkan model aktivitas fisik untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK melalui permainan, meningkatkan kreativitas guru TK untuk dapat mengembangkan model aktivitas fisik yang menarik dan efisien dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa di TK, diharapkan juga model aktivitas fisik berbasis permainan dapat menjadi alternatif bermain dan belajar di TK.

H. Asumsi Pengembangan

Pengembangan dalama suatu model aktivitas fisik berbasis permainan maka proses aktivitas siswa TK akan lebih menuju pada penguasaan keterampilan sosial yang lebih baik. Pengembangan ini hanya dibatasi pada bentuk aktivitas fisik untuk mengembangkan keterampilan sosial bagi siswa di TK.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Anak Taman Kanak-kanak

Taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu lembaga formal yang menyelenggarakan pendidikan untuk siswa TK. Pendidikan pada TK dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan siswa baik secara jasmani dan rohani agar siswa memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. TK juga memiliki fungsi yaitu “membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi siswa secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya” (Gustian, 2015, p.27).

Firasaty & Astuti (2017, p. 99) menyatakan bahwa pendidikan siswa TK memiliki peran penting mengembangkan keterampilan dan kreativitas siswa, Pusari & Prasetyawati DH, (2014, p. 111) menyatakan bahwa lingkungan pendidikan dapat dijadikan sebagai motor penggerak untuk mengembangkan kreativitas siswa. Kreativitas sangat penting untuk menciptakan sesuatu yang baru dan merubah kebiasaan. Dai (2006, p. 88) menyatakan bahwa usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk memberikan stimulus, agar berkembang secara optimal dan masa yang paling ideal untuk mempelajari keterampilan tertentu, sebab masa ini terdapat masa peka untuk belajar keterampilan.

Urgensi pendidikan usia dini yaitu *“the face of the demands of the times of the quality of education as well as advances in science, technology, information and communications are rapidly making early childhood education could not be obtained only from the role of the family”* (Hoving, Visser, Mullen, & Van den Borne). Hal tersebut dimaksudkan agar siswa TK dapat berinteraksi dengan teman sebaya, sehingga menimbulkan komunikasi yang intersif antar siswa.

Musfiroh (2008, p. 67) menyatakan bahwa pendidikan siswa TK merupakan pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan keterampilan yang merupakan pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai dengan asas pendidikan sedini mungkin dan sepanjang hayat. Aspek yang dikembangkan dalam pendidikan siswa TK adalah aspek pengembangan pembiasaan meliputi sosial, emosi, kemandirian, moral dan nilai-nilai agama, serta pengembangan kemampuan dasar yang meliputi pengembangan bahasa, kognitif, dan fisik motorik

Mutiah (2010, p. 6) menyatakan bahwa siswa TK merupakan individu yang unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahap usianya. Gita (2014, p. 1) menyatakan bahwa melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu siswa mengembangkan dan menumbuhkan jasmani dan rohaninya. Pendidikan siswa TK menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi yang dilalui siswa.

Masa peka merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon rangsangan yang diberikan oleh lingkungannya. Hal ini dinyatakan pula oleh Duquet (2008, p. 23) bahwa pada rentang usia lahir sampai enam tahun anak mulai peka untuk menerima berbagai upaya perkembangan potensi yang dimilikinya. Syarifah (2016, p. 144) mengatakan orang tua modern, sangat mengutamakan perkembangan intelektual dari pada pengembangan kemampuan fisik.

Pada masa anak-anak, bermain merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan dan cenderung merupakan kebutuhan dasar yang hakiki. Pendapat yang dikemukakan oleh Musfiroh (2008, p. 42-43) menjelaskan bahwa melalui bermain dapat mengembangkan semua bagian otak pada anak, yang meliputi: otak reptil (batang otak), sistem limbik, dan neokorteks (otak mamalia). Pada siswa usia TK (4-6 tahun), otak reptil dan otak mamalia berkembang sekitar 80 %, yang menunjukkan bahwa pada saat itulah berbagai kecerdasan terbuka. Di samping itu, dijelaskan bahwa melalui aktivitas bermain mampu menggerakkan gagasan, memecahkan masalah, dan mendatangkan kebahagiaan. Pecker, et.al, (2002, p. 34) menyatakan bahwa bermain meningkatkan belajar dan perkembangan siswa, kebudayaan dan semua domain (fisik, sosial-emosional, dan kognitif). Pendapat senada juga disampaikan oleh Ginsburg (2007, p. 182) bahwa bermain sangat penting bagi perkembangan siswa, karena dengan bermain dapat memberikan kontribusi pada kognitif, fisik, sosial, dan emosional serta kesejahteraan.

Menurut Hill dalam Brewer, siswa usia 4-5/6 tahun berada disekolah (TK), sebagai salah satu tempat mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya dalam berbagai bentuk kegiatan belajar dan bermain. Selanjutnya pada masa inilah, siswa mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi siswa, terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulus yang diberikan oleh lingkungan, selain itu juga untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, disiplin, konsep diri, dan moral. Oleh karena itu diperlukan kondisi dan stimulan-stimulan yang sesuai dengan kebutuhan siswa, agar potensi-potensi tersebut dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Smith (2012, p. 140) menjelaskan tiga alasan utama pentingnya anak bermain: 1) pada kehidupan anak prasekolah, waktu mereka lebih banyak digunakan untuk bermain, 2) bermain merupakan ciri anak usia 2-6 tahun, dan 3) bermain ditemukan di semua budaya yang memberikan kontribusi pada perkembangan otak. Irianto (2005, p. 88) menyatakan bahwa bermain berupa aktivitas dalam bentuk gerak fisik, merupakan aktualisasi potensi, sikap dan perilaku anak. Dengan bermain anak akan memperoleh adaptasi positif, meliputi: kepuasan, kesenangan, dan penyaluran energi. Permainan yang dilakukan dengan takaran yang benar akan mampu meletakkan dasar kebugaran anak, yang selanjutnya memacu proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Bodrova & Leong (2005, p. 6) menyatakan bermain memiliki hubungan dengan perkembangan kognitif dan keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam proses belajar anak. Seperti, bermain menumbuhkan memori,

pengaturan diri sendiri, berkomunikasi lisan, dan mengenali simbol. Bermain juga meningkatkan literasi dan bidang akademik lainnya. Eberle (2011, p. 19) menyatakan bermain memberikan manfaat dalam mengembangkan mental, fisik, dan keterampilan sosial. Lebih lanjut bahwa bermain dapat digunakan sebagai media dalam mengembangkan kecerdasan anak.

Ciri-ciri sosial siswa TK meliputi: (1) siswa memiliki satu atau dua sahabat tetapi selalu bergantian. Sahabat yang dipilih biasanya berjenis kelamin sama, (2) kelompok bermain cenderung berganti-ganti dan dalam bentuk kelompok kecil, (3) tingkah laku sosial pada siswa yang bermain bebas di sekolah digolongkan sebagai berikut: (i) tingkah laku *unoccupied* siswa tidak bermain dengan sesungguhnya, (ii) bermain *soliter* siswa bermain sendiri dengan alat permainannya, (iii) tingkah laku *onlooker* siswa mengamati permainan temannya dan sedikit berkomentar, (iv) bermain *parallel* siswa bermain saling berdekatan, (v) bermain *asosiatif* siswa bermain dengan temannya tanpa berorganisasi, (vi) bermain *kooperatif* siswa bermain dalam kelompok dimana ada organisasi, (4) pola bermain siswa sangat bervariasi sesuai dengan fungsi kelas dan gendernya, (5) perselisihan sering terjadi, tetapi kemudian rukun kembali, dan (6) telah menyadari peran jenis kelamin.

Proses interaksi sosial pada anak terjadi sejak masa bayi yaitu pada usia 0 sampai dengan 12 bulan, pada masa ini siswa menjalin hubungan dengan orang-orang disekitarnya dengan tangisan, ekspresi wajah, dan gerak badannya. Kemudian proses interaksi anak mulai berkembang pada masa balita yaitu usia 1 tahun hingga 3 tahun. Pada masa ini anak menunjukkan kemampuan hubungan

sosialnya dengan mulai bermain dengan temannya hingga dapat menjalin hubungan pertemanan. Pada masa pra sekolah yaitu usia 3 tahun sampai dengan 6 tahun hubungan pertemanan anak mulai meningkat dan lingkungan sosial anak akan semakin luas (Wilyani, 2014, p. 144).

2. Keterampilan Sosial Siswa Taman Kanak-kanak

a. Definisi Keterampilan Sosial

Kunci untuk dapat menjalani hidup yang bahagia dan sukses adalah memiliki keterampilan sosial yang baik. Menurut Leon dalam Mendo (2018), keterampilan sosial adalah perilaku yang mengekspresikan ide, perasaan, pendapat kasih sayang, untuk mempertahankan atau meningkatkan hubungan dengan orang lain, dalam memecahkan dan memperkuat situasi sosial. Peningkatan perilaku sosial yang pesat terjadi ketika anak berada pada masa kanak-kanak awal atau pra-sekolah yang dikarenakan bertambahnya pengalaman sosial anak. Oleh karenanya, sedini mungkin anak harus dilatih dan diberi pembiasaan dan stimulasi yang tepat sesuai dengan aspek perkembangannya sehingga anak tumbuh menjadi individu yang memiliki kematangan dalam berpikir dan bertindak.

Manusia merupakan makhluk sosial yang memiliki arti bahwa manusia tidak dapat hidup sendiri. Manusia memiliki ketergantungan terhadap makhluk hidup lainnya. Manusia dituntut memiliki keterampilan sosial yang dapat menjadikannya bagian dari sebuah kelompok. Siswa TK mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi dengan guru, bekerja sama dalam pembelajaran, bermain dengan

teman, dan berinteraksi dengan orang sekitarnya di dalam kelas maupun di luar kelas (Semrud-Clikeman, 2007).

Definisi untuk keterampilan sosial tidak ada yang jelas, namun secara umum dapat dipahami bahwa keterampilan sosial terkait dengan bagaimana interaksi sosial yang berhasil dan untuk membuat hubungan sosial yang sehat. Orang-orang yang secara sosial memadai, menggunakan interaksi sosial untuk mencapai tujuan dan kebutuhan anak ketika pada saat yang sama anak memikirkan kebutuhan dan tujuan orang lain. Jadi, ada perbedaan yang jelas antara keterampilan sosial yang penting bagi diri sendiri dan yang penting bagi orang lain (Maria dan Nikolaos, 2017, p. 347).

Perkembangan keterampilan sosial siswa sangat dipengaruhi oleh kondisi siswa dan lingkungan sosialnya, baik orang tua, teman sebaya, dan masyarakat sekitar. Hal ini sejalan dengan pendapat Pamela May (2011, p. 24) mengatakan bahwa: *For young children to develop good social skill, or what is sometimes known as prosocial behavior, they need to feel good about themselves and to feel a certain amount of autonomy and independence.* Hal ini menjelaskan bahwa siswa belajar mengembangkan keterampilan sosial dengan baik, saat mereka merasa nyaman dan merasa bebas mengeksplorasi perasaannya secara bebas. Melalui kebebasan dalam bergaul siswa dengan mudah akan melakukan interaksi. Namun kebebasan tersebut harus tetap bertanggung jawab.

Lynch dan Simpson (2010, p. 10) memaparkan bahwa *social skills are behaviors that promote positive interactions with other and the environment. Some*

of these skills include showing empathy, participation in group activities, generosity, helpfulness, communicating with others, negotiating and problem solving. Hal ini menjelaskan bahwa keterampilan sosial dapat dikenalkan dan dikembangkan sejak usia dini meliputi, antara lain: bergaul dengan teman, saling berbagi dan menolong, bekerjasama, serta dapat memecahkan masalah, juga memahami aturan dan mengekspresikan perasaannya.

Nancy J. Patrick (2008, p. 24) ikut menjelaskan bahwa: “*Social skill are the capabilities that we are expected to use to interact with others in our society. They are based on the social norms of our society and they tell us what attitudes and behaviors are considered to be normal, acceptable and expected in a particular social situation*’. Dari pengertian ini dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial ialah kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain. Pada siswa TK diharapkan setelah mempelajari keterampilan sosial maka siswa akan mampu menerima norma-norma sosial yang berlaku dalam masyarakat, serta dapat bersikap dalam perilaku yang dianggap normal, diterima dan dalam situasi sosial tertentu.

Rogers and Ross dalam Jo Ann Brewer (2007, p. 23) ikut menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan keterampilan sosial adalah: “*Ability to asses what is happening in a social situation; skill to perceive and correctly interpret the actions and needs of the children on the group at play; ability to imagine possible courses of action and select the most appropriate one*”. Pendapat ini menjelaskan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk menilai apa yang terjadi dalam

situasi sosial, juga keterampilan untuk memahami yang benar serta yang patut dilakukan kepada orang lain.

Cummings dan Haggerty dalam Claudia Eliason (2008, p. 132) mengatakan bahwa: *“Children learn social skill when teachers give these skill the same attention and focus that they give to academic subjects”*. Hal ini menjelaskan bahwa siswa belajar tentang keterampilan sosial ketika seorang guru memberikan contoh dan teladan melalui pembelajaran maupun perilaku dan sikap sehari-hari.

Keterampilan sosial adalah keterampilan individu dalam memulai ataupun mempertahankan suatu hubungan yang positif dalam berinteraksi sosial (Sidharta dan Izzaty, 2009, p. 7). Keterampilan sosial memiliki arti penting dalam membentuk hubungan pertemanan yang positif yang harus ditanamkan sejak dini. Keterampilan sosial sebagai bagian dari keterampilan hidup manusia, oleh karenanya pendidikan dan pola asuh yang tepat dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Keterampilan sosial pada siswa TK dapat dikembangkan melalui berbagai cara, antara lain: melalui kegiatan bermain, bercakap-cakap, mengerjakan proyek, bercerita, eksperimen serta bermain peran. Melalui kegiatan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kepekaan simpati dan empati, kemampuan bekerjasama, menghargai orang lain serta mampu berkomunikasi dengan orang lain. Keterampilan sosial siswa diperoleh melalui proses sosialisasi, apabila siswa berhasil dalam proses sosialisasi maka siswa akan berhasil memiliki keterampilan sosial yang baik bagi kehidupannya.

Susanto (2011, p. 138) menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan kecakapan dalam penyesuaian sosial yang memungkinkan anak dapat bergaul dengan teman-temannya. Agar dapat diterima di kelompok sosial, anak harus berperilaku sesuai dengan standar yang sudah diterapkan serta dapat menyesuaikan diri dengan aturan dalam kelompok sosial tersebut. Berdasarkan tugas perkembangan sosial anak tersebut maka setiap anak diharapkan mampu bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungan di mana anak tersebut berada. Sasaran perkembangan sosial difokuskan pada keterampilan-keterampilan sosial yang diharapkan dapat dimiliki anak.

Gordon & Browne (2004, pp. 22-23) menyatakan bahwa ada empat kelompok pengembangan keterampilan sosial yang dapat dipelajari anak di taman kanak-kanak, yaitu: keterampilan dalam kaitannya membina hubungan dengan orang dewasa, membina hubungan dengan anak lain, membina hubungan dengan kelompok dan membina diri sebagai individu. Sedangkan menurut Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009, keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut: (1) sabar menunggu giliran, (2) mau berbagi, menolong dan membantu teman, (3) mau bergabung bermain dengan teman, (4) mentaati peraturan yang berlaku dalam suatu permainan, (5) mau bekerjasama dengan teman.

Keterampilan sosial adalah sarana yang memungkinkan untuk berkomunikasi, belajar, mengajukan pertanyaan, meminta bantuan, mendapatkan kebutuhan mereka bertemu dengan cara yang sesuai, bergaul dengan orang lain, mencari teman dan menjalin hubungan yang sehat, melindungi diri sendiri, dan umumnya dapat

berinteraksi dengan orang lain yang ditemui dalam kehidupannya (Dowd dan Tierney, 2005 dalam Widyastuti, 2011). Selain itu disebutkan juga bahwa keterampilan sosial berhubungan dengan kemampuan anak untuk bergaul. Keterampilan tersebut berkaitan dengan kebahagiaan di masa mendatang. Kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan, penerimaan lingkungan serta pengalaman positif selama melakukan aktivitas sosial, merupakan modal dasar penting untuk kehidupan sukses dan menyenangkan di masa berikutnya. Salah satu cara untuk membimbing keterampilan sosial adalah melalui model yang ditunjukkan orang tua saat bergaul. Model yang ditunjukkan orang tua saat bergaul. Model yang dicontohkan orang tua merupakan pembelajaran yang efektif dibanding arahan yang bersifat verbal semata (Sunarti, 2011, pp. 14-15).

Keterampilan sosial adalah perilaku yang memungkinkan individu untuk berinteraksi secara berpengaruh dan menjauhkan diri dari respons yang tidak diinginkan. Keterampilan tersebut mewakili keberhasilan sosial dan kesehatan perilaku individu (Rawles, et.al., 2016, p. 2). Keterampilan sosial berakar pada dasar budaya dan sosial dan mencakup perilaku seperti mempelopori dalam membangun komunikasi baru, meminta bantuan, dan membuat saran untuk membantu orang lain. Keterampilan sosial juga merupakan keterampilan yang dibutuhkan oleh hampir setiap aspek dalam kehidupan sehari-hari. Black & Langone (1997) dalam Yancey C. von Yeast, B.S., M.S. (2007, p. 31) mendefinisikan keterampilan sosial sebagai kemampuan yang harus dimiliki dalam kompetensi sosial. Keterampilan ini

termasuk komunitas kehidupan, situasi rekreasi, lingkungan kerja dan situasi dalam keluarga.

Keterampilan sosial didefinisikan sebagai pusat pentingnya komunikasi sosial untuk mewujudkan elemen perilaku individu untuk berinteraksi sosial tanpa melukai orang lain, memahami perasaan, perilaku situasi interpersonal, dan bertindak untuk memahami dan bekerja dalam situasi yang berbeda sebagai individu. (Elliot, et. al. 2013, p. 1). Sejalan dengan itu J. Beaty (2014) dalam khairul Huda, (2016, p. 154) mengemukakan bahwa keterampilan sosial disebut juga *prosocial behavior* yang mencakup perilaku seperti: 1) empati yang didalamnya mencakup ekspresi anak-anak terhadap rasa haru, 2) kemurahan hati atau kedermawanan yang didalamnya mencakup anak-anak berbagi dan memberikan suatu barang miliknya kepada seseorang, 3) kerjasama yang didalamnya mencakup anak-anak mengambil giliran atau bergantian dan menuruti perintah secara sukarela tanpa menimbulkan pertengkaran, dan d) memberi bantuan yang didalamnya mencakup anak-anak membantu seseorang untuk melengkapi suatu tugas atau membantu teman-temannya yang membutuhkan.

Takahashi Y, et.al. (2015, p. 1) juga mendefinisikan bahwa keterampilan sosial sebagai perilaku yang dapat dipelajari dan dikembangkan agar individu dapat berinteraksi secara efektif. Keterampilan sosial hendaknya dikembangkan sejak dini, agar sedari dini individu dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yaitu dengan orang tua, guru, teman sebaya dan masyarakat sekitarnya. Sehingga kelak ketika dewasa, individu tersebut memiliki keterampilan sosial yang tinggi

uang mudah berinteraksi dengan lingkungannya. Pendapat senada disampaikan oleh Gresham & Elliot (2009, p. 6) yang menyebutkan bahwa keterampilan sosial merupakan keberterimaan sosial, perilaku yang dapat dipelajari yang dapat digunakan dalam berinteraksi dengan orang lain dan menghindari interaksi yang negatif dengan orang lain.

Pengembangan keterampilan sosial merupakan salah satu pencapaian penting bagi anak taman kanak-kanak untuk menciptakan hubungan dengan orang lain. Sebaliknya, ketika pada masa anak-anak gagal membangun keterampilan sosial dengan baik, dengan kata lain keterampilan anak tidak dapat berfungsi secara efektif pada tahap perkembangan awal, maka anak akan menunjukkan perilaku bermasalah dan mengalami maladaptasi sosial ketidakmampuan sekolah, dan kinerja akademis yang buruk (Arnold DH, 2012).

Kesimpulan yang dapat disampaikan mengacu dari pendapat di atas adalah bahwa keterampilan sosial merupakan keterampilan yang kompleks untuk mengungkapkan perasaan positif maupun negatif ke dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain. Keterampilan ini sangat penting dimiliki oleh anak taman kanak-kanak untuk menjalani kehidupan demi masa depannya.

b. Komponen Keterampilan Sosial

Beberapa aspek penting dalam mengembangkan keterampilan sosial anak meliputi: (1) belajar untuk melakukan kontak dan bermain bersama dengan anak yang lain, (2) belajar untuk berinteraksi dengan teman sebaya untuk saling memberi, (3) belajar untuk bergaul dengan anak lain dan berinteraksi secara harmonis, (4)

belajar untuk melihat dari sudut pandang anak lain, (5) belajar untuk menunggu giliran, (6) belajar berbagi dengan yang lain, (7) belajar untuk menghargai hak-hak orang lain, (8) belajar untuk menyelesaikan atau mengatasi konflik dengan orang lain (Ria Adistyasari, 2012, p. 100).

Menurut Gresham & Reschly (2019, p. 201) mengidentifikasi keterampilan sosial dalam perkembangan anak ada beberapa ciri sebagai berikut:

1) Perilaku interpersonal

Merupakan perilaku yang menyangkut keterampilan yang digunakan selama melakukan interaksi sosial, perilaku sosial yang berlangsung antara dua orang atau lebih yang mencirikan proses-proses yang timbul sebagai salah satu hasil dari interaksi yang positif.

Bentuk perilaku interpersonal antara lain: (1) menerima kepemimpinan; (2) mengatasi konflik; (3) memberi perhatian; (4) membantu orang lain; (5) memulai percakapan; (6) bergaul dengan teman; (7) sikap positif kepada orang lain; (8) mampu mengorganisasikan kelompok; dan (9) menghormati privasi pribadi orang lain.

2) Perilaku berhubungan dengan diri sendiri

Merupakan perilaku seseorang yang dapat mengatur dirinya sendiri dalam situasi sosial yang dimunculkan karena adanya pertimbangan dan penghayatan dalam diri. Beberapa bentuk perilaku ini antara lain: 1) perilaku etis, yaitu perbuatan atau aktivitas yang didasarkan pada hal baik atau buruk sesuai dengan penerimaan sosial; 2) ekspresi perasaan, yaitu ungkapan atau pernyataan perasaan yang dapat

terlihat melalui ucapan dan reaksi isyarat yang menjadi ciri khas emosi-emosi; 3) sikap positif terhadap diri, yaitu tungkah laku untuk mereaksi keadaan diri dengan menerima kelebihan dan kekurangan yang ada; 4) perilaku bertanggung jawab; 5) menerima konsekuensi terhadap hal-hal yang telah dilakukan; dan 6) merawat diri.

3) Perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademik

Merupakan hal-hal yang berhubungan dengan mendukung prestasi belajar di sekolah, seperti; mendengarkan guru, mengerjakan pekerjaan sekolah dengan baik, dan mengikuti aturan-aturan yang berlaku di sekolah.

4) Penerimaan teman sebaya

Merupakan perilaku yang berhubungan dengan penerimaan sebaya misalnya member salam, memberi dan meminta informasi, mengajak teman terlibat dalam suatu aktifitas dan dapat menangkap dengan tepat emosi orang lain.

5) Keterampilan berkomunikasi

Merupakan keterampilan yang diperlukan untuk menjalin hubungan sosial yang baik. Kemampuan anak dapat dilihat dari beberapa bentuk antara lain menjadi pendengar responsive, mempertahankan perhatian dalam pembicaraan dan memberikan umpan balik terhadap teman bicara, dan menjadi pendengar yang baik.

Schneider dkk (2006, p. 651) agar seseorang berhasil dalam interaksi sosial, maka secara umum dibutuhkan beberapa keterampilan sosial yang terdiri dari pikiran, pengaturan emosi, dan perilaku yang nampak yaitu: 1) memahami pikiran, emosi, dan tujuan orang lain; 2) menangkap dan mengolah informasi tentang partner sosial serta lingkungan pergaulan yang potensial menimbulkan terjadinya interaksi;

3) menggunakan berbagai cara yang digunakan untuk memulai pembicaraan atau interaksi dengan orang lain, memeliharanya, dan mengakhirinya dengan cara yang positif; 4) memahami konsekuensi dari sebuah tindakan sosial, baik bagi diri sendiri maupun bagi orang lain atau target tindakan tersebut; 5) membuat penilaian moral yang matang yang dapat mengarahkan tindakan sosial; 6) bersikap sungguh-sungguh dan memperhatikan kepentingan orang lain; 7) mengekspresikan emosi positif dan mengambatkan emosi negatif secara tepat; 8) menekan perilaku negatif yang disebabkan karena adanya pikiran dan perasaan negatif tentang partner sosial; 9) berkomunikasi secara verbal dan non verbal agar partners sosial memahaminya; 10) memperhatikan usaha komunikasi orang lain dan memiliki kemauan untuk memenuhi permintaan partner sosial.

Keterampilan sosial individu dapat dilihat jika melakukan pengukuran terlebih dahulu. Sebelum melakukan pengukuran keterampilan sosial, maka terlebih dahulu perlu untuk mengetahui komponen-komponen pokok dari keterampilan sosial itu sendiri. Keterampilan sosial meliputi antara lain 1) empati; penuh pengertian, tenggang rasa, dan kepedulian pada sesama, 2) afiliasi dan resolusi konflik; komunikasi dua arah/hubungan antar pribadi, kerjasama, dan penyelesaian konflik, 3) mengembangkan kebiasaan positif; tata krama/kesopanan, kemandirian, tanggung jawab sosial.

Karakteristik perilaku sosial pada anak usia pra sekolah menurut Snowman dalam Padmonodewo dijabarkan sebagai berikut:

- a) Secara umum anak prasekolah memiliki satu atau dua sahabat meskipun sering berganti-ganti. Awalnya sahabat dipilih berdasarkan jenis kelamin yang sama sehingga semakin berkembang dengan jenis kelamin yang berbeda dan mudah beradaptasi secara sosial.
- b) Memiliki kelompok bermain yang cenderung kelompok kecil, belum terorganisasi secara baku dan sering berganti-ganti.
- c) Anak yang lebih kecil sering mengamati anak yang lebih besar.
- d) Pola bermainnya bervariasi fungsinya sesuai dengan kelas sosial dan gender.
- e) Perselisihan sering terjadi, meskipun dalam waktu yang singkat anak akan berbaikan kembali.
- f) Anak laki-laki lebih menyukai kegiatan yang menantang.

Hurlock mengemukakan beberapa pola perilaku dalam situasi sosial pada masa kanak-kanak awal. Pola tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Kerjasama, anak belajar bekerjasama dengan teman-temannya. Semakin banyak kesempatan untuk bekerjasama maka anak akan semakin cepat belajar lalu menerapkannya secara nyata dalam kehidupan.
- b) Persaingan, dapat mengakibatkan perilaku baik maupun buruk jika perilaku ini dilakukan untuk dapat melakukan yang terbaik guna mendapatkan prestasi maka persaingan dapat berakibat baik. Namun jika anak melakukan ini karena tidak mau kalah atau untuk menyombongkan sesuatu yang dimilikinya maka persaingan dapat berakibat buruk pada perilaku anak.
- c) Kemurahan hati, merupakan perilaku kesediaan untuk berbagi dengan anak lain.

- d) Hasrat akan penerimaan sosial, akan mendorong anak untuk berusaha melakukan penyesuaian diri dengan lingkungan sekitarnya.
- e) Simpati, sikap ini akan tampak saat anak berusaha menolong atau menghibur seseorang yang sedang mengalami kesedihan atau tak nyaman.
- f) Empati, kemampuan untuk meletakkan diri sendiri pada posisi orang lain serta menghayati pengalaman tersebut.
- g) Ketergantungan, kebutuhan anak akan bantuan, perhatian dan dukungan dari orang lain akan membuat anak memperhatikan perilaku yang dapat diterima oleh lingkungannya.
- h) Sikap ramah, ditunjukkan anak dengan cara melakukan sesuatu bersama orang lain, menyapa, membantu teman dan menunjukkan kasih sayang.
- i) Meniru, anak-anak melakukan peniruan terhadap perilaku seseorang yang dapat diterima baik dilingkungannya.
- j) Kelekatan, anak mengembangkan sikap ini berdasarkan pengalamannya ketika bayi untuk mendapatkan kehangatan, kasih sayang dan perhatian dari orang lain.

Meggit (2013, p. 49) menguraikan karakteristik keterampilan sosial adalah sebagai berikut:

- a) Mau berbagi, menjalin hubungan pertemanan dengan teman dapat diawali dengan berbagi seperti mainan.
- b) Sabar menunggu giliran, kesabaran dalam melakukan suatu kegiatan melatih anak untuk mentaati peraturan yang berlaku.

- c) Bermain dengan teman, awal untuk menjalin kedekatan dengan seorang teman dapat dilakukan dengan ikut bergabung dalam permainan yang dilakukan oleh anak lain.
- d) Dapat bekerjasama dalam permainan beregu, kerjasama adalah kegiatan yang dilakukan oleh beberapa orang untuk memecahkan masalah yang dilakukan secara bersama-sama.

Ciri-ciri perkembangan sosial anak taman kanak-kanak (Dini sujiono, 2009, p. 88) adalah sebagai berikut:

1. Kelahiran sampai usia tiga tahun.
 - a. Bereaksi terhadap orang lain.
 - b. Menikmati pada saat bergaul dengan anak-anak lain.
 - c. Dapat memelihara keterlibatan dengan anak yang lain untuk suatu periode yang sangat pendek.
 - d. Mampu berbagi tanpa perlu membujuk.
 - e. Menunjukkan kemampuan yang sangat kecil untuk menunda kepuasan.
 - f. Dapat meniru tindakan dari orang lain.
 - g. Mulai untuk melibatkan diri pada permainan yang parallel.
2. Usia 3-4 tahun.
 - a. Menjadi lebih sadar akan diri sendiri.
 - b. Mengembangkan perasaan rendah hati.
 - c. Menjadi sadar akan rasial dan perbedaan seksual.
 - d. Dapat mengambil arah, mengikuti beberapa aturan.

- e. Memiliki perasaan yang kuat kearah rumah dan keluarga.
 - f. Menunjukkan suatu perubahan dalam hal perasaan atau pengertian dari kepercayaan pada diri sendiri.
 - g. Bermain parallel; mulai bermain permainan yang memerlukan kerja sama.
 - h. Memiliki teman bermain khayalan.
3. Usia 5-6 tahun.
- a. Menyatakan gagasan yang kaku peran jenis kelamin.
 - b. Memiliki teman yang baik, meskipun untuk jangka waktu yang pendek.
 - c. Sering bertengkar tetapi dalam waktu yang singkat.
 - d. Dapat berbagi dan mengambil giliran.
 - e. Ikut ambil bagian dalam setiap kegiatan pengalaman di sekolah.
 - f. Mempertimbangkan setiap guru merupakan hal yang sangat penting.
 - g. Ingin menjadi yang nomor satu.
 - h. Menjadi lebih posesif terhadap barang-barang kepunyaannya.

Selain beberapa komponen dari teori yang telah disampaikan di atas, Stephens mengelompokkan keterampilan sosial menjadi empat aspek yaitu; 1) environmental, interpersonal, self-related, and task-related behaviors (Cartledge & Milburn, 1995, p. 17). Aspek keterampilan sosial dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Aspek Keterampilan Sosial

Perilaku Diri	Perilaku Lingkungan
Menerima Konsekuensi Perilaku etika Mengekspresikan perasaan	Peduli lingkungan Peka dengan keadaan darurat

Perilaku respon Peduli terhadap diri sendiri	
Perilaku Terkait Tugas	Perilaku Interpersonal
Bertanya dan menjawab pertanyaan Memperhatikan penjelasan Diskusi kelas Menyelesaikan tugas-tugas Mengikuti arah/peraturan Kegiatan kelompok Mengerjakan tugas Menunjukkan diri	Mengatasi konflik Menunjukkan perhatian Mengucapkan salam Membantu orang lain Membuat percakapan Berorganisasi Mempu menerima orang lain apa adanya Mengatur diri

Komponen-komponen keterampilan sosial di atas, keterampilan sosial juga mempunyai indikator-indikator yang dapat mencerminkan adanya keterampilan sosial pada anak. Indikator-indikator tersebut menurut Lwin, dkk. (2008) dalam Kunut Nazilah (2017, p. 19), ada beberapa indikator untuk menjadi tolak ukur tentang keterampilan sosial yang dimiliki seorang anak dari tingkat rendah dan tinggi, yaitu sebagai berikut:

- a. Indikator keterampilan sosial rendah jika anak:
 - 1) Tidak suka berbaur atau bermain dengan anak-anak lain.
 - 2) Lebih suka menyendiri.
 - 3) Menarik diri dari orang lain, khususnya selama pesta anak-anak.
 - 4) Merebut dan mengambil mainan dari anak-anak lain.
 - 5) Memukul dan menendang anak-anak lain dan secara teratur terlibat dalam perkelahian.
 - 6) Tidak suka bergiliran.

7) Tidak suka berbagi dan sangat posesif (menonjolkan kepemilikan) akan mainannya.

8) Menjadi agresif dan berteriak-teriak ketika anak tidak mendapatkan yang diinginkannya.

b. Indikator keterampilan sosial yang tinggi, apabila anak:

1) Berteman dan berkenalan dengan mudah.

2) Suka berada disekitar orang lain.

3) Ingin tahu mengenai orang lain dan ramah terhadap orang asing.

4) Menggunakan bersama mainannya dan berbagi permen dengan teman-temannya.

5) Mengalah kepada anak-anak lain.

6) Mengetahui bagaimana menunggu gilirannya selama bermain.

Keterampilan sosial dalam definisi validitas sosial adalah perilaku anak dalam situasi tertentu yang mencerminkan sikap anak terhadap penerimaan teman sebaya dan orang dewasa, kompetensi akademik, konsep diri, dan penyesuaian psikologis. Keterampilan sosial dibagi dan dilakukan dengan lima ranah yaitu; pendekatan untuk belajar, menahan/kontrol diri, keterampilan interpersonal, mengeksternalisasi masalah perilaku, dan internalisasi masalah perilaku Yoon Sung, (2009) dalam Behestivar dan Norozi (2013, p. 2).

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak taman kanak-kanak.

1. Faktor Lingkungan Keluarga

Untuk mencapai kematangan sosial, anak harus belajar tentang cara-cara menyesuaikan diri dengan orang lain. Kemampuan ini diperoleh anak melalui kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungannya, baik orang tua, saudara, teman sebaya ataupun orang dewasa lainnya. Dan lingkungan keluarga adalah lingkungan yang pertama akan dikenal anak.

Perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam mengenal berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Proses bimbingan orang tua ini lazim disebut sosialisasi.

Banyak *developmentalis* yang bekerja di bidang kebudayaan dan pembangunan menemukan dirinya sepaham dengan Vygotsky, yang berfokus pada konteks pembangunan sosial budaya. Mengatakan manusia sebagai sesuatu yang tidak terpisahkan dari kegiatan-kegiatan sosial dan budaya, dan juga menekankan anak berkembang sosialnya dibantu, dibimbing oleh orang yang terampil dalam bidang sosial tersebut (Ayuningsih, 2010).

Perkembangan sosial di lingkungan keluarga juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

a. Status di Keluarga.

Sosialisasi seorang anak akan dipengaruhi oleh statusnya. Siapakah ia di dalam keluarga tersebut? Apakah seorang kakak, adek, anak dan lainnya. Hal ini akan

mempengaruhi proses sosialisasinya, seperti bagaimana ia harus berperan ketika menjadi anak, ketika menjadi adek, dan ketika menjadi kakak.

b. Keutuhan Keluarga.

Keluarga yang keutuhannya bagus, jarang terdengar konflik di dalamnya, maka sosialisasi anak dapat berjalan dengan lancar, karena tidak ada faktor yang mengganggu berjalan proses sosialisasi anak tersebut.

c. Sikap dan Kebiasaan Orang Tua.

Sikap dan kebiasaan orang tua akan menurun juga pada anaknya. Jika orang tua yang mempunyai sikap ramah dan memiliki hubungan yang baik dengan orang-orang sekitar maka dapat dipastikan sosial anak juga akan bagus.

2. Faktor dari luar rumah.

Faktor di luar rumah adalah wadah bagi anak untuk bersosialisasi. Di luar rumah anak akan bertemu dengan orang yang lebih banyak, seperti teman sebaya, orang yang lebih kecil darinya, orang dewasa, sehingga sosialnya akan berjalan sesuai dengan perannya di lingkungan tersebut.

3. Faktor pengaruh pengalaman sosial anak.

Seorang anak memiliki pengalaman sosial yang buruk, seperti tidak diperbolehkan main keluar rumah oleh orang tuanya, maka hal itu, akan berpengaruh bagi proses sosialisasinya kepada lingkungan sekitarnya yang berada di luar rumah. Hal ini, akan menyebabkan anak menjadi tidak tahu dan kurang bersosialisasi dengan lingkungan di luar rumah.

Pembelajaran anak melalui interaksi sosial baik dengan orang dewasa maupun dengan teman sebaya yang ada dilingkungannya, salah satu cara anak belajar adalah dengan cara mengamati, meniru, dan melakukan. Orang dewasa dan teman-teman yang dekat dengan kehidupan anak merupakan objek yang diamati dan ditiru anak (Muhammad, 2011, p. 59). Melalui cara ini anak belajar cara bersikap, berkomunikasi, berempati, menghargai atau pengetahuan dan keterampilan lainnya. Pendidikan orang-orang dewasa di sekitar anak seharusnya peka dan menyadari bahwa dirinya sebagai model yang pantas untuk ditiru anak dalam berucap, bersikap, merespon anak dan orang lain, sehingga dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan kematangan emosinya. Disisi lain anak belajar sesuai dengan kondisi sosial budayanya. Tumbuh dan berkembang sesuai dengan berdasarkan pada sosial budaya yang berlaku di lingkungannya.

3. Aktivitas Fisik

a. Definisi Aktivitas Fisik

Aktivitas fisik dapat didefinisikan sebagai gerakan tubuh apapun yang melibatkan otot dan membutuhkan lebih banyak energi. Departemen Kesehatan Amerika Serikat, pada umumnya mengacu pada gerakan tubuh yang dapat meningkatkan kesehatan manusia. Aktivitas fisik termasuk aktivitas yang dapat dilakukan di sekolah, di tempat kerja, dalam keluarga atau rumah tangga, dalam perjalanan dan aktivitas lain yang dilakukan sepanjang hari.

Perkembangan jaman telah mulai merubah budaya masyarakat. Masyarakat yang dulunya aktif melakukan aktivitas jasmani mulai bergeser menjadi malas untuk

beraktivitas jasmani. Budaya aktif bergerak menjadi malas bergerak. Perubahan budaya ini tidak hanya berubah pada orang dewasa, akan tetapi terjadi pada generasi muda atau anak. Anak memiliki kebutuhan untuk bergerak sebagai wahan perkembangan diri anak. Anak memiliki waktu yang banyak memiliki kondisi fisik yang lebih baik daripada anak yang beraktivitas fisik (Ellis et al., 2017, p. 97).

WHO mendefinisikan aktivitas fisik adalah gerakan tubuh untuk dihasilkan oleh otot rangka yang membutuhkan pengeluaran energi termasuk aktivitas yang dilakukan saat bekerja, bermain, melakukan pekerjaan rumah tangga, bepergian, dan terlibat dalam kegiatan rekreasi. Aktivitas fisik dapat direncanakan, terstruktur, berulang, dan bertujuan memperbaiki atau mempertahankan satu atau lebih dari komponen kebugaran fisik. Aktivitas fisik dilakukan selama waktu senggang, transportasi menuju atau dari suatu tempat, pekerjaan seseorang yang memiliki manfaat kesehatan. Selanjutnya aktivitas fisik dengan intensitas yang sedang dan kuat akan meningkatkan kesehatan.

WHO (2017, p. 78) menyatakan bahwa aktivitas yang kurang dapat mengakibatkan terjadinya obesitas, *non communicable disease*, dan gangguan muskuloskeletal. Sehingga WHO merekomendasikan anak-anak dan remaja berusia 5-17 tahun sebaiknya melakukan minimal 60 menit aktivitas fisik dengan intersitas sedang hingga kuat. Aktivitas fisik dengan jumlah lebih dari 60 menit sehari akan memberikan manfaat kesehatan. Dan sebaliknya juga melakukan kegiatan yang dapat menguatkan otot dan tulang minimal 3 kali per minggu. Aktivitas fisik didefinisikan sebagai gerakan tubuh yang disebabkan oleh kontraksi otot rangka

yang memerlukan pengeluaran energi. Aktivitas fisik adalah segala kegiatan yang menggerakkan anggota tubuh. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa aktivitas fisik adalah segala macam kegiatan gerak yang menggunakan otot dan memiliki manfaat kesehatan bagi tubuh.

Bagi anak taman kanak-kanak aktivitas fisik yang baik juga akan membantu anak berkembang dan merangsang kecerdasan anak. Gerakan yang anak lakukan juga merupakan aktivitas fisik, karena tanpa disadari anak melakukan gerakan seperti berjalan, melompat, atau bahkan berlari. Bermain merupakan suatu kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi, intelektual dan spiritual anak. Anak belajar bergerak melalui aktivitas fisik yaitu semua gerakan tubuh yang dihasilkan oleh sistem otot yang meningkatkan pengeluaran energi yang rendah (Ortega, 2008, p. 95). Aktivitas fisik mengacu pada setiap gerakan otot yang memerlukan pengeluaran energi yang cukup besar dan memiliki berbagai sub kategori misalnya, kegiatan rekreasi atau olahraga (Corbin, et.al., 2000, p. 407).

Terkait dengan fisik motorik anak usia TK, target yang harus dicapai anak adalah menerapkan sebaik mungkin kemampuan dan keterampilan gerak dasar. Gerak dasar yang dikuasai anak harus benar sesuai dengan fungsi tubuhnya dan sesuai dengan aktivitas kehidupan sehari-hari. Meningkatkan keterampilan motorik anak akan meningkatkan kemampuan kognitif, kemampuan sosial emosional, dan fisiologis anak, sehingga kelak anak akan tumbuh menjadi pribadi yang cerdas, mandiri dan sehat.

Cvejic, et.al. (2013, p. 102) mengemukakan bahwa komponen kebugaran fisik antara lain komponen kardiorespirasi yaitu komponen yang menggambarkan kapasitas total dari sistem kardiovaskuler dan respiratori untuk mensuplai oksigen selama melakukan aktivitas fisik dalam waktu yang lama. Komponen muskulo skeletal meliputi keseimbangan fungsi yang sehat dari sistem otot dan rangka yang terdiri dari kekuatan, daya tahan otot, eksplosifitas otot, dan fleksibilitas.

Loprinzi, et.al. (2015, p. 341) menyatakan bahwa pengembangan aktivitas fisik yang memadai akan menjadikan anak-anak menikmati aktivitas fisiknya dan akan memberikan kinerja yang baik dan ini akan berhubungan dengan kemampuan gerak anak dalam jangka panjang. Ini artinya akan memberikan dampak kesehatan pada anak dalam situasi sekarang maupun yang akan datang. Dengan demikian sangat penting untuk mengintegrasikan aktivitas fisik ke dalam kehidupan anak-anak dan meletakkan dasar dalam memfasilitasi dan menjaga gaya hidup sehat dalam perjalanan kehidupannya sampai dewasa (Zeng, dkk., 2017, p. 301).

Steve Stork dan Stephen W. Sanders (2008, pp. 197-199) aktivitas fisik sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan secara keseluruhan pada anak. Mengoptimalkan penguasaan keterampilan dan sikap dapat menyebabkan perilaku yang lebih sehat dalam hidup, dan juga memfasilitasi perkembangan kognitif dan sosial, perkembangan fisiologis yang unik dan pengembangan neurologis terhadap balita. Penelitian tentang kejadian aktivitas fisik kalangan anak-anak menunjukkan asumsi bahwa, sebagai anak-anak, mereka menciptakan gerak mereka sendiri. Demikian juga, orang tua dan pengasuh tampaknya berasumsi bahwa aktivitas fisik

disediakan melalui kegiatan bermain diberbagai tempatm sebagai perkembangan motorik kasar dan halus anak, serta aktivitas tersebut memberi stimulus pertumbuhan besaran otot anak, sebagai kesiapan usia remaja.

Membimbing anak-anak menuju menjadi aktif secara fisik untuk seumur hidup, aktivitas fisik (pendidikan jasmani) melalui pengalaman pendidikan pada anak usia dini harus meliputi (a) belajar dari perkembangan keterampilan yang sesuai, (b) personil terlatih dalam praktik pembelajaran yang tepat untuk kegiatan fisik, (c) promosi lingkungan aktivitas yang positif dan aman, termasuk peralatan ukuran anak-anak, dan (d) kurikulum inklusif didasarkan pada pemahaman konsep gerakan dan tema keterampilan (Steve Stork dan Stephen W. Sanders, 2008, pp. 202-216).

b. Manfaat Aktivitas Fisik bagi perkembangan anak

Penelitian tentang aktivitas fisik telah memberikan kesimpulan bahwa aktivitas fisik adalah kunci untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Steve Stork dan Stephen W. Sanders (2019, pp. 197-199) aktivitas fisik sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan secara keseluruhan pada anak. Mengoptimalkan penguasaan keterampilan dan sikap yang dapat menyebabkan perilaku yang lebih sehat dalam hidup, dan juga memfasilitasi perkembangan kognitif dan sosial, perkembangan fisiologis yang unik dan pengembangan neurologis terhadap balita.

Aktivitas fisik sangat baik untuk kesehatan. Menurut WHO dalam webinar tentang *Guidelines on physical activity and sedentary behavior* tahun 2020 bahwa anak dan remaja harus membatasi diri dalam menghabiskan waktu dalam perilaku

sedentary, khususnya bermain gawai untuk hiburan. Adapun manfaat aktivitas fisik untuk anak-anak dan remaja, yaitu:

1. Mencegah kegemukan menjaga berat badan

Rekomendasi aktivitas fisik untuk anak-anak dan remaja menurut panduan aktivitas fisik dari organisasi kesehatan dunia tahun 2020 bahwa aktivitas fisik minimal rata-rata 60 menit sehari dengan intensitas sedang-tinggi seperti olahraga aerobik dan permainan aktivitas fisik. Beberapa penelitian juga telah membuktikan bahwa aktivitas fisik dapat membantu mencegah kegemukan atau menjaga berat badan.

2. Menurunkan resiko menderita penyakit.

Penyakit jantung, stroke, diabetes tipe 2, sindrom metabolik, serta kanker dapat dihindari hanya dengan melakukan aktivitas aerobik berintensitas sedang selama 150 menit per minggu. Penelitian juga membuktikan bahwa melakukan aktivitas fisik rutin dapat meningkatkan kualitas hidup dan kesehatan secara keseluruhan.

3. Kesehatan metabolic, mengencangkan otot dan tulang.

Seiring dengan bertambahnya usia, maka penting untuk melindungi tulang, sendi, dan otot. Penelitian telah membuktikan bahwa melakukan aktivitas rutin aerobik minimal 3 kali dalam seminggu dapat menguatkan otot dan tulang sehingga mampu mencehah osteoporosis di usia tua.

4. Kebugaran fisik dan mencegah resiko cedera.

Rutin olahraga dan melakukan aktivitas fisik setiap hari adalah salah satu fondasi dari gaya hidup sehat. Ketika terbiasa melakukan aktivitas fisik, maka tubuh akan berdiri lebih baik dan kuat sehingga saat beraktivitas seperti naik turun tangga atau bahkan aktif bermain tubuh dapat terhindar dari resiko cedera.

5. Manfaat kognitif dan kesehatan mental.

Ilmu pengetahuan telah membuktikan bahwa aktivitas fisik bisa menurunkan resiko kematian awal akibat penyakit jantung dan kanker. Seseorang yang melakukan aktivitas fisik sekitar 150 menit per minggu memiliki resiko lebih rendah sebanyak 33% dari semua penyebab mortalitas daripada mereka yang tidak aktif secara fisik.

4. Bermain dan Permainan

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah hak asasi bagi anak taman kanak-kanak yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa anak-anak. Kegiatan bermain bagi anak taman kanak-kanak adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak taman kanak-kanak merupakan nilai positif terhadap perkembangan seluruh aspek yang ada dalam diri anak. Dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan pikirkan.

Bermain merupakan aktivitas yang sering dilakukan oleh manusia baik anak-anak-anak maupun dewasa. Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara suka rela tanpa paksaan dengan melibatkan unsur-unsur psikologi didalamnya. Bermain, sama halnya dengan belajar, adalah hidup dan pekerjaan anak (Samuelsson & Clarsson, 2008, p. 321). Menurut Johnson, bermain adalah kegiatan yang diulang-ulang demi kesenangan (Sujiono, 2009, p. 87). Sudono (2020, p. 23), bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Menurut Schwartzman, bermain adalah pura-pura dan bukan sesuatu yang sungguh-sungguh.

Singer (2004, p. 28) mengemukakan bahwa, bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah tanpa paksaan. Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui bermain. Pada anak taman kanak-kanak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain.

Landreth (2007, p. 1) yang menyebutkan bahwa bermain merupakan suatu situasi ego dapat bertransaksi dengan pengalaman dengan menciptakan situasi model dan juga dapat menguasai realitas melalui percobaan dan perencanaan. Secara filosofis bermain memiliki dua sifat yang mengikutinya yaitu eras dan agon,

eros berarti adanya rasa cinta dalam bermain sedangkan agon adalah dinamika untuk mengalahkan tantangan dalam perjuangan.

Bermain bagi anak taman kanak-kanak dapat digunakan untuk mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas (Mulyasa 2014, p. 166). Selanjutnya dituturkan oleh Ailwood (2003): *Play in early childhood education forms a significant nodal point at which understanding and discourses of childhood, motherhood, education, family, psychology, and citizenship coagulate and collide*. Penuturan dari Ailwood tersebut bermakna bahwa bermain pada lembaga PAUD merupakan suatu titik temu antara pemahaman dan percakapan yang terjadi pada anak, orang tua, pendidikan, keluarga, psikologi dan penguatan terhadap kenegaraan. Disimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas mendasar anak yang dilakukan sendiri, bersama pendidik, keluarga, teman maupun orangtua yang mana kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, menyenangkan, dan tanpa paksaan, dengan bermain anak-anak akan mampu memahami aturan-aturan, bekerjasama dan bersosialisasi.

Playtherapy.org (2009, p. 3) menyebutkan bahwa bermain adalah aktivitas fisik atau mental yang bertujuan untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan dan tanpa tujuan yang pasti. Salah satu pandangan dikemukakan oleh Meadow (2001, p. 23) bahwa meskipun dalam bermain anak-anak terlihat menyenangkan bagi anggota bermainnya dan menarik untuk diamati oleh orang dewasa namun itu pada dasarnya adalah tidak serius, hobi, dan tanpa konsekuensi instrinsik, yang tanpa disadari telah

memberikan dampak perkembangannya. Dari pendapat tersebut dapat dilihat bahwa telah hampir pasti bahwa bermain merupakan sarana yang memberikan kontribusi penting untuk perkembangan anak sehingga perlu adanya pendukung terhadap aktivitas oleh orang dewasa.

Pada masa anak-anak, bermain merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan dan cenderung merupakan kebutuhan dasar yang hakiki. Packer, et.al, (2002, p. 34) menyatakan bahwa bermain meningkatkan belajar dan perkembangan anak, kebudayaan dan semua domain (fisik, sosial-emosional, dan kognitif). Pendapat senada juga disampaikan oleh Ginsburg (2007, p. 187) bahwa bermain sangat penting bagi perkembangan anak, karena dengan bermain dapat memberikan kontribusi pada kognitif, fisik, sosial dan emosional serta kesejahteraan.

Bagi siswa di Taman Kanak-kanak, belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar. Artinya siswa TK melaksanakan proses belajar dalam suasana bermain agar anak tidak merasa terpaksa dan melakukannya dengan sukarela dan senang hati sehingga anak belajar dengan segala sesuatu yang diperlukan untuk kehidupan selanjutnya dalam konteks bermain (Suherman, dkk, 2015, p. 117). Keuntungan yang diperoleh dengan aktivitas bermain yang berisi aktivitas fisik bagi anak-anak diantaranya: membuang ekstra energi, mengoptimalkan pertumbuhan seluruh bagian tubuh seperti: tulang, otot, dan organ-organ, meningkatkan nafsu makan, mengontrol diri, berkembangnya keterampilan yang akan berguna sepanjang hidupnya, meningkatkan daya kreativitas, mendapatkan kesempatan menemukan

arti dari benda-benda yang ada di sekitarnya, merupakan cara mengatasi kemarahan, kekuatiran diri, iri hati dan kedukaan, belajar bergaul dengan anak lain, kesempatan untuk menjadi pihak yang kalah maupun menang di dalam bermain, belajar mengikuti aturan, dan mengembangkan intelektualnya, (Gusril, 2003, p. 48). Yudanto (2006, p. 39) juga menyatakan bahwa melalui bermain yang diberikan pada anak prasekolah, dapat meningkatkan kemampuan motorik anak.

Hasil penelitian Hirsh-Pasek dalam Alexander, et.al (2012, p. 156) menunjukkan bahwa beberapa bentuk bermain penting untuk akademik, terutama pengembangan keterampilan bahasa dan pemahaman konsep matematika dan juga untuk belajar keterampilan sosial untuk belajar bernegosiasi dengan rekan-rekan. Bodrova & Leong (2005, p. 6) menyatakan bermain memiliki hubungan dengan perkembangan kognitif dan keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam proses belajar anak. Seperti, bermain menumbuhkan memori, pengaturan diri sendiri, berkomunikasi lisan, dan mengenali simbol. Bermain juga meningkatkan keterampilan literasi dan bidang akademik yang lainnya. Eberle (2011, p. 19) menyatakan bermain memberikan manfaat dalam mengembangkan mental, fisik, dan keterampilan sosial. Lebih lanjut bahwa bermain dapat digunakan sebagai media dalam mengembangkan kecerdasan anak.

Kesimpulannya adalah bahwa manfaat bermain adalah untuk membantu proses perkembangan aspek fisik, aspek motorik kasar dan motorik halus, perkembangan aspek sosial, perkembangan aspek emosi dan kepribadian. Perkembangan aspek kognisi, mengasah ketajaman penginderaan, dan mengembangkan keterampilan

dalam berolahraga. Dengan permainan yang tepat maka fungsi permainan terhadap pengembangan sosial anak Taman Kanak-kanak seperti pendidikan kemasyarakatan bagi anak, permainan melatih anak untuk tunduk pada peraturan, pemain dapat melatih kerjasama, dan permainan dapat menumbuhkan solidaritas dan sportivitas serta komponen-komponen keterampilan sosial yang lain diharapkan dapat lebih meningkat.

b. Tahap Perkembangan Bermain.

Bermain memiliki beberapa tahapan sesuai dengan perkembangan anak. Tahapan-tahapan ini merupakan hasil penelitian dari beberapa ahli perkembangan anak, yaitu:

1. Tahapan perkembangan bermain menurut Jean Piaget.

a. *Sensory Motor Play* (3/4 Bulan – 2 Tahun).

Anak menikmati aktivitas bermain melalui sensor-sensor otot yang terdapat dalam tubuh terutama yang terdapat dalam lima indera. Sebagai contoh anak suka memasukkan mainan ke dalam mulut, karena anak menikmati aktivitas tersebut. Piaget mendasari tahapan tersebut berdasarkan tahapan perkembangan kognitif anak usia 0-2 tahun melalui sensory motor karena anak berusaha mengenali lingkungan dan memperoleh informasi mengenai lingkungan sensor-sensor otot.

b. *Symbolic/make Believe Play* (2-7 tahun).

Kognitif anak sudah masuk pada masa pra operasional konkret, yaitu tahap pemahaman informasi melalui benda-benda konkret. Pada tahap ini kemampuan

anak berimajinasi berkembang dengan pesat, dengan demikian pada tahap ini anak masuk pada masa bermain pura-pura/*make believe play*.

c. *Social Play Games with Rules* (8-11 Tahun).

Perkembangan sosial anak sudah semakin baik. Anak sudah mulai senang bermain dengan teman sebaya. Selain itu menurut Kohlberg, pada usia ini anak sangat mematuhi sebuah aturan yang dibuat sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut pada tahap ini Piaget mengklasifikasikan bahwa usia 8-11 tahun adalah tahap bermain sosial dengan aturan.

d. *Games with Rules and Sports* (11 tahun ke atas).

Usia 11 tahun ke atas, anak sudah masuk dalam tahap perkembangan kognitif formal operasional. Pada tahap ini anak sudah mampu berpikir secara abstrak seperti orang dewasa. Dengan demikian pada masa ini anak sudah mampu menikmati bermain menggunakan aturan dan juga olah raga.

2. Ragam Kegiatan Bermain Menurut Parten

a. *Unoccupied Play*.

Pada tahap ini anak tidak benar-benar terlibat dalam permainan. Anak hanya mengamati permainan, jika anak tertarik dengan permainan yang diamati, anak akan masuk dalam permainan. Namun jika tidak anak akan melanjutkan aktivitas lainnya.

b. *Solitary Play*

Pada tahap ini anak hanya bermain sendiri. Anak mengabaikan kegiatan berinteraksi. Hal ini biasanya dilakukan oleh anak yang berusia 2 atau 3 tahun. Hal ini karena pada masa ini anak berada pada tahap perkembangan kognitif operasional

konkret dan baru mengenal dirinya sendiri. Sehingga tahap berpikir anak masih terpusat pada anak sendiri. Dengan demikian anak sangat menikmati kegiatan bermain sendiri sampai ketika terdapat anak lain yang mulai mengganggu atau mengambil alat permainan yang digunakan.

c. *Onlooker Play.*

Tahap ini adalah tahap bermain melalui pengamatan. Tahap ini adalah tahap anak sebelum ikut dalam kegiatan permainan dalam sebuah lingkungan baru. Anak lebih dulu mengamati anak lain yang sedang bermain, setelah itu anak akan ikut bergabung dalam permainan dengan kelompok anak yang diamati sebelumnya.

d. *Parallel Play.*

Parallel Play adalah kegiatan bermain bersama dalam sebuah kelompok, namun anggota dalam kelompok tersebut tidak melakukan interaksi. Sekelompok anak melakukan kegiatan bermain dalam sebuah lingkungan yang sama namun antar individu tidak melakukan interaksi satu sama lain. Kegiatan bermain ini biasa dilakukan oleh anak usia 3-4 tahun.

e. *Assosiative Play*

Anak sudah terlibat sedikit komunikasi bertukar alat permainan. Namun, anak masih belum memiliki kerja sama dalam melakukan kegiatan bermain.

f. *Cooperative Play.*

Cooperative Play adalah tahap bermain bersama. Kegiatan bermain *cooperative* anak sudah berbagi tugas dan membuat aturan ketika bermain. Kegiatan bermain ini biasanya sudah tampak pada anak usia 5 tahun. Namun hal

ini tetap tergantung pada peran pendidik atau orang tua menstimulasi perkembangan bermain anak.

3. Tahapan Bermain Menurut Hurlock

Tahapan perkembangan bermain menurut Hurlock adalah sebagai berikut:

a. Tahapan Penjelajahan (*Exploratory Stage*).

Berupa kegiatan mengenal objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda di sekelilingnya lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraihnya.

b. Tahapan Mainan (*Toy Stage*).

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Biasanya terjadinya bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.

c. Tahapan Bermain (*Play Stage*).

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuk ke sekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olahraga dan bentuk permainan yang lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

d. Tahapan Melamun (*Daydream Stage*).

Tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, di mana anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya anak sukai dan mulai

menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal. Biasanya khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami oleh orang lain.

Penjelasan di atas maka dapat dipahami bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan, dan perasaan gembira tidak memiliki tujuan ekstrinsik, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistematis dengan hal-hal di luar bermain (seperti perkembangan kreativitas) dan merupakan interaksi anak dengan lingkungannya serta memungkinkan anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya tersebut. Masa bermain pada anak memiliki tahap-tahap yang sesuai dengan perkembangan anak baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dan sejalan juga dengan usia anak.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif, di mana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya anak bebas mengekspresikan gagasannya melakukan khayalan, drama, bermain konstruktif, dan sebagainya. Maka dalam hal ini memungkinkan anak untuk mengembangkan perasaan bebas secara psikologis.

c. Urgensi Bermain Bagi Taman Kanak-kanak

Bermain dapat memiliki manfaat yang banyak diantaranya adalah aspek kecerdasan yang terasah dari anak. Hanya sayangnya, orang tua kadang tidak suka jika anaknya terlalu banyak bermain. Orang tua menganggap bermain tidak banyak

manfaatnya, bahkan kadang-kadang orang tua protes dengan pihak sekolah ketika orang tua mengetahui bahwa di sekolah anak-anak hanya bermain, yang seharusnya diajarkan tentang membaca, menulis dan berhitung. Padahal sesungguhnya masa pra sekolah adalah masa bermain, maka tepat jika pembelajaran Taman Kanak-kanak dilakukan dengan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain (Handayani, 2009, p. 67).

Bermain itu penting bagi anak, karena bermain merupakan bagian sangat penting dari proses tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial ekonomi maupun lingkungan fisik atau alam yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan sebagainya. Dalam permainan anak mencurahkan perhatian perasaan dan pikiran pada proses bermain serta sifat dan bentuk alat permainannya. Dengan demikian anak-anak akan belajar mengenai dan menjajaki lingkungannya.

Manfaat bermain bagi anak adalah sebagai berikut (Khobir, 2009, p. 99):

- a. Bermain yang melibatkan fisik seperti berlari, melompat dan menendang bermanfaat untuk menguatkan dan menterampilkan anggota badan anak.
- b. Bermain yang melibatkan indera atau pikiran seperti menggunakan alat-alat bermain yang mengeluarkan perasaan seperti menggambar dan bermain musik atau mendengarkan aba-aba memberikan peluang pada anak untuk belajar tentang pengertian baru, sifat-sifat dan bentuk barang tertentu.

- c. Bermain balok-balok mainan, membentuk lilin atau tanah liat, menggambar dan sebagainya, dapat mendorong kreativitas anak.
- d. Bermain dapat membantu mengembangkan kepribadian seperti bertanggungjawab, bekerjasama, mematuhi peraturan dan sebagainya.
- e. Bermain dapat membantu anak mengenal dirinya dengan baik yang berkaitan dengan kelemahan dan kekurangannya, maupun kelebihanannya.
- f. Bermain dapat digunakan sebagai penyalur keinginan dan kebutuhan anak yang tidak terpenuhi.
- g. Bermain bersama anggota keluarga dapat mengakrabkan hubungan antara anak dengan anggota keluarga lain.

Bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga makna esensinya menjadi hilang. Artinya dalam setiap kegiatan bermain dilakukan untuk kesenangan tanpa memperhatikan hasil akhirnya. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Pada setiap anak, terutama anak taman kanak-kanak bermain itu adalah belajar, memang dunia anak adalah bermain.

d. Definisi Permainan dan Klasifikasi Permainan

Bermain dan permainan adalah dua hal yang tidak dapat terpisahkan dalam kehidupan anak sehari-hari. Anak taman kanak-kanak tidak terlepas dari dunia bermain dan melakukan permainan di lingkungan tempatnya berada. Bermain akan membuat anak mengeksplorasi seluruh potensi yang ada dalam dirinya.

Permainan juga merupakan stimulasi yang sangat cocok bagi anak. Melalui kegiatan bermain, kemampuan berpikir anak terstimulasi dan mampu memanfaatkan aspek emosi, sosial dan fisiknya (Cornejo, dkk., 2021, p. 375). permainan dapat meningkatkan keterampilan fisik, pengalaman, dan pengetahuan anak, serta mengembangkan berbagai unsur keseimbangan mental (Purwanto, 2020, hlm.2) Muliawan (2019, p. 42) menyatakan bahwa dunia anak merupakan dunia permainan yang memerlukan tenaga dan konsentrasi sangat melelahkan. Ketika anak-anak bermain anak menggunakan otot tubuh, menstimulasi indera fisik, mengeksplorasi dan bereaksi terhadap dunia di sekitar mereka, dan menemukan seperti apa dunia dan diri mereka sendiri.

Bermain mempunyai makna yang berbeda-beda pada setiap tahapan kehidupan, terutama pada anak usia taman kanak-kanak. Ada permainan yang berbeda untuk dinikmati dan dimainkan oleh individu dari segala usia. Diketahui bahwa sebagian besar anak taman kanak-kanak menyukai permainan peran dan ingin mengubah setiap pengalaman menjadi sebuah permainan. Namun yang membuat permainan ini berbeda dari permainan lainnya, pada periode ini adalah anak menggunakannya sebagai alat untuk memahami dan memberi makna pada kehidupan mereka (Sing, et al., 2020, p. 12).

Tedjasaputra (2001, p. 60) permainan adalah bentuk dari kegiatan bermain yang ditandai oleh adanya aturan-aturan dan persyaratan-persyaratan yang disepakati bersama. Ruswandi (2005, p. 7) permainan adalah bentuk kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi pelakunya. Dengan demikian, permainan

adalah bentuk kegiatan bermain yang ditandai dan dikendalikan oleh aturan-aturan berdasarkan kesepakatan bersama untuk memberikan pengalaman belajar bagi anak.

Simbolon dkk. (2020, p. 271) mengatakan bahwa permainan merupakan upaya pengembangan diri (pelatihan mental dan latihan fisik) yang sangat positif terhadap keberhasilan dan peningkatan motivasi, kinerja, serta pelaksanaan tugas dan kepentingan organisasi yang lebih baik. Permainan sebagai kegiatan yang membantu anak untuk berkembang secara utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Aktivitas fisik yang dilakukan di sekolah dengan menggunakan model yang tepat dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik, kekuatan fisik, karakter, disiplin, integritas dan tanggung jawab. Model pembelajaran yang paling tepat adalah dengan menggunakan pendekatan permainan. Hal ini dikarenakan selama siswa bersenang-senang tidak akan bosan dalam belajar dan hasil belajar akan tercapai secara maksimal (Sutapa & Suharjana, 2019, p.11).

Permainan merupakan aktivitas fisik yang dilakukan secara sukarela dan sungguh-sungguh untuk mencapai kesenangan. Permainan ini dimainkan menurut aturan sederhana, bersifat regional dan informal, merupakan kesepakatan bersama, dan bukan merupakan induk dari olahraga yang resmi (Utama, 2020, p.2020). Suasana permainan memungkinkan individu berpikir dan bertindak secara imajinatif. Hal ini memungkinkan anak untuk mempelajari keterampilan motorik dan mengenai nilai sosial lingkungan. Kecerdasan dan kreativitas anak taman kanak-kanak dapat ditingkatkan dengan mengembangkan berbagai macam kegiatan dan suasana bermain.

Ralibi menyatakan terdapat beberapa hal yang perlu dipersiapkan sebelum membuat permainan: 1) *goal setting* atau tujuan dari kegiatan permainan tersebut. Sebagai contoh, permainan balok. Diharapkan setelah anak menyusun balok, anak dapat mengembangkan kemampuan motorik halusnya, 2) judul, setiap membuat permainan jangan pernah lupa mencantumkan judul atau nama permainan tersebut. Sebagai contoh kantong ajaib yaitu kegiatan permainan anak harus menebak benda-benda apa saja yang terdapat dalam kantong berwarna hitam. 3) *planning*, atau rencana. Tanpa adanya rencana, kegiatan permainan tidak dapat berjalan dengan baik karena perlu adanya skenario permainan agar permainan dapat berjalan dengan lancar. Sebagai contoh permainan kucing dan tikus, tanpa perencanaan yang matang kegiatan permainan kucing menangkap tikus tidak akan berjalan dengan baik, karena perlu persiapan tempat yang sesuai, jalan cerita yang baik agar anak-anak merasa senang menjalani kegiatan dan tujuan kegiatan dapat tercapai. Hal terakhir yang juga perlu diperhatikan adalah media atau perlengkapan permainan agar permainan menjadi lebih berarti dan menyenangkan.

Bermain membutuhkan suatu media yang disebut permainan. Santrock yang dikutip oleh Fadlillah (2014, p. 26) menjelaskan bahwa permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam. Lebih lanjut Paul Henry Mussen yang dikutip Fadlillah (2014, p. 26) menyebutkan ada beberapa kriteria tentang permainan, yaitu: 1) permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan

menyenangkan, 2) permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subjektif dan tidak mempunyai tujuan praktis, 3) permainan merupakan hal yang spontan dan sukarela, dipilih secara bebas oleh pemain, dan 4) permainan melibatkan keterlibatan aktif dari pemain.

Permainan dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bentuk. Belka (1994) dalam (Yoyo Bahagia & Adang Suherman, 2000, pp. 22-30) mengklasifikasikan permainan menjadi 5 bentuk yaitu: 1) permainan sentuh (*tag games*), 2) permainan target (*target games*), 3) permainan net dan dinding (*net and wall games*), 4) permainan serangan (*invasion games*), dan 5) permainan lapangan (*fielding games*). Berikut penjelasannya adalah sebagai berikut:

1) Permainan sentuh (*tag games*)

Permainan sentuh merupakan sebuah permainan strategi yang sederhana namun sangat berguna untuk mengembangkan dasar-dasar strategi. Tujuan permainan ini adalah untuk bergerak, mengubah arah, dan mengecoh, yang bertujuan agar dapat:

1) menyentuh lawan atau dapat menyebabkan lawan kehilangan kendali terhadap objeknya, 2) menghindari sentuhan lawan atau menghindari gangguan lawan terhadap objek yang sedang dikendalikannya. Beberapa contoh bentuk permainan sentuh adalah kucing-kucingan, galah asin, dribbling sentuh dalam bola basket.

Strategi yang dapat dikembangkan dalam permainan sentuh adalah sebagai berikut:

1) berdiri seimbang dan siap bergerak ke berbagai arah, 2) menggunakan variasi pura-pura pada saat menyentuh dan menghindari sentuhan, 3) merubah arah dan

kecepatan dalam gerakan mengecoh dan 4) menyadari apa yang terjadi di sebelah dan di belakang.

2) Permainan target (*target games*).

Permainan target merupakan sebuah bentuk permainan akurasi penyampaian objek pada sasaran atau target. Tujuan permainan ini adalah akurasi penyampaian objek pada sasaran. *Skill* yang dilibatkan dalam permainan ini pada umumnya dilakukan secara pasif atau cenderung bersifat *close skill*. Contoh dari bentuk permainan target ini adalah *bowling*, *golf*, panahan, memukul, menendang, dan melempar bola pada target. Strategi dasar permainan target adalah membuat keputusan apakah memilih kesempurnaan atau memilih cara atau tingkatan yang aman. Strategi dasar ini dapat diperinci sebagai berikut: 1) berhenti sesaat, relaks, dan tumbuhkan rasa percaya diri, 2) jangan terburu-buru tentukan kapan akan memulai, 3) menilai kemampuan sendiri dan situasi yang ada, kemudian memutuskan apakah memilih dengan sempurna atau memilih amannya, dan 4) berkonsentrasi dan fokus.

3) Permainan net dan dinding (*net and wall games*).

Permainan net dan dinding merupakan sebuah permainan yang melibatkan kemampuan bergerak dan mengendalikan objek agar susah dimiliki lawan atau susah dikembalikan lawan ke dinding. Pemain pada permainan ini harus mampu mengendalikan daerahnya. Pemain bergerak ke dalam daerahnya untuk menempatkan diri pada posisi yang strategis yang dapat menghalau kembalian pukulan atau lemparan lawan. Contoh bentuk permainan ini adalah jenis, squash,

badminton, bolavali, dan tenis meja. Beberapa strategi yang digunakan dalam permainan net dan dinding ini adalah: 1) mengirimkan objek ke dinding atau mengirimkan objek melewati net menuju daerah yang kosong (paling terbuka), 2) memulai dan kembali ke posisi strategis semula pada setiap selesai melakukan, 3) memainkan secara bervariasi sehingga lawan tidak dengan mudah mengantisipasi apa yang akan terjadi, 4) membagi daerah dengan teman satu tim, dan 5) komunikasi dengan teman sehingga dapat saling membantu satu sama lain.

4) Permainan serangan (*invasion Games*).

Permainan ini lebih memfokuskan perhatiannya pada pengendalian objek pada daerah tertentu. Permainan ini meliputi permainan yang sederhana seperti permainan merebut bola. Bentuk permainan ini bisa dianggap lebih kompleks. Pada permainan ini, satu tim berusaha mengendalikan bola bergerak menuju sasaran (misalnya membuat gol) menyerang atau melewati lawan. Contoh bentuk permainan serangan ini adalah sepakbola, bolabasket, *rugby*, dan sebagainya. Berbagai strategi dasar dalam permainan serangan adalah sebagai berikut: 1) menciptakan agar pertahanan terbuka, 2) menjaga wilayah dan reposisi untuk bertahan, 3) menjaga dan menghambat gerak lawan, 4) memindahkan objek pada daerah yang memungkinkan, dan 5) berkomunikasi dengan teman secara efektif.

5) Permainan lapangan (*fielding games*).

Permainan ini biasanya sebuah objek dikirimkan pada sebuah tempat atau daerah tertentu dan pegirim berusaha lari ke tempat tertentu dan bahkan mungkin terus berlari sampai kembali lagi ke tempat semula sebelum pemain penangkap bola

dapat menangkap bola dan mengirimkannya lagi ke tempat semula. Permainan ini dapat disederhanakan dengan mengurangi *skill* yang diperlukannya, misalnya dilakukan dengan *skill* memukul dan lari atau dipadukan dengan permainan sentuh. Beberapa contoh permainan lapangan adalah *softball*, *baseball*, kasti, dan bola bakar. Beberapa strategi yang dapat digunakan dalam permainan ini antara lain: 1) mengirimkan objek pada daerah kosong, 2) menempatkan diri pada posisi yang strategis, dan 3) reposisi dan membantu teman.

Sedangkan Grehaigine, Richard and Griffin (2008, p. 5) mengklasifikasikan permainan menjadi: 1) *invasion games* yang mencakup permainan bola tangan, bola basket, net, tim bola tangan, *korkball*, *tchouk-ball*, *ultimate fresbee*, *polo air*, *American football*, *sepakbola*, *rugby*, *Gaelle football*, *Australian football*, *hurling*, *speedball*, *touchball*, *stick-ball*, *hockey*, *lacrosse*, *cycle polo*, *shinty*, *roller hockey*, dan *ice hockey*, 2) *fielding/runscoring* yang mencakup permainan *baseball*, *softball*, *rounders*, *cricket*, dan *kick ball (football cricket)*, 3) *net/wall* yang meliputi permainan net dengan raket dan permainan net dengan tangan. Permainan net dengan raket mencakup permainan badminton, tenis, tenis meja, *paddle tennis*, platform tennis. Untuk permainan net dengan tangan mencakup permainan bolavoli. Sedangkan untuk permainan dinding mencakup permainan *squash*, *paddleball*, *raqueball* dan *bosque pelote*.

Permainan banyak memberikan fungsi bagi anak pada akhir masa kanak-kanak. Mayke S. Tedjasaputra (2005, pp. 38-45) menjelaskan bahwa anak yang melakukan permainan akan mendapatkan manfaat sebagai berikut: 1) manfaat untuk

perkembangan aspek fisik, 2) manfaat untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus, 3) manfaat untuk perkembangan aspek sosial, 4) manfaat perkembangan aspek emosi atau kepribadian, 5) manfaat untuk perkembangan aspek kognisi, 6) manfaat untuk mengasah ketajaman indera, dan 7) manfaat untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

e. Pemilihan Permainan.

Pemilihan permainan yang akan diberikan kepada anak hendaknya perlu memperhatikan beberapa pertimbangan. Menurut Gabbard (1987, pp. 368), pemilihan sebuah permainan, perlu memperhatikan beberapa poin yang diantaranya: a) permainan harus bersifat menyenangkan, b) permainan harus menyediakan aktivitas untuk semua anak secara maksimal, c) meningkatkan keterampilan gerak yang dibutuhkan, dan atau mengembangkan serta memelihara kebugaran, dan d) mencakup keseluruhan peserta dan bukan pengurangan peserta permainan.

Gabbard (1987, p. 368) menyatakan bahwa diperlukan beberapa tambahan sebagai petunjuk dan pertimbangan dalam memilih permainan, yang diantaranya: a) penggunaan kemajuan permainan, dari bentuk permainan yang kecil kemudian ke sebuah tim permainan, b) ketika melakukan pemilihan, diperlukan peningkatan/kemajuan jumlah dan kompleksitas peraturan serta strategi, c) menggunakan situasi permainan untuk evaluasi dan meningkatkan perilaku efektif dan juga kecakapan keterampilan gerak, d) keamanan harus sebagai dasar yang harus dipertimbangkan, e) menempatkan anak ke dalam sebuah formasi dan

membuat petunjuk bila dimungkinkan, f) meskipun partisipasi sangat ditekankan, jika partisipasi anak perlu dikurangi, disarankan hanya satu atau dua putaran, dan g) menghindari penekanan yang berlebihan dalam sebuah kompetisi.

Prinsip-prinsip dalam pemilihan permainan di atas maka tahap berikutnya segera ditentukan permainan-permainan yang sesuai dengan anak TK. Apabila permainan yang dilakukan oleh anak tidak bisa menciptakan rasa senang dan gembira serta menyebabkan keterampilan sosial anak tidak teramati maka perlu dilakukan perbaikan.

Pemilihan sebuah permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak TK, perlu diketahui terlebih dahulu komponen kunci yang akan dikembangkan dalam aktivitas fisik berbasis permainan. Teori keterampilan sosial terus mengalami perkembangan, setelah dilakukan analisa dan peninjauan ulang menurut Caldarella dan Marrel terdapat lima dimensi utama keterampilan sosial untuk anak-anak dan remaja (Merrel, 2003, p. 23), meliputi:

a) Hubungan dengan teman sebaya (*Peer relationship skills*).

Dimensi ini meliputi perilaku yang disukai, empati, partisipasi sosial, *sociability-leadership*, hubungan dengan teman sebaya maupun hubungan dengan orang lain.

b) Manajemen diri (*self management skills*).

Dimensi ini meliputi pengendalian diri, kemandirian sosial, kompetensi sosial, tanggung jawab sosial, patuh terhadap aturan, dan toleransi.

c) Kemampuan akademis (*Academic skills*).

Dimensi ini meliputi penyesuaian diri terhadap lingkungan sekolah, menghormati aturan sekolah, orientasi tugas dan tanggung jawab akademik.

d) Kepatuhan (*Compliance skills*).

Dimensi ini meliputi kerjasama, hubungan dengan teman/orang lain, penyesuaian dengan orang lain.

e) Perilaku *assertive* (*Assertion skills*)

Dimensi ini meliputi ketegasan, inisiasi sosial, penggerak sosial, berani.

f. Faktor yang Mempengaruhi Anak dalam Permainan

Permainan merupakan kegiatan yang dilakukan anak dengan tujuan untuk bersenang-senang. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi dalam permainan anak. Permainan mempunyai tujuan yang positif dalam menunjang tumbuh kembang anak. Permainan juga memberikan saran kepada anak untuk meningkatkan penyerapan rangsangan baik dari internal maupun eksternal. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak dalam bermain: (1) kesehatan, (2) kecerdasan, (3) jenis kelamin, (4) lingkungan, dan (5) status sosial ekonomi (Jafar & Satriana, 2018). Permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk bersenang-senang, tanpa memperhatikan hasil akhirnya. Melalui bermain, anak dapat mengoptimalkan rangsangan untuk mengalami emosi dan emosi yang menyenangkan (Utama, 2020,p.15).

Tameon (2018, pp. 27-30), faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas bermain antara lain:

1) Faktor Sosial-Budaya

Anak-anak melakukan permainan yang biasanya merupakan cerminan dari pandangan hidup di lingkungan sosial budaya tempat mereka tinggal. Anak merupakan orang yang cerdas karena dapat mengamati dan meniru tingkah laku orang dewasa serta mempraktikkannya dalam permainan. Nilai-nilai sosial budaya mempunyai pengaruh yang besar terhadap gaya bermain anak di tempat mereka tinggal. Oleh karena itu, jenis dan format permainan berbeda-beda tergantung dari wilayahnya. Permainan anak-anak meniru aktivitas orang dewasa, dan anak-anak mendengar dan melihat cerita dari orang dewasa.

2) Faktor Gender dan Teman Permainan

Anak-anak cenderung memilih teman bermain yang bisa diajak bekerja sama dan saling memahami. Pemilihan teman permainan dimulai dari kehidupan keluarga dan kemudian di luar keluarga. Anak laki-laki lebih sadar akan kesetaraan gender dalam permainan dibandingkan dengan anak perempuan. Anak laki-laki juga menunjukkan minat yang lebih besar terhadap permainan dibandingkan dengan anak perempuan.

3) Faktor Media Massa

Televisi merupakan media elektronik yang memberikan dampak besar bagi anak melalui permainan. Banyak saluran TV yang menayangkan program-program menarik untuk anak-anak. Berbagai informasi yang diperoleh dari televisi direkam, disimpan dan digunakan untuk mengembangkan aktivitas bermain anak. Ide permainan anak yang dibawakan anak banyak berasal dari program televisi.

Menonton televisi adalah salah satu hiburan paling populer di masa anak taman kanak-kanak.

4) Faktor Ketersediaan Sarana dan Prasarana.

Sarana prasarana bermain harus sesuai untuk anak. Kegiatan bermain modern yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kecerdasan anak seringkali memerlukan biaya yang mahal, karena orang tua harus menyediakan peralatan bermain tersebut. Anak yang lahir dari keluarga yang memiliki status sosial yang tinggi besar kemungkinannya untuk mendapatkan perlengkapan bermain lebih lengkap dibandingkan anak yang memiliki status sosial yang lebih rendah. Ketika anak memiliki banyak peralatan bermain maka ia akan lebih kreatif dengan mainan yang sudah dimilikinya, dan akan semakin menyukai mainan tersebut dan semakin sering bermain dengannya.

Permainan mempunyai banyak manfaat bagi perkembangan fisik, motorik, kognitif, linguistik, sosial dan emosional anak. Selama permainan olahraga anak-anak akan lebih banyak menghabiskan kekuatan fisik, yang secara signifikan akan mendorong perkembangan kekuatan fisik. Apalagi permainan memberikan dampak positif bagi tumbuh kembang anak. Anak dapat belajar bersosialisasi, belajar sportivitas, dan belajar menjadi pemimpin. Dunia anak-anak adalah dunia bermain, melalui kegiatan bermain, seluruh aspek tumbuh kembang anak terdorong sehingga anak menjadi lebih sehat dan cerdas (Susilawati, dkk, 2018, p. 130). Melalui aktivitas bermain, dapat memaksimalkan dan mengembangkan berbagai aspek tumbuh kembang anak secara maksimal dan optimal, ini mempengaruhi

kemampuan berpikir anak dan mendorong anak untuk memanfaatkan aspek emosional, sosial dan fisik.

5. Karakteristik Anak Taman Kanak-kanak

Karakteristik perkembangan anak prasekolah dapat diuraikan ke dalam beberapa hal, yaitu: perkembangan fisik, perkembangan motorik, perkembangan kognitif, dan perkembangan sosial emosional.

1) Perkembangan Fisik

Pada saat anak mencapai usia tahapan prasekolah usia 2-6 tahun ada ciri yang jelas berbeda antara anak usia bayi dan anak prasekolah. Perbedaannya terletak pada penampilan, proporsi tubuh, berat, panjang badan dan keterampilan yang mereka miliki. Contohnya pada anak prasekolah yang telah tampak otot-otot tubuh yang berkembang dan memungkinkan mereka melakukan berbagai keterampilan. Dengan bertambahnya usia, perbandingan antar bagian tubuh akan berubah. Anak yang semakin bertambah umurnya, keseimbangan ada di bawah tungkai bagian bawah. Postur tubuh anak pada masa kanak-kanak awal ada yang berbentuk gemuk (endomorfik), berotot (mesomorfik) dan ada juga yang relatif kurus (ektomorfik), (Izzaty, 2008, p. 86).

Gerakan anak prasekolah lebih terkendali dan terorganisasi dalam pola-pola, seperti pada menegakkan tubuh dalam posisi berdiri dan tangan dapat terjuntai secara santai, dan mampu melangkahkan kaki dengan menggerakkan tungkai dan kaki. Dalam pengamatan perkembangan jasmaninya, anak prasekolah pertumbuhannya bersifat *cephalo-caudal* (mulai dari kepala menuju bagian

tulang ekor) dan *proximo-distal* (mulai dari tengah ke arah tepi tubuh). Gerak kasar lebih dahulu berkembang sebelum gerakan otot halus. Pengendalian otot kepala dan lengan lebih dahulu berkembang daripada pengendalian otot kaki. Otot-otot besar pada anak prasekolah lebih berkembang dari kontrol terhadap jari tangan. Anak-anak lebih dahulu mampu mengendalikan otot-otot lengan, setelah itu baru otot tangan yang dipergunakan untuk menulis dan memotong atau menggunting sesuatu. Perkembangan fisik anak prasekolah pada tinggi badan dan berat badan mengalami penambahan. Anak-anak bertambah tinggi rata-rata 2 *inchi* dan bertambah berat antara 5-7 pon per tahun. Pada usia 5 tahun, otak mencapai ukuran orang dewasa. Beberapa diantaranya meningkat ukurannya karena jumlah dan ukuran urat syaraf, beberapa *myelinasi*. Rata-rata anak perempuan hanya lebih sedikit kecil dan lebih ringan daripada anak laki-laki pada usia 2-6 tahun. Selama usia prasekolah, baik anak laki-laki maupun anak perempuan makin langsing sementara batang tubuhnya makin panjang, (Santrock, 2002, p. 224). Selanjutnya dari segi perkembangan fisiologis, pada anak prasekolah ditandai dengan adanya perubahan secara kuantitatif, kualitatif, dan fungsional dari sistem kerja hayati, seperti kontraksi otot, peredaran darah dan pernapasan, persyarafan, produksi kelenjar, dan pencernaan. Pada anak prasekolah otot berfungsi sebagai pengontrol motorik (Santoso, 2002, p.10).

2) Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik berarti pengendalian jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf dan otot saling terkoordinasi. Perkembangan motorik berhubungan

dengan pertumbuhan dan perkembangan. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, pertumbuhan adalah perubahan kuantitatif dalam ukuran dan struktur. Perubahan dapat diukur seperti tinggi badan, berat badan, lingkar kepala dan penambahan gigi. Sedangkan perkembangan adalah perubahan kualitatif yaitu menjadi lebih baik, lebih kompleks, dan lebih terkoordinasi (Lismanto, 2017, p. 45).

Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang terkontrol oleh otak. Perkembangan motorik terbagi menjadi dua bagian, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir sama dengan orang dewasa. Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuh anak. Untuk merangsang motorik kasar anak dapat dilakukan dengan melatih anak untuk melompat, memanjat, berlari, berjinjit, berjalan dan sebagainya (Iswatiningtyas, 2015, p. 56). Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus yang banyak dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih, seperti memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menulis dan lain-lain (Yusrika, 2017, p. 90).

Aktivitas fisik motorik yang rendah akan berdampak terhadap perkembangan kemampuan motorik anak. Guru perlu melakukan pendekatan, agar anak dapat aktif dan percaya diri terhadap gerakan, sehingga anak memiliki partisipasi lebih tinggi.

Beberapa peneliti menemukan bahwa aktivitas fisik motorik sangat penting dalam mengembangkan keterampilan anak, dengan demikian anak harus aktif secara fisik untuk mengembangkan keterampilan motorik baru, melalui gerakan motorik (Susanti, 2016, p. 66).

Sujiono menyatakan bahwa aktivitas fisik akan meningkatkan pula rasa keingintahuan anak dan membuat anak-anak akan memperhatikan benda-benda, menangkapnya, mencobanya, melemparkannya, atau menjatuhkannya, mengambil, mengocok-ngocok, dan meletakkan kembali benda-benda ke dalam tempatnya (Gustina, 2016, p. 75). Kegiatan pengembangan fisik motorik mencakup kegiatan yang mengarah pada kegiatan untuk melatih motorik kasar yang terdiri atas gerakan jalan, lari, lompat, senam, keterampilan dengan bola, keterampilan menggunakan peralatan, menari, latihan ritmik dengan gerak gabungan (Yusmarni, 2015, p. 67).

Hurlock menjelaskan kemampuan motorik kasar sebagai pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord, yaitu kemampuan yang diperlukan sejak usia balita sebagai bagian dari pertumbuhan dan perkembangan anak (Hidayati, 2013, p. 88).

Pada anak usia tiga tahun anak pada umumnya dapat berjalan mengikuti garis yang lurus dan pada umumnya sudah dapat berjalan mundur, berjalan dengan cara jinjit dan lari, serta mampu melempar bola dan mampu menangkap bola dengan kedua tangan diluruskan ke depan. Pada usai empat tahun dapat berjalan mengikuti garis yang berbentuk sebuah lingkaran. Anak setelah usia lima tahun mampu lari dengan kuat dan

kencang dengan gaya seperti orang dewasa dan dapat meloncat dengan mempertahankan keseimbangannya.

Anak prasekolah umumnya sangat aktif, mereka telah memiliki penguasaan atau kontrol terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dapat dilakukannya sendiri. Anak laki-laki lebih besar, sedangkan anak perempuannya lebih terampil dalam motorik halus khususnya.

3) Perkembangan Kognitif

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan (Neiser dalam Jahja, 2013, p. 56). Selanjutnya kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk memperelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Pudjiati & Masykouri, 2011, p. 6). Sejalan yang dikemukakan oleh istilah Maslihah (2005) bahwa kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. Artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu. Lebih lanjut proses kognisi adalah sebuah proses mental yang mengacu kepada proses mengetahui (*knowing*) sesuatu (Berk, 2005). Kemudian Yusuf (2005, p. 10) mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir

lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

Perkembangan kognitif atau intelektual berada pada tahap pra operasional, ditandai dengan kemampuan operasional yang kacau dan belum terorganisir. Adapun ciri-cirinya adalah: semakin berkembangnya fungsi simbolis, tingkah laku imitasi langsung, maupun tertunda, cara berpikirnya egosentris, centralized atau terpusat pada suatu dimensi saja, cara berpikir yang tidak tepat dapat dibalik dan terarah statis, (Izzaty, 2008, p. 99).

4) Perkembangan Sosial-Emosional

Kemampuan sosial-emosional merupakan dua kemampuan yang berbeda namun saling terkait satu sama lainnya. Beberapa ahli memisahkan antara kemampuan sosial dan kemampuan emosional. Namun beberapa ahli menyatakan bahwa kedua kemampuan tersebut merupakan satu kesatuan.

Perkembangan sosial emosional terintegrasi dengan perkembangan kognitif dan motorik. Adapun ciri-cirinya adalah: 1) dalam bermain anak mengalami perubahan dari permainan solitair, paralel, sampai ke permainan asosiatif. Dari bermain anak belajar sejumlah peraturan, 2) anak pada masa kanak-kanak awal menurut pakar perkembangan psikososial Erikson berada pada tahap perkembangan otonomi melawan rasa malu dan ragu-ragu, serta perkembangan inisiatif melawan rasa bersalah, 3) perkembangan *self* diawali dari perasaan diri secara fisik seperti “saya adalah anak perempuan”, “saya berambut panjang”, kemudian berkembang menjadi perasaan diri

yang lebih bersifat psikologis seperti “saya pandai melompat”, “saya disenangi orang banyak. Perkembangan self yang baik akan meningkatkan self esteem yang positif. Anak yang memiliki self esteem positif akan lebih berprestasi, lebih percaya diri, dan lebih mandiri serta ramah, 4) anak yang populer terbukti memiliki keterampilan sosial lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang kurang populer. Anak yang kurang populer terlibat dalam hubungan dengan teman sebaya yang lebih kompleks, dan hal ini lebih menguntungkan dan meningkatkan lagi bagi perkembangan kognitifnya, 5) anak-anak yang mengalami konflik dan tidak mampu menyatakan secara verbal akan mencoba menyelesaikan konfliknya dengan kekuatan fisik. Oleh karena itu belajar menyatakan perasaannya untuk menyelesaikan konflik secara verbal menjadi hal sangat penting bagi anak pada masa kanak-kanak awal, 6) perilaku prasosial dapat berkembang apabila anak diajarkan untuk berpikir dengan cara sudut pandang orang lain, hal ini dapat diperoleh melalui permainan pura-pura, 7) anak-anak mengalami perkembangan emosi dari senang, marah dan susah menjadi malu, kecewa dan sebagainya. Pada masa ini anak tidak hanya perlu belajar bagaimana mengekspresikan emosinya, tetapi juga perlu belajar mengendalikannya, 8) pada masa kanak-kanak awal sering mengembangkan stereotipi tentang gender yang salah, seperti anak perempuan tidak boleh menjadi polisi. Pendidik menjadi peranan penting untuk mengajarkan anak sadar akan gendernya sendiri, menentang berkembangnya stereotipi tentang gender yang salah, serta mendorong anak-anak bermain secara lintas gender.

Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun merupakan pertumbuhan dan perkembangan anak yang dapat dicapai pada rentang usia tertentu.

Perkembangan anak sebagaimana yang dimaksud merupakan integrasi dari perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional, serta seni. Perkembangan tersebut merupakan perubahan perilaku yang berkesinambungan dan terintegrasi dari faktor genetik dan lingkungan serta meningkat secara individual baik kuantitatif dan kualitatif. Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-6 tahun dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
I. Nilai Agama dan Moral	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui agama yang dianutnya. 2. Meniru gerakan beribadah dengan urutan yang benar. 3. Mengucapkan doa sebelum dan/sesudah melakukan sesuatu. 4. Mengenal perilaku baik/sopan dan buruk. 5. Membiasakan diri berperilaku baik 6. Menucapkan salam dan membalas salam. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal agama yang dianut. 2. Mengerjakan ibadah. 3. Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb. 4. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan. 5. Mengetahui hari besar agama. 6. Menghormati (toleransi) agama orang lain
II. Fisik-Motorik A. Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiu angin, pesawat terbang, dll. 2. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut). 3. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. 2. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam.

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
	4. Melempar sesuatu secara terarah. 5. Mengangkap sesuatu secara tepat. 6. Melakukan gerakan antisipasi. 7. Menendang sesuatu secara terarah. 8. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas.	3. Melakukan permainan fisik dengan aturan. 4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri. 5. Melakukan kegiatan kebersihan diri.
B. Motorik Halus	1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran. 2. Menjiplak bentuk. 3. Mengkoordinasikan mata tangan untuk melakukan gerakan yang rumit. 4. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media. 5. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media. 6. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumpt, mengelus, mencolek, mengepal, memlintir, memilin, memeras).	1. Menggambar sesuai gagasannya. 2. Meniru bentuk. 3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. 4. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar. 5. Menggunting sesuai dengan pola. 6. Menempel gambar dengan tepat. 7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci.
C. Kesehatan dan Perilaku Keselamatan.	1. Berat badan sesuai tingkat usia.	1. Berat badan sesuai tingkat usia.

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
	<ol style="list-style-type: none"> 2. Tingkat badan sesuai tingkat usia. 3. Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan 4. Lingkar kepala sesuai tingkat usia. 5. Menggunakan toilet (penggunaan air, membersihkan diri) dengan bantuan minimal. 6. Memahami berbagai alarm bahaya (kebakaran, banjir, gempa). 7. Mengenal rambu lalu lintas yang ada di jalan. 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Tinggi badan sesuai tingkat usia. 3. Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan. 4. Lingkar kepala sesuai tingkat usia. 5. Menutup hidung dan mulut (misal, ketika batuk dan bersin). 6. Membersihkan, dan membereskan tempat bermain. 7. Mengetahui situasi yang membahayakan diri. 8. Memahami tata cara menyebrang. 9. Mengenal kebiasaan buruk bagi kesehatan (rokok, minuman keras).
<p>III. Kognitif.</p> <p>A. Belajar dan Pemecahan Masalah.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis). 2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil). 3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dll). 4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit. 5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri terkait dengan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan). 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial. 3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru. 4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan).

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
	<p>berbagai pemecahan masalah.</p> <p>6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu.</p> <p>7. Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu.</p> <p>8. Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai siswa/anak/taman).</p>	
B. Berpikir Logis	<p>1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran.</p> <p>2. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya.</p> <p>3. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi.</p> <p>4. Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya.</p> <p>5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.</p>	<p>1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”.</p> <p>2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: “ayo kita bermain pura-pura seperti burung”).</p> <p>3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.</p> <p>4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah).</p> <p>5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi).</p> <p>6. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam</p>

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
		kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi. 7.Mengenal pola ABCD-ABCD. 8.Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.
c. Berpikir simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh. 2. Mengenal konsep bilangan. 3. Mengenal lambang bilangan. 4. Mengenal lambang huruf. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.Menyebutkan lambang bilangan 1-10. 2.Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. 3.Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. 4.Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan. 5.Mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).
IV. Kognitif. A. Memahami Bahasa.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya). 2. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan. 3. Memahami cerita yang dibacakan. 4. Mengenal perbendaharaan kata mengenai sifat (nakal, 	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mengerti beberapa perintah secara bersamaan. 2.Mengulang kalimat yang lebih kompleks. 3.Memahami aturan dalam suatu permainan. 4.Senang dan menghargai bacaan.

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
	<p>pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dll).</p> <p>5. Mendengar dan membedakan bunyi-bunyian dalam Bahasa Indonesia (contoh, bunyi dan ucapan harus sama).</p>	
B. Mengungkapkan Bahasa	<p>1. Mengulang kalimat sederhana.</p> <p>2. Bertanya dengan kalimat yang benar.</p> <p>3. Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan.</p> <p>4. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek dll).</p> <p>5. Menyebutkan kata-kata yang dikenal.</p> <p>6. Mengutarakan pendapat kepada orang lain.</p> <p>7. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan.</p> <p>8. Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar.</p> <p>9. Memperkaya perbendaharaan kata.</p> <p>10. Berpartisipasi dalam percakapan.</p>	<p>1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks.</p> <p>2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama.</p> <p>3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca.</p> <p>4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokol kalimat-predikat-keterangan).</p> <p>5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.</p> <p>6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan.</p> <p>7. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita.</p>
c. Keaksaraan	1. Mengenal simbol-simbol.	1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
	<ul style="list-style-type: none"> 2. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya. 3. Membuat coretan yang bermakna. 4. Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z). 	<ul style="list-style-type: none"> 2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya. 3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama. 4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf. 5. Membaca nama sendiri. 6. Menuliskan nama sendiri. 7. Memahami arti kata dalam cerita.
V. Sosial-emosional. A. Memahami Bahasa.	<ul style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan. 2. Mengendalikan perasaan. 3. Menunjukkan rasa percaya diri. 4. Memahami peraturan dan disiplin. 5. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah). 6. Bangga terhadap hasil karya sendiri. 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi. 2. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat). 3. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar).
B. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain.	<ul style="list-style-type: none"> 1. Menjaga diri sendiri dari lingkungannya. 2. Menghargai keunggulan orang lain. 3. Mau berbagi, menolong dan membantu teman. 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Tahu akan haknya. 2. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan). 3. Mengatur diri sendiri. 4. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri.

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
C. Perilaku prososial.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif. 2. Mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan. 3. Menghargai orang lain. 4. Menunjukkan rasa empati. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain dengan teman sebaya. 2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar. 3. Berbagi dengan orang lain. 4. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain. 5. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah). 6. Bersikap kooperatif dengan teman. 7. Menunjukkan sikap toleran. 8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb). 9. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.
VI. Seni. A. Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Senang mendengarkan berbagai macam musik atau lagu kesukaannya. 2. Memainkan alat musik/instrumen/benda yang dapat membentuk irama yang teratur. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu. 2. Memainkan alat musik/instrumen/benda bersama teman
B. Tertarik dengan kegiatan seni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih jenis lagu yang disukai. 2. Bernyanyi sendiri. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar.

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4-5 Tahun	Usia 5-6 Tahun
	<p>3. Menggunakan imajinasi untuk mencerminkan dalam sebuah peran.</p> <p>4. Membedakan peran fantasi dan kenyataan.</p> <p>5. Menggunakan dialog, perilaku, dan berbagai materi dalam menceritakan suatu cerita.</p> <p>6. Mengekspresikan gerakan dengan irama yang bervariasi.</p> <p>7. Menggambar objek disekitarnya.</p> <p>8. Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya (misal: dengan plastisin, tanah liat).</p> <p>9. Mendeskripsikan sesuatu (seperti binatang) dengan ekspresif yang berirama (contoh, anak menceritakan gajah dengan gerak dan mimik tertentu).</p> <p>10. Mengkombinasikan berbagai warna ketika menggambar atau mewarnai.</p>	<p>2. Menggunakan berbagai alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu.</p> <p>3. Bermain drama sederhana.</p> <p>4. Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam.</p> <p>5. Melukis dengan berbagai cara dan objek.</p> <p>6. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok dll).</p>

Sumber: Lampiran I Permendikbud RI No. 137 Tahun 2014.

6. Kurikulum Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK)

Muatan kurikulum TK berisi program-program pengembangan terdiri atas:

- 1) Program pengembangan nilai agama dan moral mencakup perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku baik yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain.
- 2) Program pengembangan fisik-motorik mencakup perwujudan suasana berkembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain.
- 3) Program pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berpikir dalam konteks bermain.
- 4) Program pengembangan bahasa mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa dalam konteks bermain.
- 5) Program pengembangan sosial-emosional mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap, dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain.
- 6) Program pengembangan seni mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni dalam konteks bermain.

Kurikulum 2013 TK terdapat kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Kompetensi inti kurikulum 2013 TK merupakan gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan TK usia 6 (enam) tahun. Kompetensi inti mencakup: 1) kompetensi inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual, 2) Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial, 3) Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan, dan 4) Kompetensi Inti-

4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan. Sementara Kompetensi Dasar merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, tema pembelajaran, dan pengalaman belajar yang mengacu pada Kompetensi Inti. Rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan memperhatikan karakteristik dan kemampuan awal anak serta tujuan setiap program pengembangan. Kompetensi Dasar dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan pengelompokan kompetensi inti yaitu: 1) Kelompok 1: kelompok Kompetensi Dasar sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1, 2) kelompok Kompetensi Dasar sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2, 3) Kelompok 3: kelompok Kompetensi Dasar pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3, dan 4) Kelompok 4: kelompok Kompetensi Dasar keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4. Uraian dari setiap Kompetensi Dasar untuk setiap kompetensi inti dapat dilihat pada 4 di bawah ini:

Tabel 4. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 TK

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.
	1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan elastis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.	2.1. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat.
	2.2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu.
	2.3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif.
	2.4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis.
	2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri.

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
	2.6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan.
	2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan.
	2.8. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian.
	2.9. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya.
	2.10. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain.
	2.11. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri.
	2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab.
	2.13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur.
	2.14. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman.
KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan TK dengan cara: mengamati dengan indertta (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); menanya, mengumpulkan informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain	3.1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari.
	3.2. Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia.
	3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
	3.4. Mengetahui cara hidup sehat.
	3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif.

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
	<p>3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).</p> <p>3.7. Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi).</p> <p>3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll).</p> <p>3.9. Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll).</p> <p>3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca).</p> <p>3.11. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal).</p> <p>3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.</p> <p>3.13. Mengenal emosi diri dan orang lain.</p> <p>3.14. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri.</p> <p>3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni.</p>
<p>KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.</p>	<p>6.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa.</p> <p>6.2. Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia.</p> <p>6.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.</p> <p>6.4. Mampu menoling diri sendiri untuk hidup sehat.</p> <p>6.5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif.</p>

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
	6.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.
	6.7. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.
	6.8. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh.
	6.9. Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan dll).
	6.10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca).
	6.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal).
	6.12. Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar.
	6.13. Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat.
	6.14. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

Sumber: Lampiran I Permendikbud RI No 146 Tahun 2014.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan Suherman, et al (2019) dengan judul *Development Of Traditional Children Play Based Instructional Model To Optimize Development of Kindergartener's Fundamental Motor Skill*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model permainan tradisional yang dikembangkan siswa taman kanak-kanak dapat digunakan untuk mengoptimalkan kemampuan motorik dasar siswa taman kanak-kanak.
2. Hasil penelitian dari Anindya Purnama (2015: 213) bahwa metode permainan kooperatif merancang gambar dapat meningkatkan keterampilan sosial bagi peserta didik TK A BAS di Kabupaten Tuban. Hasil penelitian dari Dwi & Inmas (2014: 137) bahwa permainan tradisional dapat menstimulus berbagai aspek perkembangan anak khususnya aspek keterampilan sosial. Melalui permainan tersebut anak dapat belajar bersosialisasi dengan teman, anak belajar kekompakan, anak belajar mengendalikan diri atau mengendalikan emosi mereka anak belajar bertanggung jawab, anak belajar tertib terhadap peraturan serta belajar menghargai orang lain. Dengan demikian adanya stimulasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional gerak dan permainan tradisional gerak dan lagu dapat menjadikan pribadi anak yang memiliki kecerdasan emosional.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Daraee, Salehi & Fakhr (2016: 512) yang menyebutkan bahwa keterampilan sosial merupakan salah satu faktor yang penting dalam menentukan kesuksesan seseorang dalam kehidupan bermasyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak pada sekolah

berbakat mempunyai perbedaan keterampilan sosial yang lebih tinggi serta lebih percaya diri dari pada siswa pada sekolah umum namun tidak signifikan jika dilihat dari komponen lain.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Yuana Resmasari (2015) yang berjudul Tingkat Keterampilan Sosial Anak TK Kelompok B di Gugus II Kecamatan Berbah, Sleman Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak kelompok B di TK Gugus II Kecamatan Berbah, Sleman telah memiliki keterampilan sosial yang sangat tinggi dibuktikan dengan data mampu mencapai skor di atas 22 dengan jumlah frekuensi 49 dan hasil persentase 53%.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Bella Syahida (2020) dengan judul pengaruh permainan kooperatif terhadap kemampuan kerjasama anak pada usia 5-6 tahun di TK Islam Nurul Iman. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh antara anak yang menggunakan permainan kooperatif dan anak yang tidak menggunakan permainan kooperatif. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan rata-rata hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata pretest yang diperoleh pada kelas eksperimen sebesar 73,96 dan nilai rata-rata pretest yang diperoleh kelompok kontrol sebesar 72,77. Setelah diberikan treatment (tindakan) pada kedua kelas, maka diperoleh rata-rata posttest pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol, di mana rata-rata yang diperoleh pada kelas eksperimen sebesar 87,09 sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 81,40. Hasil ini masih diperkuat lagi dari perolehan data dengan menggunakan perhitungan uji hipotesis dengan uji-t yakni uji

Independent Sample T-test pada taraf signifikansi $\alpha < 0.05$ yang dilakukan pada nilai posttest kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan bantuan SPSS 24. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai probabilitas yang diperoleh 0.001 karena nilai probabilitas $0.001 < \alpha = 0.005$. maka H_0 ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima. hal ini membuktikan bahwa penggunaan permainan koopertif berpengaruh terhadap kemampuan kerjasama pada usia 5-6 tahun di TK Islam Nurul Iman.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Admi Perdani (2014) dengan judul peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain permainan tradisional pada anak TK B. Hasil penelitian tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan sosial di kelas B3 TK Nurul'Ain berimplikasikan pada perlunya penerapan bermain permainan tradisional sebagai salah satu pembelajaran di taman kanak-kanak. Hasil penelitian menunjukkan adanya proses peningkatan hasil pada keterampilan sosial anak melalui penerapan metode bermain permainan tradisional.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Kurniawati dkk (2019) dengan judul pengaruh sandal bakiak terhadap keterampilan sosial anak di TK S Melati Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan sosial pada anak usia 5-6 tahun di TK S Melati Surabaya sebelum adanya pemberian perlakuan (*treatment*) terlibat aktif masih rendah. Sehingga berdampak pada kurangnya koordinasi yang baik dalam suatu kelompok. Hasil nilai rata-rata *pretest* pada kelompok B1 sebelum adanya pemberian perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional sandal

bakiak adalah 9.2. Setelah adanya pemberian perlakuan (*treatment*) hasil *posttest* meningkat sangat drastis dengan nilai rata-rata 15.4. Pengaruh permainan tradisional sandal bakiak terhadap keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun di TK S Melati Surabaya diperoleh hasil data *pretest* dan *posttest* yang kemudian diujikan dengan menggunakan uji *Wilcoxon Match Pairis Test*. Hasil analisis data yang diperoleh dengan menggunakan uji *Wixcoxon* dari T hitung sebesar 0 dan T tabel sebesar 40, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional sandal bakiak dapat mempengaruhi keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun di TK S Melati Surabaya.

C. Kerangka Pikir Pengembangan

Pengembangan model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak taman kanak-kanak. Stimulasi yang tepat sangat diperlukan dalam pengembangan model aktivitas fisik berbasis permainan untuk anak Taman Kanak-kanak. Stimulasi yang diberikan kepada anak didesain untuk merangsang tumbuh kembang dan dapat meningkatkan keterampilan sosial pada anak. Guru atau pendidik memiliki rencana strategi pengembangan kecerdasan dengan materi dan aktivitas yang disesuaikan dengan fokus kepada pengembangan serta tingkat perkembangan kecerdasan anak. Dalam merancang model aktivitas fisik berbasis permainan harus mengakomodasi beberapa komponen keterampilan sosial yang memungkinkan dapat dikembangkan pada anak Taman Kanak-kanak. Keterampilan sosial pada anak dapat distimulasi apabila anak dapat melakukan kegiatan langsung yang memungkinkan anak dapat memanfaatkan setiap komponen keterampilan sosial.

Aktivitas yang dilakukan oleh anak harus disukai dan membuat anak berpartisipasi atau terlibat aktif dalam kegiatan tersebut. Salah satu bentuk aktivitas yang dapat digunakan dalam menstimulasi keterampilan sosial anak adalah dalam bentuk permainan.

Secara umum strategi dalam mengembangkan keterampilan sosial adalah dengan memasukkan unsur-unsur komponen keterampilan sosial pada permainan yang dikembangkan. Pendapat lain dikemukakan oleh Cartlede & Milbun, (1995), bahwa dalam mengajarkan keterampilan sosial pada anak perlu disesuaikan dengan karakteristik, kebutuhan dan kondisi anak. Selain itu Merver (1997) menjelaskan bahwa individu yang mengalami hambatan yang bersifat fisik maupun psikis memiliki empat area keterampilan sosial yang diajarkan diantaranya adalah kemampuan berkomunikasi, membina persahabatan, kemampuan dalam situasi yang sulit, dan kemampuan memecahkan masalah (Nining & Dwi, 2014, p. 9).

Komponen-komponen yang mendasari keterampilan sosial anak meliputi: 1) pengetahuan tentang tujuan sosial dan strategi yang tepat untuk interaksi *peer group*, 2) kemampuan untuk menterjemahkan persepsi seseorang dan pengetahuan ke dalam perilaku terampil, dan 3) kemampuan membaca situasi sosial dan isyarat-isyarat secara akurat (Nining & Dwi, 2014, p. 9). Dalam meningkatkan keterampilan sosial dibutuhkan tiga komponen yang merupakan bagian dari kompetensi sosial, yaitu: 1) pengetahuan sosial, 2) kecakapan perbuatan, dan 3) monitoring dan evaluasi diri. Adapun penjelasan dari kompetensi tersebut adalah sebagai berikut:

a. Pengetahuan sosial

Anak-anak yang memiliki sedikit pengetahuan mengenai tujuan sosial yang diterima secara budaya dan strategi berperilaku yang beresiko dengan cara dianggap tidak sesuai oleh teman sebaya, mereka kemungkinan akan mengalami penolakan dari teman-temannya (Nining & Dwi, 2014, p. 9).

Untuk dapat memberikan pemahaman kepada anak terkait dengan pengetahuan sosial, perlu diperhatikan beberapa hal, misalnya mengajar dengan ide-ide baru kepada anak tentang perilaku sosial, membangun maksud (atau keinginan) untuk belajar konsep, mendefinisikan konsep atau keterampilan, menyediakan contoh, memberikan kesempatan anak untuk mengingat dan berlatih konsep keterampilan dan membantu memperbaiki konsep dengan memikirkan situasi lain di mana keterampilan tersebut dapat digunakan.

Dalam memberikan contoh perilaku yang bertujuan untuk memberikan pemahaman pengetahuan sosial, dapat ditampilkan melalui model hidup, puppet, bermain peran, model direkam, (video/film), model melalui buku, dan model teman sebaya (Nining & Dwi, 2014, p. 9).

b. Kecakapan perbuatan.

Pengetahuan tentang strategi yang tepat harus diterjemahkan ke dalam kinerja perilaku terampil. Dalam pelatihan keterampilan sosial, anak membutuhkan kesempatan untuk mempraktekkan strategi baru sampai anak dapat melakukan dengan ketenangan dan keyakinan. Kegiatan yang bisa dijadikan untuk meningkatkan keterampilan sosial saat proses latihan yaitu dengan permainan.

Permainan adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan keterampilan sosial. Permainan dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan dengan memasukkan seperti bergiliran, berbagai bahan, menjadi pemenang yang baik atau mengakui kekalahan, kerjasama tim, kerjasama, perhatian terhadap detail, mengikuti aturan, pengendalian diri, dan berbagai keterampilan pemecahan masalah (Nining & Dwi , 2014, p. 10).

c. Monitoring dan evaluasi diri.

Pemantauan dan evaluasi diri menggambarkan kecenderungan untuk menghadiri kontekstual yang penting dan sinyal interpersonal dan menafsirkan secara realistis dan konstruktif. Tiga aspek dari monitoring interaksi sosial yaitu: menghadiri isyarat sosial dan kontekstual, mengamati reaksi orang lain terhadap perilaku seseorang dan menafsirkan perilaku lainnya secara tidak berat sebelah. Evaluasi diri adalah aspek lain dari fase bermain peran diskusi/evaluasi. Ini dapat diberikan dengan membimbing anak melalui urutan pertanyaan (Nining & Dwi, 2014, p. 11).

Berdasarkan penjelasan dari beberapa teori di atas maka untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan sosial pada anak Taman Kanak-kanak menggunakan model aktivitas fisik berbasis permainan. Unsur-unsur dalam aktivitas fisik berbasis permainan mengacu pada unsur keterampilan sosial pada tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5. Unsur Pengembangan Komponen Kompetensi Sosial

No	Komponen Keterampilan Sosial	Unsur Kegiatan
1.	Pengetahuan Keterampilan Sosial	Aktivitas-aktivitas fisik yang merangsang anak mengetahui pengetahuan sederhana mengenai keterampilan sosial.
2.	Kecakapan Perbuatan	Permainan yang memasukkan unsur-unsur keterampilan sosial seperti bergiliran, berbagai bahan, menjadi pemenang yang baik atau mengakui kekalahan, kerjasama tim, kerjasama, perhatian terhadap detail, mengikuti aturan, pengendalian diri, dan berbagai keterampilan pemecahan masalah.
3.	Monitoring dan Evaluasi Diri	Aktivitas pembimbingan kepada anak dengan beberapa pertanyaan

Selanjutnya, setelah mengetahui komponen sosial tersebut dilanjutkan dengan mengidentifikasi karakteristik anak Taman Kanak-kanak dan karakteristik permainan yang sesuai diterapkan untuk anak Taman Kanak-kanak. Karakteristik anak taman kanak-kanak adalah aktif, energik, memiliki rentang perhatian yang pendek, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan senang bereksplorasi (Papalia, dkk, 2008, p. 90). Sedangkan karakteristik cara belajar anak adalah belajar melalui bermain, anak belajar dengan membangun pengetahuannya, anak belajar secara alamiah dan anak belajar jika yang dipelajarinya memperhatikan keseluruhan, bermakna, menarik, dan fungsional (Masitoh, dkk, 2008, p. 81). Karakteristik anak tersebut menjadi pertimbangan dalam menentukan jenis permainan yang akan dikembangkan. Namun sebelum menentukan permainan-permainan yang disesuaikan dengan anak Taman Kanak-kanak tentu saja harus juga memperhatikan aspek-aspek keterampilan sosial.

Berbicara mengenai aspek keterampilan sosial, menurut Vayrynen, dkk. (2016, p. 64) terdapat empat dimensi dalam keterampilan sosial yang meliputi empati, toleransi, kerjasama, dan perilaku adaptif. Empati dan toleransi merupakan dimensi keterampilan sosial yang berkaitan dengan perasaan dan sikap. Sementara itu, kerjasama dan perilaku adaptif merupakan dimensi keterampilan yang erat berkaitan dengan perilaku.

Social skills training merupakan hal penting untuk anak untuk meningkatkan kemampuan seseorang untuk berinteraksi dalam suatu lingkungan. Adanya kemampuan berinteraksi menjadi kunci untuk memperkaya pengalaman hidup, memiliki pertemanan, berpartisipasi dalam suatu kegiatan dan bekerjasama dalam suatu kelompok. *Social skills training* adalah proses belajar dalam meningkatkan kemampuan seseorang untuk meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial yang dapat diterima dan dihargai secara sosial. Hal ini melibatkan kemampuan untuk memulai dan menjaga interaksi positif dan saling menguntungkan (Maharani & Damayanti, 2012, p. 87).

Kecakapan sosial atau *social skill* merupakan bagian dari *life skills* yang meliputi dua hal sebagai berikut (Kurnia, 2006, p. 30):

a. Kecakapan komunikasi dengan empati (*communication skills*)

Kecakapan ini berarti komunikasi yang bukan hanya sekedar menyampaikan pesan akan tetapi menyangkut isi dan sampainya pesan yang disertai dengan kesan yang baik yang dapat menimbulkan hubungan harmonis. Keterampilan komunikasi

meliputi: memberikan umpan balik, mengungkapkan perasaan, mendukung dan menanggapi orang lain, serta menerima diri sendiri dan orang lain.

b. Kecakapan bekerjasama (*collaboration skills*)

Kecakapan ini meliputi; 1) memahami dan menerima peran yang berbeda, 2) memfasilitasi kelompok agar lebih efektif, 3) menggunakan sumber daya secara efektif, 4) bekerja dengan suatu populasi yang berbeda, 5) respon dalam hubungan yang kompleks.

Social skills training bertujuan untuk meningkatkan keterampilan interpersonal Pada klien dengan gangguan hubungan interpersonal dengan melatih keterampilan anak yang selalu digunakan dalam hubungannya dengan orang lain dan lingkungan. Menurut Eikens (2000) *social skills training* bertujuan; 1) meningkatkan kemampuan seseorang untuk mengekspresikan apa yang dibutuhkan dan diinginkan; 2) mampu menolak dan menyampaikan adanya suatu masalah; 3) mampu memberikan respon saat berinteraksi sosial; 4) mampu memulai interaksi; 5) mampu mempertahankan interaksi yang telah terbina (Laila Maharani & Rika Damayanti, 2012, p. 88).

Caldarella dan Merrel (Merrel & Gimpel, 1998, p. 36) terdapat lima dimensi yang paling umum dalam keterampilan sosial yaitu:

- a. Hubungan dengan teman sebaya (*peer relation*), ditunjukkan dengan perilaku yang positif terhadap teman sebaya seperti memuji dan menasehati orang lain, menawarkan bantuan kepada orang lain, dan bermain bersama dengan orang lain.

- b. Manajemen diri (*self-management*), merefleksikan anak yang memiliki emosional yang baik, yang mampu mengontrol emosinya, mengikuti peraturan dan batasan-batasan yang ada, dapat menerima kritikan dengan baik.
- c. Kemampuan akademis (*academic*), ditunjukkan melalui pemenuhan tugas secara mandiri, menyelesaikan tugas individual, menjalankan arahan guru dengan baik.
- d. Kepatuhan (*compliance*), menunjukkan anak yang dapat mengikuti peraturan yang diharapkan, menggunakan waktu dengan baik, dan membagikan sesuatu.
- e. Perilaku assertive (*Assertion*), didominasi oleh kemampuan-kemampuan yang membuat anak dapat menampilkan perilaku yang tepat dalam situasi yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditentukan bahwa dalam mengembangkan aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial menganut prinsip dan komponen yang dikembangkan seperti pada tabel 6 di bawah ini:

Tabel 6. Unsur Pengembangan Keterampilan Sosial Berdasarkan Aspek Keterampilan Sosial Anak Taman Kanak-kanak

No	Aspek Keterampilan Sosial	Unsur Kegiatan yang dilakukan
1.	Perilaku interpersonal	Aktivitas dilakukan dengan memperkenalkan diri, menawarkan bantuan, dan memberikan atau menerima pujian.
2.	Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri	Aktivitas dilakukan dengan keterampilan menghadapi stress, memahami perasaan orang lain, mengontrol kemarahan dan sejenisnya.
3.	Perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademis	Mendengarkan dengan tenang saat guru menerangkan pelajaran, mengerjakan pekerjaan sekolah dengan baik, melakukan

No	Aspek Keterampilan Sosial	Unsur Kegiatan yang dilakukan
		apa yang diminta oleh guru, dan semua perilaku yang mengikuti aturan kelas.
4.	<i>Peer acceptance</i>	Aktivitas dilakukan dengan memberikan salam, memberi dan meminta informasi, mengajak teman terlibat dalam suatu aktivitas, dan dapat menangkap dengan tepat emosi orang lain.
5.	Keterampilan Komunikasi	Aktivitas dilakukan dengan menjadi pendengar yang responsif, mempertahankan perhatian dalam pembicaraan dan memberikan umpan balik terhadap kawan bicara.

Pada anak Taman Kanak-kanak, karakteristik yang dimiliki memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral, dan sebagainya. Masa kanak-kanak adalah masa pembentukan fondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya. Pengalaman yang dialami anak pada usia dini akan berpengaruh kuat terhadap kehidupan selanjutnya. Pengalaman tersebut akan bertahan lama, bahkan tidak dapat terhapuskan (Mashar, 2015, p. 17).

Karakteristik perkembangan anak prasekolah dapat diuraikan ke dalam beberapa hal, yaitu: perkembangan fisik, perkembangan motorik, perkembangan kognitif, dan perkembangan sosial emosional.

1) Perkembangan Fisik

Pada saat anak mencapai usia tahapan prasekolah usia 2-6 tahun ada ciri yang jelas berbeda antara anak usia bayi dan anak prasekolah. Perbedaannya terletak pada penampilan, proporsi tubuh, berat, panjang badan dan keterampilan

yang mereka miliki. Contohnya pada anak prasekolah yang telah tampak otot-otot tubuh yang berkembang dan memungkinkan mereka melakukan berbagai keterampilan. Dengan bertambahnya usia, perbandingan antar bagian tubuh akan berubah. Anak yang semakin bertambah umurnya, keseimbangan ada di bawah tungkai bagian bawah. Postur tubuh anak pada masa kanak-kanak awal ada yang berbentuk gemuk (endomorfik), berotot (mesomorfik) dan ada juga yang relatif kurus (ektomorfik), (Izzaty, 2008, p. 86).

Gerakan anak prasekolah lebih terkendali dan terorganisasi dalam pola-pola, seperti pada menegakkan tubuh dalam posisi berdiri dan tangan dapat terjantai secara santai, dan mampu melangkahkan kaki dengan menggerakkan tungkai dan kaki. Dalam pengamatan perkembangan jasmaninya, anak prasekolah pertumbuhannya bersifat *cephalo-caudal* (mulai dari kepala menuju bagian tulang ekor) dan *proximo-distal* (mulai dari tengah ke arah tepi tubuh). Gerak kasar lebih dahulu berkembang sebelum gerakan otot halus. Pengendalian otot kepala dan lengan lebih dahulu berkembang daripada pengendalian otot kaki. Otot-otot besar pada anak prasekolah lebih berkembang dari kontrol terhadap jari tangan. Anak-anak lebih dahulu mampu mengendalikan otot-otot lengan, setelah itu baru otot tangan yang dipergunakan untuk menulis dan memotong atau menggunting sesuatu. Perkembangan fisik anak prasekolah pada tinggi badan dan berat badan mengalami penambahan. Anak-anak bertambah tinggi rata-rata 2 *inchi* dan bertambah berat antara 5-7 pon per tahun. Pada usia 5 tahun, otak mencapai ukuran orang dewasa. Beberapa diantaranya meningkat ukurannya

karena jumlah dan ukuran urat syaraf, beberapa *myelinasi*. Rata-rata anak perempuan hanya lebih sedikit kecil dan lebih ringan daripada anak laki-laki pada usia 2-6 tahun. Selama usia prasekolah, baik anak laki-laki maupun anak perempuan makin langsing sementara batang tubuhnya makin panjang, (Santrock, 2002: 224). Selanjutnya dari segi perkembangan fisiologis, pada anak prasekolah ditandai dengan adanya perubahan secara kuantitatif, kualitatif, dan fungsional dari sistem kerja hayati, seperti kontraksi otot, peredaran darah dan pernapasan, persyarafan, produksi kelenjar, dan pencernaan. Pada anak prasekolah otot berfungsi sebagai pengontrol motorik (Santoso, 2002, p. 10).

2) Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik berarti pengendalian jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf dan otot saling terkoordinasi. Perkembangan motorik berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, pertumbuhan adalah perubahan kuantitatif dalam ukuran dan struktur. Perubahan dapat diukur seperti tinggi badan, berat badan, lingkar kepala dan penambahan gigi. Sedangkan perkembangan adalah perubahan kualitatif yaitu menjadi lebih baik, lebih kompleks, dan lebih terkoordinasi (Lismanto, 2017, p. 89).

Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang terkontrol oleh otak. Perkembangan motorik terbagi menjadi dua bagian,

yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir sama dengan orang dewasa. Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuh anak. Untuk merangsang motorik kasar anak dapat dilakukan dengan melatih anak untuk melompat, memanjat, berlari, berjinjit, berjalan dan sebagainya (Iswatiningtyas, 2015, p. 32). Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus yang banyak dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih, seperti memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menulis dan lain-lain (Yusrika, 2017, p. 10).

Aktivitas fisik motorik yang rendah akan berdampak terhadap perkembangan kemampuan motorik anak. Guru perlu melakukan pendekatan, agar anak dapat aktif dan percaya diri terhadap gerakan, sehingga anak memiliki partisipasi lebih tinggi. Beberapa peneliti menemukan bahwa aktivitas fisik motorik sangat penting dalam mengembangkan keterampilan anak, dengan demikian anak harus aktif secara fisik untuk mengembangkan keterampilan motorik baru, melalui gerakan motorik (Susanti, 2016, p. 56).

Sujiono menyatakan bahwa aktivitas fisik akan meningkatkan pula rasa keingintahuan anak dan membuat anak-anak akan memperhatikan benda-benda, menangkapnya, mencobanya, melemparkannya, atau menjatuhkannya, mengambil, mengocok-ngocok, dan meletakkan kembali benda-benda ke dalam tempatnya (Gustina, 2016, p. 10). Kegiatan pengembangan fisik motorik mencakup kegiatan yang mengarah pada kegiatan untuk melatih motorik kasar yang terdiri atas gerakan jalan,

lari, lompat, senam, keterampilan dengan bola, keterampilan menggunakan peralatan, menari, latihan ritmik dengan gerak gabungan (Yusmarni, 2015, p. 54).

Hurlock menjelaskan kemampuan motorik kasar sebagai pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord, yaitu kemampuan yang diperlukan sejak usia balita sebagai bagian dari pertumbuhan dan perkembangan anak (Hidayati, 2013, p. 56).

Pada anak usia tiga tahun anak pada umumnya dapat berjalan mengikuti garis yang lurus dan pada umumnya sudah dapat berjalan mundur, berjalan dengan cara jinjit dan lari, serta mampu melempar bola dan mampu menangkap bola dengan kedua tangan diluruskan ke depan. Pada usai empat tahun dapat berjalan mengikuti garis yang berbentuk sebuah lingkaran. Anak setelah usia lima tahun mampu lari dengan kuat dan kencang dengan gaya seperti orang dewasa dan dapat meloncat dengan mempertahankan keseimbangannya.

Anak prasekolah umumnya sangat aktif, mereka telah memiliki penguasaan atau kontrol terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dapat dilakukannya sendiri. Anak laki-laki lebih besar, sedangkan anak perempuannya lebih terampil dalam motorik halus khususnya.

3) Perkembangan Kognitif

Istilah cognitive berasal dari kata cognition yang padanannya knowing, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, cognition ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan (Neiser dalam Jahja, 2013, p. 56). Selanjutnya kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan

untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Pudjiati & Masykouri, 2011, p. 6). Sejalan yang dikemukakan oleh istilah Maslihah (2005) bahwa kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. Artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu. Lebih lanjut proses kognisi adalah sebuah proses mental yang mengacu kepada proses mengetahui (knowing) sesuatu (Berk, 2005). Kemudian Yusuf (2005, p. 10) mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

Perkembangan kognitif atau intelektual berada pada tahap pra operasional, ditandai dengan kemampuan operasional yang kacau dan belum terorganisir. Adapun ciri-cirinya adalah: semakin berkembangnya fungsi simbolis, tingkah laku imitasi langsung, maupun tertunda, cara berpikirnya egosentris, centralized atau terpusat pada suatu dimensi saja, cara berpikir yang tidak tepat dapat dibalik dan terarah statis, (Izzaty, 2008, p. 99).

4) Perkembangan Sosial-Emosional

Kemampuan sosial-emosional merupakan dua kemampuan yang berbeda namun saling terkait satu sama lainnya. Beberapa ahli memisahkan antara kemampuan sosial dan kemampuan emosional. Namun beberapa ahli menyatakan bahwa kedua kemampuan tersebut merupakan satu kesatuan.

Perkembangan sosial emosional terintegrasi dengan perkembangan kognitif dan motorik. Adapun ciri-cirinya adalah: 1) dalam bermain anak mengalami perubahan dari permainan solitair, paralel, sampai ke permainan asosiatif. Dari bermain anak belajar sejumlah peraturan, 2) anak pada masa kanak-kanak awal menurut pakar perkembangan psikososial Erikson berada pada tahap perkembangan otonomi melawan rasa malu dan ragu-ragu, serta perkembangan inisiatif melawan rasa bersalah, 3) perkembangan *self* diawali dari perasaan diri secara fisik seperti “saya adalah anak perempuan”, “saya berambut panjang”, kemudian berkembang menjadi perasaan diri yang lebih bersifat psikologis seperti “saya pandai melompat”, “saya disenangi orang banyak. Perkembangan self yang baik akan meningkatkan self esteem yang positif. Anak yang memiliki self esteem positif akan lebih berprestasi, lebih percaya diri, dan lebih mandiri serta ramah, 4) anak yang populer terbukti memiliki keterampilan sosial lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang kurang populer. Anak yang kurang populer terlibat dalam hubungan dengan teman sebaya yang lebih kompleks, dan hal ini lebih menguntungkan dan meningkatkan lagi bagi perkembangan kognitifnya, 5) anak-anak yang mengalami konflik dan tidak mampu menyatakan secara verbal akan mencoba menyelesaikan konfliknya dengan kekuatan fisik. Oleh karena itu belajar

menyatakan perasaannya untuk menyelesaikan konflik secara verbal menjadi hal sangat penting bagi anak pada masa kanak-kanak awal, 6) perilaku prasosial dapat berkembang apabila anak diajarkan untuk berpikir dengan cara sudut pandang orang lain, hal ini dapat diperoleh melalui permainan pura-pura, 7) anak-anak mengalami perkembangan emosi dari senang, marah dan susah menjadi malu, kecewa dan sebagainya. Pada masa ini anak tidak hanya perlu belajar bagaimana mengekspresikan emosinya, tetapi juga perlu belajar mengendalikannya, 8) pada masa kanak-kanak awal sering mengembangkan stereotipi tentang gender yang salah, seperti anak perempuan tidak boleh menjadi polisi. Pendidik menjadi peranan penting untuk mengajarkan anak sadar akan gendernya sendiri, menentang berkembangnya stereotipi tentang gender yang salah, serta mendorong anak-anak bermain secara lintas gender.

Keterampilan sosial merupakan keterampilan yang perlu dimiliki oleh manusia. Individu yang mempunyai keterampilan sosial yang baik akan mampu berinteraksi dengan orang lain pada jalur yang positif. Siswa TK mempunyai kekurangan dalam beradaptasi dengan kemampuan fisik ataupun sosialnya. Harapan yang dapat dimunculkan adalah siswa TK tetap mempunyai keterampilan sosial yang baik untuk menjalani kehidupannya. Pendidikan di TK merupakan sarana yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial melalui jalur pendidikan formal. Kenyataan yang ada di TK lebih banyak memperhatikan peningkatan keterampilan motoriknya. Belum ada model aktivitas fisik berbasis permainan yang khusus digunakan untuk memfokuskan keterampilan sosial dilihat dari komponen keterampilan sosialnya.

Dengan kenyataan ini maka dipandang perlu untuk mengembangkan aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK.

Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk berkomunikasi secara efektif dengan orang lain baik itu secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, di mana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari. Anak dengan keterampilan sosial akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain.

Dalam bidang sosial, siswa TK dapat dididik untuk dapat mempunyai keterampilan sosial yang baik. Salah satu cara untuk dapat meningkatkan keterampilan siswa TK adalah dengan menggunakan model aktivitas fisik berbasis permainan yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa TK. Bermain atau permainan merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan menurut aturan yang telah diterima secara sukarela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai oleh perasaan tegang dan gembira, dan kesadaran lain daripada kehidupan sehari-hari.

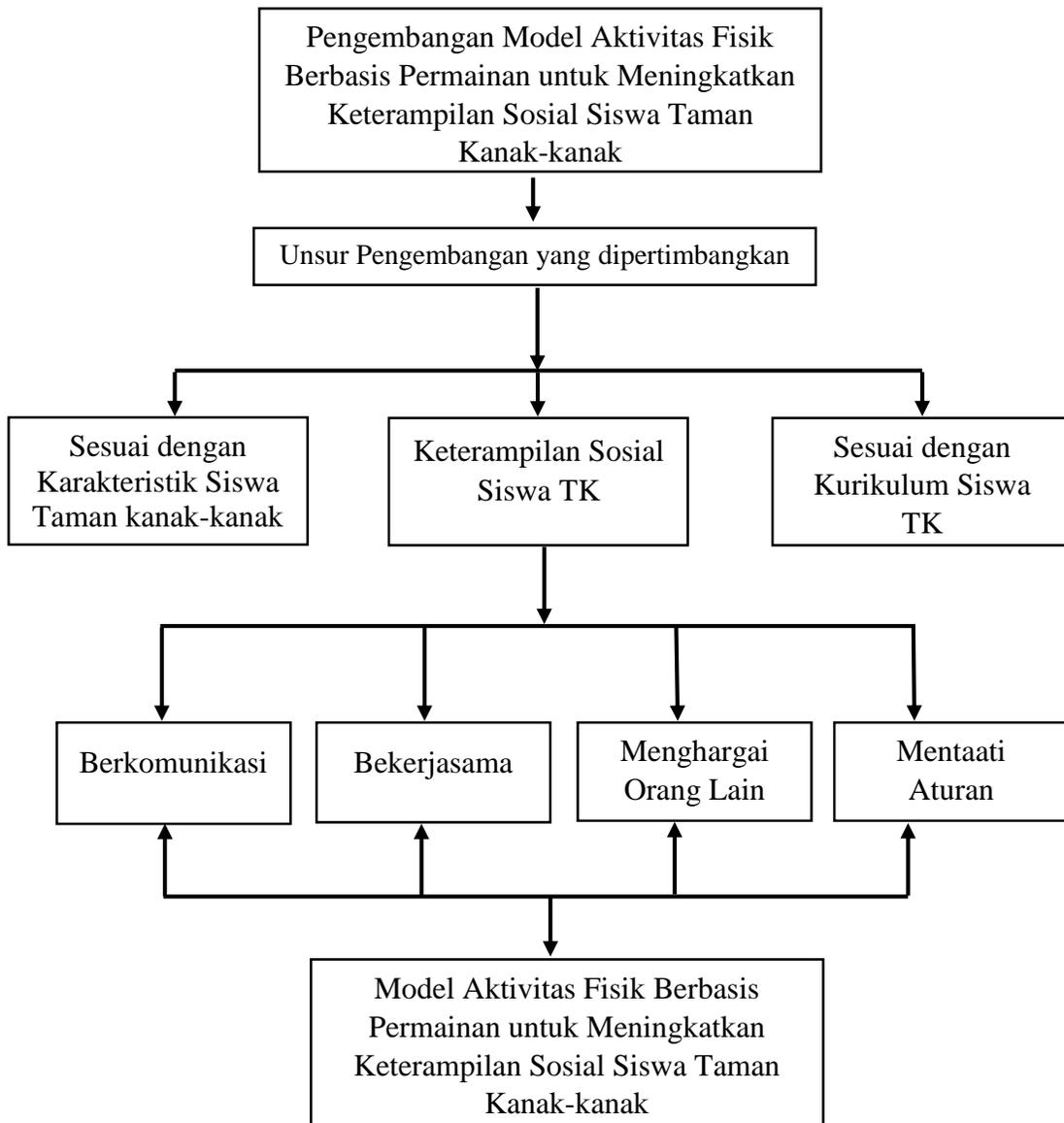
Dengan bermain maka siswa TK diharapkan dapat berkembang baik dari aspek fisik maupun sosialnya karena salah satu manfaat dari bermain diantaranya adalah untuk perkembangan aspek sosialnya. Untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK dapat dilakukan dengan mengembangkan aktivitas fisik berbasis permainan yang bersifat kooperatif. Dalam kegiatan bermain kooperatif ini dapat dilakukan pembagian

tugas atau pembagian peran untuk mencapai tujuan yaitu dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa TK.

Pengembangan model aktivitas fisik berbasis permainan perlu dilakukan untuk dapat mengakomodir peningkatan keterampilan sosial siswa TK. Permainan yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu materi pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Dengan adanya model aktivitas fisik berbasis permainan ini diharapkan akan mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa TK.

Berdasarkan pada paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK terdiri dari beberapa komponen yang perlu diperhatikan yaitu: 1) Karakteristik Siswa Taman Kanak-kanak, 2) Keterampilan Sosial Siswa Taman Kanak-kanak, dan 3) Kurikulum Siswa Taman Kanak-kanak. Peta konsep secara pengembangan aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa taman kanak-kanak dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:

Gambar 1. Konsep Pengembangan Permainan Berdasarkan Komponen yang Dikembangkan



D. Pertanyaan Penelitian

Sesuai rumusan masalah dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan di atas, dapat disusun pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai arahan untuk menjalankan studi

ini agar sesuai dengan konteks masalah yang ingin diselesaikan. Pertanyaan-pertanyaan penelitian dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagaimana disain konseptual model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK yang efektif dan efisien?
2. Bagaimana hasil kelayakan model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK menurut para ahli?
3. Bagaimana kepraktisan buku model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa di TK?
4. Bagaimana keefektifan model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial di TK?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini berkaitan dengan penerapan kebijakan penyelenggaraan pembelajaran dan bertujuan untuk menghasilkan model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK. Penelitian ini merupakan usaha untuk menyelesaikan masalah pendidikan khususnya pembelajaran praktik melalui pengembangan produk. Pengembangan produk ini dilakukan dengan menggunakan model yang pernah dipakai oleh Anderson (2008). Model pengembangan ini memandang bahwa suatu model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK dapat digambarkan sebagai interaksi antar komponen-komponen. Oleh karena itu pada penelitian ini terdapat kegiatan pengembangan produk, maka jenis penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang sering disingkat R & D. Borg dan Gall (2003, p. 570) mengemukakan bahwa “penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran”. Kemudian dalam melakukan pengembangan, pada tahap pemilihan model aktivitas fisik yang dikembangkan juga melihat pada tahap-tahap perkembangan serta karakteristik anak, sehingga model yang diharapkan cocok atau sesuai bagi anak dengan tahapan perkembangan anak.

Tahapan-tahapan dalam penelitian dan pengembangan disampaikan berbeda-beda oleh para ahli. Menurut Borg and Gall (2014, p. 775) penelitian pengembangan

meliputi sepuluh kegiatan, yaitu: (1) pengumpulan informasi dan kajian hasil riset, (2) perencanaan penelitian, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba skala terbatas, (5) revisi untuk menyusun produk operasional, (6) uji coba lapangan utama, (7) revisi untuk menyusun produk operasional, (8) uji coba produk operasional, (9) revisi untuk menghasilkan produk final, dan (10) Diseminasi dan sosialisasi produk hasil pengembangan.

Pengembangan dilaksanakan untuk mendapatkan sebuah model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa di sekolah taman kanak-kanak. Pengembangan ini dilakukan berdasarkan kajian terhadap pentingnya keterampilan sosial yang dimiliki siswa taman kanak-kanak. Kemudian dalam melakukan pengembangan, pada tahap pemilihan bentuk aktivitas fisik berbasis permainan yang dikembangkan juga melihat pada tahap-tahap perkembangan serta karakteristik anak, sehingga model yang dihasilkan diharapkan cocok atau sesuai bagi anak dengan tahapan perkembangan anak.

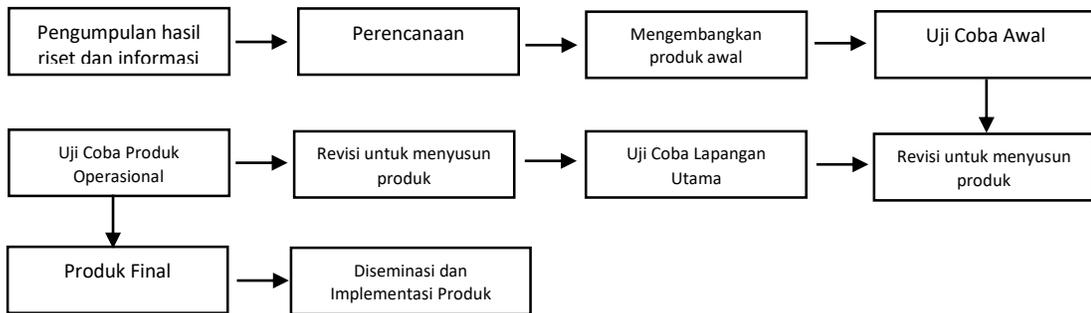
Model pengembangan dalam penelitian ini, berupa model prosedural yang bersifat deskriptif, karena dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk yang berupa model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa taman kanak-kanak. Secara operasional bahwa model aktivitas fisik adalah suatu model aktivitas fisik yang disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa taman kanak-kanak.

B. Prosedur Pengembangan

Pemilihan prosedur pengembangan sangat penting, mengingat produk yang dikembangkan akan digunakan secara luas dalam proses pembelajaran khususnya kegiatan praktikum. Oleh sebab itu, prosedur pengembangannya perlu melibatkan berbagai ujicoba secara ilmiah yang akan digunakan untuk memvalidasi dan sekaligus memastikan efek aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa taman kanak-kanak terhadap penggunaan produk maupun persepsi dari para penggunanya yaitu siswa taman kanak-kanak dan guru.

Prosedur pengembangan merupakan langkah-langkah yang harus diikuti sebelum menghasilkan sebuah produk. Pada dasarnya prosedur penelitian dan pengembangan terdiri dari dua tujuan utama, yaitu mengembangkan produk (sebagai fungsi pengembangan) dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan (fungsi validasi). Prosedur pengembangan yang dilakukan peneliti dalam penelitian pengembangan ini yaitu prosedur pengembangan produk. Mengacu beberapa model yang disampaikan oleh para ahli, langkah-langkah model pengembangan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan 10 langkah yang harus ditempuh, yaitu: (1) pengumpulan informasi dan kajian hasil riset, (2) perencanaan penelitian, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba skala terbatas, (5) revisi untuk menyusun produk operasional, (6) uji coba lapangan utama, (7) revisi untuk menyusun produk operasional, (8) uji coba produk operasional, (9) revisi untuk menghasilkan produk final, dan (10) Diseminasi dan sosialisasi produk hasil pengembangan. Berdasarkan

pendapat Borg & Gall, berikut disajikan gambar tahapan penelitian dalam bentuk bagan prosedur atau alur penelitian yang digambarkan pada gambar 2.



Gambar 2. Tahap Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa TK.

Langkah-langkah tersebut diadaptasi menjadi rancangan prosedur penelitian pengembangan, seperti pada penjelasan berikut ini:

1) Pengkajian Literatur dan Pengumpulan Informasi

a) Penelitian dan Pengumpulan Informasi.

Pengkajian literatur dan pengumpulan informasi di lapangan digunakan untuk pengumpulan informasi (mengkaji literatur, mengobservasi aktivitas fisik, dan mempersiapkan laporan kondisi terkini). Peneliti melakukan observasi atau pra survei untuk mengungkap lebih lanjut tentang aktivitas fisik pada anak TK. Untuk banyak menghasilkan informasi peneliti melakukan investigasi lebih mendalam mengenai aktivitas fisik di beberapa TK antara lain: TK Putra Harapan, TK Mekar Melati, dan TK Tunas Mulia serta menyebarkan *google form* sebagai tambahan

informasi mengenai aktivitas fisik TK di Daerah Istimewa Yogyakarta. Peneliti menginvestigasi pada suatu pembelajaran yang berkaitan dengan aktivitas fisik. Peneliti ingin mengetahui permasalahan yang ada pada pembelajaran di TK khususnya pembelajaran yang berkaitan dengan aktivitas fisik dan manfaat dari aktivitas fisik.

Peneliti melakukan observasi untuk melihat lebih lanjut tentang aktivitas fisik pada siswa TK dan melakukan investigasi lebih mendalam mengenai pelaksanaan pembelajaran yang berkaitan dengan aktivitas fisik berbasis permainan pada beberapa TK untuk dapat menghasilkan banyak informasi antara lain: TK Putra Harapan, TK Tunas Mulia, TK ABA Tlogoadi, TK Melati Suci, dan TK Mekar Melati. Untuk tambahan informasi peneliti menyebarkan angket melalui *google form* mengenai pembelajaran yang berkaitan dengan aktivitas fisik di TK se-Daerah Istimewa Yogyakarta.

Pengumpulan informasi dilakukan dengan penelitian pendahuluan menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Dalam penelitian kuantitatif menggunakan metode survei yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan pembelajaran di TK khususnya materi aktivitas fisik. Penelitian kualitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara mendalam permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran yang ada di TK. Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan wawancara sekilas pada guru TK dengan hasil memang terdapat permasalahan di lapangan terkait dengan pembelajaran yang berkaitan dengan aktivitas fisik dengan tujuan untuk mengetahui asumsi

kebenaran asumsi peneliti dari kondisi yang sebenarnya di lapangan mengenai permasalahan yang ada. Selanjutnya, disimpulkan bahwa permasalahan-permasalahan yang dihadapi guru TK dalam pembelajaran yang berkaitan dengan aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK.

2) Penyusunan Rencana Penelitian dan Pengembangan

Perencanaan penelitian dan pengembangan yaitu: (a) analisis tujuan dilakukan guna merumuskan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian dan pengembangan, (b) analisis atas pembelajaran yang berkaitan dengan aktivitas fisik yang dikerjakan saat ini oleh para guru TK, Karakteristik para siswa TK, sistem pembelajaran TK secara umum, (c) kajian pustaka atas model permainan, teori tentang keterampilan sosial, (d) analisis kemampuan untuk memperkirakan dana, tenaga, dan waktu yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian dan pengembangan.

3) Pengembangan Produk Awal (Draf Model)

Pengembangan bentuk permulaan dari produk, yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah kesiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung.

Pada tahap ini, peneliti menformulasikan suatu produk awal yang dalam proses pengembangannya melalui beberapa kegiatan, yaitu :

- a) Menganalisis muatan materi yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan siswa TK (Kelompok B, usia 6 tahun),
- b) Menganalisis muatan aktivitas fisik yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan siswa TK (Kelompok B, usia 6 tahun),
- c) Menganalisis karakteristik siswa TK (Kelompok B, usia 6 tahun),
- d) Menganalisis tujuan pengembangan aktivitas fisik/permainan, dan
- e) Mengembangkan model aktivitas fisik yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan siswa TK (Kelompok B, usia 6 tahun).

Penilaian draf produk model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK melibatkan beberapa ahli dan praktisi. Penilaian draf ini bertujuan untuk memperoleh masukan dan saran terkait kesesuaian materi, pendekatan, keterbacaan draf model. Penilai yang dilibatkan terdiri atas unsur dosen dan praktisi pendidikan TK yang berjumlah seluruhnya 5 orang penilai. Adapun penilai draf model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Daftar Penilai Draft Model

No	Nama Penilai	Pekerjaan	Bidang Keahlian
1.	Dr. Hari Yulianto, M.Kes.	Dosen	Pembelajaran Motorik
2.	Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.	Dosen	Dasar-Dasar Penjas
3.	Dr. Hedi Ardiyanto H.,M.Or.	Dosen	Pembelajaran Keterampilan Sosial
4.	Nur Ida Yunianti, S.Pd.	Kepsek TK	Pendidikan Anak Usia Dini
5.	Riyanti Subekti, S.Pd.	Guru TK	Pendidikan Anak UsiaDini

Instrumen skala nilai yang digunakan untuk menilai kelayakan draf model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK sebelum pelaksanaan uji coba kelompok kecil dan menilai keterlaksanaan model aktivitas fisik bagi siswa TK berbasis permainan pada uji coba skala kecil dan besar. Penilaian dilakukan oleh para ahli dan praktisi/guru TK. Skala nilai yang digunakan berpedoman pada kisi-kisi yang telah ditentukan dengan menyesuaikan pada tujuan penelitian.

Skala nilai yang digunakan terdiri atas lima (5) skala. Cara penggunaan skala nilai yaitu, dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom skala nilai 1, 2, 3, 4 atau 5 sesuai dengan pendapat para ahli dan praktisi/guru. Berikut adalah penskoran skala nilai yang digunakan:

Tabel 8. Skala Penilaian Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa TK

Skala Penilaian	Keterangan
1	sangat kurang sesuai/sangat kurang baik/sangat kurang tepat sangat kurang jelas/sangat kurang mengembangkan
2	kurang sesuai/kurang baik/kurang tepat/kurang jelas/kurang mengembangkan
3	cukup/sedang/cukup mengembangkan
4	sesuai/baik/tepat/jelas/mengembangkan
5	sangat sesuai/sangat baik/sangat tepat/sangat jelas/sangat mengembangkan

4) Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Uji coba lapangan skala kecil dilaksanakan setelah draf divalidasi dan disetujui oleh para ahli. Sebelum uji coba dilakukan draf model aktivitas fisik berbasis permainan disosialisasikan kepada para guru TK. Guru TK dilatih untuk melakukan pembelajaran aktivitas fisik berbasis permainan hingga benar-benar mampu menyusun bentuk aktivitas fisik berbasis permainan. Setelah dirasa mampu guru TK langsung dapat mempraktikkan pembelajaran aktivitas fisik berbasis permainan pada siswa TK. Tujuan guru TK mampu menyusun pembelajaran yang berkaitan dengan aktivitas fisik berbasis permainan dikarenakan produk yang dikembangkan ditujukan untuk guru.

5) Revisi Produk Berdasarkan Hasil Ujicoba Skala Kecil

Ujicoba lapangan skala kecil dilakukan dalam bentuk video yang kemudian diobservasi oleh para ahli materi dengan menggunakan pedoman observasi yang disusun oleh peneliti. Produk/draf awal sebelum diujicobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar dilakukan validasi terlebih dahulu. Pada tahapan ini dilakukan perbaikan produk uji coba skala kecil yang dihasilkan berdasarkan uji coba skala kecil. Perbaikan ini dapat dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam uji coba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diujicobakan lebih luas. Setelah produk direvisi berdasarkan masukan dari para ahli dan guru TK, maka produk disosialisasikan kembali pada guru TK berdasarkan produk yang sudah direvisi untuk diujicobakan di sekolah. Untuk menilai produk yang dihasilkan, dilibatkan ahli materi yang diambil dari unsur dosen yang memiliki keahlian pembelajaran motorik, dasar-dasar pendidikan jasmani, keterampilan sosial

dan 2 praktisi pendidikan yang memiliki pengetahuan tentang pendidikan TK. Selain dilakukan revisi produk atau model berdasarkan hasil ujicoba skala kecil, peneliti juga menyusun panduan model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK.

6) Uji Coba Lapangan Skala Besar

Produk awal yang telah mendapatkan validasi dari para ahli praktisi yang telah di revisi, kemudian diuji cobakan di lapangan utama. Uji coba lapangan utama dilakukan untuk mendapatkan tanggapan dan masukan dalam rangka merevisi produk, sehingga nantinya akan dihasilkan produk akhir model aktivitas fisik untuk meningkatkan keterampilan sosial bagi siswa TK berbasis permainan, utamanya kelas B usia 6 tahun. Uji coba lapangan utama menggunakan dua sekolah. Uji coba lapangan utama dilaksanakan di TK di Daerah Istimewa Yogyakarta dengan sampel dari TK Putra Harapan dan TK ABA Tlogoadi di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Dalam uji coba skala besar peneliti juga melaksanakan uji kelayakan model aktivitas fisik dan uji kepraktisan atas panduan aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK. Hasil uji ini dipergunakan untuk melakukan revisi produk apakah produk yang akan dikembangkan layak dan praktis dalam penggunaan.

7) Revisi Berdasarkan Hasil Uji Coba Lapangan Skala Besar

Hasil uji coba skala besar dipergunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi model aktivitas fisik. Terdapat masukan dari para ahli dan guru TK yang akan dijadikan pedoman untuk merevisi produk. Proses revisi produk dilakukan untuk menghasilkan

produk akhir tervalidasi. Tempat uji coba skala besar juga dipertimbangkan sebagai bahan untuk merevisi produk. Pada tahap ini perbaikan atau peyempurnaan terhadap hasil uji coba skala besar, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap untuk dilanjutkan pada tahap uji coba lapangan atau uji coba skala besar.

8) Uji Operasional atas Produk yang Dihasilkan atau Uji Efektivitas

Pelaksanaan uji coba lapangan operasional atau uji coba kelompok besar pada prinsipnya sama dengan uji coba kelompok kecil. Hal yang membedakan terletak pada jumlah sekolah yang dipakai untuk melakukan uji coba, yakni lebih banyak daripada kelompok kecil. Untuk uji coba kelompok besar digunakan beberapa TK di Daerah Istimewa Yogyakarta. Dalam uji coba kelompok besar digunakan penilai yang sama dengan penilai yang digunakan saat uji coba kelompok kecil. Instrumen untuk menilai model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial sama dengan yang dipakai pada saat uji coba kelompok kecil

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*One Group Prettest-Posttest Design*”. Dalam rancangan ini peneliti memberikan *prettest* atau tes awal kepada subjek penelitian sebelum penelitian dimulai untuk memperoleh nilai awal siswa. *Posstest* juga diberikan di akhir penelitian yang akan dianalisis untuk menarik kesimpulan penelitian (Suhirman & Yusuf, 2019, p. 65). Adapun rancangan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 9. *One Group Prettest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
T1	X	T2

9) Pembuatan Produk Final

Dalam uji coba kelompok besar digunakan penilai untuk menilai model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak TK sama dengan yang dipakai pada uji coba kelompok kecil. Dari hasil tersebut kekurangan dan kelemahan yang mungkin masih muncul akan diperbaiki pada tahap ini. Harapannya setelah diperbaiki, kualitas produk yang dihasilkan akan lebih baik lagi dan bisa diseminasikan dan diimplementasikan.

10) Diseminasi dan Implementasi Produk

Setelah melalui berbagai proses revisi dan perbaikan, dilakukan penyusunan dan pembuatan produk akhir atau produk final berupa model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK dalam bentuk buku panduan. Langkah selanjutnya setelah produk akhir didiseminasikan pada *stakeholder* (pemangku kepentingan), yaitu guru TK melalui publikasi ilmiah diseminasi dilaksanakan oleh Guru Taman kanak-kanak di Daerah Istimewa Yogyakarta.

C. Desain Uji Coba Produk

Pengujian produk adalah bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan. Pengujian produk merupakan pengumpulan data yang menjadi dasar untuk menentukan efektivitas model yang dikembangkan. Pengujian model adalah

untuk memeriksa apakah model yang dikembangkan layak digunakan dan apakah sesuai dengan tujuan dan sasaran yang ingin dicapai.

Model uji coba produk dilakukan selama 3 kali yaitu: (1) uji ahli, (2) uji skala kecil dilakukan oleh pengguna produk, dan (3) uji skala besar. Dilaksanakannya uji coba produk untuk menguji produk yang dikembangkan betul-betul teruji secara empiris.

1. Disain Uji Coba

Tahapan uji coba produk dilakukan dengan:

- (1) Tahapan uji ahli atau validasi ahli, kegiatan tersebut merupakan tahapan awal sebelum draf digunakan di lapangan untuk mengetahui kelayakan draf model kepada para ahli atau pakar yang ditunjuk. Tugas para ahli yaitu memvalidasi draf model yang diserahkan, setelah divalidasi apabila terdapat masukan oleh ahli draf model akan direvisi kembali.
- (2) Uji kelayakan: para pakar memberikan penilaian terhadap draf model yang telah disusun, sehingga akan diketahui apakah model yang disusun layak untuk diujicobakan di lapangan, kemudian dalam tahap uji coba di lapangan peran dari para ahli adalah untuk mengobservasi kelayakan draf model yang telah disusun dengan kenyataan di lapangan.
- (3) Uji kepraktisan: selain dilakukan uji kelayakan, pada ujicoba skala luas dilakukan uji kepraktisan buku pedoman aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK.

- (4) Uji efektivitas: setelah uji coba skala luas, kemudian dilakukan uji operasional lapangan untuk mengetahui keefektifan model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial.

2. Subjek Uji Coba

Subjek coba merupakan siswa taman kanak-kanak di Kota Yogyakarta Daerah Istimewa Yogyakarta. Untuk studi pendahuluan melibatkan guru sejumlah 31 guru yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta, jumlah uji coba skala kecil melibatkan 1 sekolah (TK Putra Harapan) dengan jumlah 35 siswa, sedangkan untuk subjek coba skala besar melibatkan 2 sekolah (TK Putra Harapan dan TK ABA Tlogoadi) dengan total subjek berjumlah 57 siswa taman kanak-kanak.

Uji kelayakan melalui skala kecil dan skala besar yang setiap tahapan melibatkan para ahli materi, guru TK, dan siswa. Tahapan awal yang dilakukan validasi ahli melibatkan 3 ahli materi yaitu: ahli pembelajaran motorik (Dr. Hari Yulianto, M.Kes.), ahli dasar-dasar penjas (Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.), ahli pembelajaran keterampilan sosial (Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.), ahli pendidikan anak usia dini (Nur Ida Yuniarti, S.Pd.) dan ahli pendidikan anak usia dini (Riyanti Subekti, S.Pd.). Uji kepraktisan melibatkan 6 guru dari 6 sekolah, serta uji efektivitas melibatkan 35 siswa TK Mekar Melati di Kota Yogyakarta.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Langkah-langkah dan teknik yang dilakukan dalam teknik pengumpulan data berdasarkan fakta di lapangan. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam pengumpulan data:

1) Wawancara

Teknik wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data tentang proses pembelajaran gerak di sekolah TK (aktivitas fisik). Wawancara ditujukan kepada guru TK untuk menyaring informasi yang terjadi di sekolah pada waktu proses pembelajaran gerak (aktivitas fisik), pembelajaran gerak melalui aktivitas fisik berbasis permainan. TK yang digunakan saat proses wawancara secara langsung yaitu TK Putra Harapan dan TK Mekar Melati. Untuk mengumpulkan informasi lebih luas peneliti juga menyebarkan angket untuk wawancara yang tertuju pada guru melalui *google form*. Penyebaran angket dalam *google form* dikirimkan melalui *group whats up* yang dikirimkan pada gugus-gugus TK di Kota Yogyakarta.

2) Angket

Angket yang digunakan untuk mengukur respon atau pendapat secara kuantitatif. Angket yang digunakan peneliti adalah angket validasi para ahli supaya dapat mengukur instrumen yang digunakan valid dan layak digunakan. Angket validasi antara lain: validasi studi pendahuluan, validasi

pembelajaran motorik, validasi uji kepraktisan, validasi uji efektivitas model.

3) Observasi

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian, peneliti melakukan observasi. Teknik observasi yang dilakukan oleh peneliti yakni dengan mengamati permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan aktivitas fisik di TK. Observasi dilakukan untuk membantu peneliti dalam pemecahan masalah melalui tahapan-tahapan dalam penelitian.

4) Analisis Dokumen

Teknis analisis penelitian dilakukan dengan dokumen hasil penelitian, antara lain: hasil pengisian *google form*, dokumen hasil uji kelayakan, dokumen uji kepraktisan, dan dokumen hasil uji efektivitas. Dokumen yang sudah dianalisis mendapatkan penjelasan mengenai hasil penelitian. Hasil tersebut digunakan untuk mengambil kesimpulan dalam penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti.

5) Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan pada penelitian adalah melalui foto dan video pada tahapan penelitian yang dilakukan antara lain pada waktu pelaksanaan uji coba skala kecil, uji coba skala besar, serta uji efektivitas. Peneliti melakukan dokumentasi sebagai cara dalam melengkapi bukti penelitian.

b. Instrumen Pengumpulan Data.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk mengumpulkan data menggunakan beberapa instrumen diantaranya adalah:

1) Angket Terbuka

Data studi pendahuluan, peneliti menggunakan instrumen angket melalui *google form*. Pengembangan yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengetahui tentang aktivitas fisik di taman kanak-kanak. Observasi kebutuhan yang dilakukan peneliti melalui wawancara kepada guru TK serta penyebaran *google form* kepada guru TK.

Tabel 10. Kisi-kisi Instrumen Observasi Kebutuhan

No.	Variabel	Aspek	Butir
1	Aktivitas Fisik/Jasmani	Pelaksanaan Sarana & Prasarana	1,2,3 4,5
2	Keterampilan Sosial	Materi Peran Orangtua	6,7 8
3	Permainan	Kompetensi Program Permainan Panduan Permainan	9 10 11

2) Instrumen Validasi Ahli

Instrumen skala nilai digunakan untuk menilai kelayakan draf model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK, sebelum dilaksanakan ujicoba kelompok kecil dan menilai keterlaksanaan model aktivitas fisik pada ujicoba skala kecil dan

besar. Pengumpulan data penilaian para ahli dan praktisi guru TK menggunakan instrumen lembar kuesioner dengan menggunakan skala *Likert* dan berpedoman pada kisi-kisi yang telah ditentukan.

Tabel 11. Instrumen Penilaian Para Ahli dan Praktisi Guru TK.

No	Aspek	1	2	3	4	5	Saran
1	Model aktivitas fisik sesuai dengan teori permainan						
2	Aktivitas fisik untuk mengembangkan keterampilan sosial bagi siswa taman kanak-kanak						
3	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa TK						
4	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial						
5	Materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan mudah dipahami oleh guru TK						
6	Model aktivitas fisik sesuai dengan kondisi sarana-prasarana yang dimiliki TK						
7	Model aktivitas fisik yang ditampilkan menarik secara visual						
8	Gambar ilustrasi aktivitas fisik sesuai dengan materi						

No	Aspek	1	2	3	4	5	Saran
9	Gambar dan instruksi atau petunjuk pada model mudah dipahami						
10	Tata bahasa dan kalimat dalam narasi terkait model sudah tepat						
11	Model aktivitas fisik diprediksi akan mengembangkan keterampilan sosial bagi siswa TK						
12	Model aktivitas fisik akan meningkatkan motivasi dan kebahagiaan/kesenangan						
13	Model aktivitas fisik mudah diterapkan						
14	Model aktivitas fisik sesuai dengan karakteristik siswa TK						
15	Aktivitas fisik yang diberikan mudah dilakukan dan menyenangkan						
16	Petunjuk pelaksanaan pada model aktivitas fisik cukup jelas dan dimungkinkan dapat dilaksanakan						
17	Isi materi dan model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan materi keterampilan sosial						
18	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang berupa permainan menyenangkan dan memotivasi siswa untuk mengulangi kembali						

No	Aspek	1	2	3	4	5	Saran
19	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan aman untuk dilakukan						
20	Isi materi dalam model aktivitas fisik dikembangkan bermanfaat untuk siswa.						
21	Gambar pada buku panduan cukup jelas						
22	Gambar pada buku pedoman menarik orang untuk pembaca						
23	Gambar pada buku pedoman sesuai dengan kalimat instruksi yang tertulis						
24	Gambar pada buku pedoman akan membantu dalam menjelaskan dan memberi gambaran tentang pelaksanaannya						
25	Isi materi dalam model aktivitas fisik menggunakan kalimat instruksional untuk mempermudah dan memahami dan melaksanakan di lapangan						

Skala nilai yang digunakan terdiri atas lima (5) skala. Cara penggunaan skala nilai yaitu, dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom skala nilai 1, 2, 3, 4 atau 5 sesuai dengan pendapat para ahli dan praktisi/guru. Berikut adalah penskoran skala nilai yang digunakan:

Tabel 12. Skala Penilaian Model Aktivitas Fisik Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa TK Berbasis Permainan

Skala Penilaian	Keterangan
1	Sangat kurang sesuai/sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas/sangat kurang mengembangkan
2	Kurang sesuai/kurang baik/kurang tepat/kurang jelas/kurang mengembangkan
3	Cukup/sedang/cukup mengembangkan
4	Sesuai/baik/tepat/jelas/mengembangkan
5	Sangat sesuai/sangat baik/sangat tepat/sangat mengembangkan

- 3) Instrumen Uji Kepraktisan menilai model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK berupa respon guru TK terhadap buku panduan model yang dikembangkan. Skala nilai dalam penelitian ini menggunakan Skala Guttman dengan skala Ya (1) dan Tidak (0)

Tabel 13. Kisi-kisi Instrumen Uji Kepraktisan

No	Aspek yang dinilai
1	Kemudahan
2	Ketertarikan
3	Keterbutuhan
4	Efisien

- 4) Instrumen Uji Efektivitas

Daftar ceklis digunakan untuk menilai keterampilan sosial anak TK ketika melakukan permainan. Daftar ceklis yang digunakan berpedoman pada kisi-kisi komponen keterampilan sosial yang diadopsi dari instrumen pusat studi pendidikan anak usia dini lembaga penelitian

Universitas Negeri Yogyakarta. Dari komponen-komponen tersebut kemudian dimasukkan dalam daftar ceklis untuk lima (5) permainan dengan cakupan yang berbeda-beda. Adapun kisi-kisi daftar ceklis untuk kelima permainan tersebut dapat dilihat pada tabel 14 di bawah ini:

Tabel 14. Kisi-kisi skala penilaian Produk Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak TK

No	Komponen Keterampilan Sosial	Item Nomor
1	Keterampilan Berkomunikasi (interaksi)	1,2,3,4
2	Keterampilan berorganisasi dan bekerjasama	5,6,7,8
3	Keterampilan menghargai diri sendiri dan orang lain	9,10,11,12
4	Keterampilan mentaati aturan	13,14,15,16

Pada penilaian *assesment* terdapat (4) skala penilaian yaitu: skor 1, skor 2, skor 3, dan skor 4. Adapun penjelasan skor tersebut dapat dilihat pada tabel 15 di bawah ini:

Tabel 15. Kategori Skor Instrumen Keterampilan Sosial

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Keterangan
1	Keterampilan Berkomunikasi (interaksi)	★	Belum Berkembang (anak belum mampu mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat)
		★★	Mulai Berkembang (anak mulai mampu mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat dengan cara yang tepat meski dengan bimbingan guru.
		★★★	Berkembang (anak mulai mampu mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat dengan cara yang tepat dengan bimbingan

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Keterangan
			guru)
		★★★★	Berkembang Sangat Baik (anak mampu mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat dengan cara yang tepat tanpa bimbingan guru)
2	Keterampilan berorganisasi dan bekerjasama	★	Belum berkembang (anak belum mampu berorganisasi dan bekerjasama)
		★★	Mulai Berkembang (anak mulai mau terlibat dalam kegiatan kelompok/kerjasama namun dengan bimbingan guru)
		★★★	Berkembang (kemampuan berorganisasi/bekerjasama mulai berkembang)
		★★★★	Berkembang sangat baik
3	Keterampilan menghargai diri sendiri dan orang lain	★	Belum berkembang (anak masih menonjolkan sikap keegoisan)
		★★	Mulai berkembang (anak mulai terlihat perkembangan sikap menghargai diri sendiri)
		★★★	Berkembang (anak mulai terlihat perkembangan sikap menghargai diri sendiri dan orang lain).
		★★★★	Berkembang sangat baik (anak mampu menghargai diri sendiri, orang lain dan perbedaan-perbedaan dengan mandiri)
4	Keterampilan mentaati aturan	★	Belum berkembang (anak belum mengerti tentang aturan dan belum mampu mentaati aturan)
		★★	Mulai berkembang (anak mulai tau mengenai aturan tetapi anak belum mampu melakukan meski dengan bimbingan guru).
		★★★	Berkembang (anak mengerti tentang aturan dan anak mampu mentaati aturan sedikit dengan

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Keterangan
			bimbingan guru)
		★★★★	Berkembang sangat baik (anak mampu mentaati aturan dan berperilaku santun dengan mandiri)

Dalam penelitian ini untuk menguji validitas dengan menggunakan metode korelasi *Product Moment* atau *Person Correlation*, item-item pertanyaan dengan membandingkan antara r hitung dengan r tabel sampel sebanyak 35 orang dan nilai signifikan $< 0,05$ (5%). Jika nilai r hitung $> r$ tabel (0.334) maka dapat dinyatakan data valid untuk penelitian, dan sebaliknya. Hasil uji validitas tiap item butir pernyataan pada setiap variabel sebagai berikut:

Tabel 16. Hasil Uji Validitas Keterampilan Sosial

Pernyataan	r hitung Pearson	r tabel	p sig	Keterangan
Berkomunikasi	0.826	0.334	0.001	Valid
Bekerjasama	0.801	0.334	0.001	Valid
Menghargai Orang Lain	0.745	0.334	0.001	Valid
Mentaati Aturan	0.802	0.334	0.001	Valid

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh pernyataan indikator pada variabel keterampilan sosial semua butir soal memiliki nilai *pearson correlation* di atas r tabel yaitu sebesar 0.334, dan nilai p sig di bawah 0,05. Sehingga semua indikator valid untuk dilanjutkan penelitian selanjutnya.

Uji Reliabilitas adalah alat ukur yang digunakan dalam mengukur keandalan kuesioner setiap variabel. Uji reabilitas merupakan suatu pengukuran yang menunjukkan sejauh mana pengukuran tersebut tanpa kesalahan untuk menjamin konsistensi pengukuran. Jika jawaban terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu maka kuesioner tersebut dikatakan reliabel atau handal.

Konsisten menunjukkan bahwa jawaban responden dari tidak boleh secara acak karena masing-masing pertanyaan dapat mengukur hal yang sama sehingga hasilnya reliabel. Jika hasil dari *Cronbach Alpha* > 0.70 maka pertanyaan yang digunakan untuk mengukur variabel tersebut adalah reliabel, data mempunyai keandalan yang tinggi. Hasil uji reliabilitas pada tabel sebagai berikut.

Tabel 17. Hasil Uji Reliabilitas Keterampilan sosial

Variabel	Indikator	<i>Cronbach's Alpha</i>	Kriteria	Keterangan
Keterampilan sosial	4	0.800	0,700	Reliabel

Hasil uji reliabilitas variabel menunjukkan jawaban dari responden dari variabel penelitian yaitu keterampilan sosial memiliki nilai *cronbach's alpha* sebesar 0.800. Nilai *cronbach's alpha* dari variabel keterampilan sosial lebih dari 0.700, artinya instrument reliabel serta mempunyai keandalan yang tinggi untuk dijadikan alat ukur kuesioner.

4. Teknik Analisis Data

a) Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan untuk menganalisis data-data berikut: (1) data skala nilai hasil penilaian para ahli materi terhadap draf model aktivitas fisik berbasis permainan sebelum pelaksanaan uji coba di lapangan, (2) data skala nilai hasil penilaian uji kelayakan oleh ahli materi pada skala kecil dan skala besar, (3) data skala nilai hasil penilaian uji kepraktisan oleh ahli dan (4) data skala nilai hasil penilaian uji efektivitas oleh peserta didik. Sementara hasil analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk: (1) data hasil wawancara dengan guru TK dan hasil penyebaran angket melalui *google form* saat studi pendahuluan, (2) data kekurangan dan masukan terhadap model aktivitas fisik berbasis permainan sebelum uji coba maupun setelah uji coba di lapangan serta kekurangan dan masukan pada saat uji kepraktisan dan uji efektivitas.

b) Validitas Isi

Untuk membuktikan tingkat validitas model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK dalam penelitian ini menggunakan validitas isi yaitu pendapat dari para ahli dan praktisi yang memiliki kompetensi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Untuk membuktikan tingkat validitas dalam penelitian ini menggunakan

Content Validity Ratio (CVR) dan analisis *Content Validity Index (CVI)*. Sementara itu, untuk membuktikan tingkat reliabilitas model aktivitas fisik untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK berbasis permainan pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Alpha Cronbach*.

Uji validitas instrumen penilaian model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK berbasis permainan menggunakan validitas isi yaitu pendapat dari para ahli dan praktisi. Untuk membuktikan validitas menggunakan uji *Pearson Product Moment*, sedangkan untuk membuktikan tingkat reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*.

Uji validitas dalam penilaian menggunakan *Content Validity Aiken*. Uji validitas ini untuk mengetahui validitas butir yang dilakukan antar rater.

Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum S}{[n(c - 1)]}$$

$s = r - lo$

r = angka yang diberikan penilai

lo = angka penilaian validitas terendah

n = jumlah penilai

c = angka penilaian validitas tertinggi

Uji reliabilitas dalam penilaian draft model menggunakan *Alpha Cronbach*. Penilaian ini untuk menguji apakah penilaian antar rater memiliki tingkat keajegan. Berikut ini rumus *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{n - \sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas yang dicari
 n = banyaknya butir soal
 $\sum \sigma_t^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap item
 σ_t^2 = varians total

c) Kelayakan

Teknik analisis data untuk melihat kelayakan dan kepraktisan buku panduan aktivitas fisik, dalam tahap ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dengan presentase. Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif presentase. Menurut Sugiyono (2015: 53) menyatakan untuk menghitung nilai presentase dan konversi penilaian rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

F : Frekuensi

N : Jumlah Responden

Penelitian ini menggunakan skala dikarenakan jarak atau likert antar tingkatan sudah jelas, kategori data memiliki aturan yang logis. Pemberian skor pada skala *Likert* ini dimulai dari angka 1 sampai 5 dengan penilaian.

Tabel 18. Skor Skala *Likert*

No	Batas	Kategori
1	1,00 - 1,80	Tidak Baik
2	1,81 - 2,60	Kurang Baik
3	2,61 - 3,40	Cukup
4	3,41 - 4,20	Baik
5	4,21 - 5,00	Sangat Baik

Tahap penelitian pendahuluan ini meliputi beberapa kegiatan: (a) melakukan observasi ke beberapa sekolah Taman Kanak-Kanak (TK) di Daerah Istimewa Yogyakarta untuk mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran aktivitas fisik di TK, dan (b) melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan bahan-bahan berupa teori, data, dan hasil-hasil penelitian serta studi literatur yang terkait dengan penelitian ini. Adapun TK yang menjadi tempat observasi adalah TK di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Pengumpulan informasi menggunakan metode survei dengan angket sebagai instrumen pengumpulan data. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis. Analisis terhadap hasil wawancara di TK Putra Harapan ini bertujuan untuk mengetahui kebenaran asumsi peneliti terhadap permasalahan nyata yang ada di lapangan. Selanjutnya, disimpulkan mengenai permasalahan-permasalahan yang dihadapi guru TK dalam pembelajaran aktivitas fisik/motorik di lapangan.

d) Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK. Uji efektivitas menggunakan metode eksperimen, metode tersebut digunakan untuk mengetahui *treatment* yang diberikan berdampak atau tidak berdampak. Robert (2014, p. 63) menjelaskan teknik statistik yang digunakan untuk melihat uji efektivitas yaitu dengan uji T *Paired*, uji T *Paired* digunakan untuk melihat perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Sebelum data di ujikan pada tahap uji T *paired*, data terlebih dahulu diuji normalitasnya dengan taraf signifikansi > 0.05 . berdasarkan dari hasil uji normalitas dapat dilihat pada *output tes of normality* pada kolom *shapiro wilk*. Robert (2014: 64) menjelaskan jika subjek/data yang digunakan $\leq 50, 169$ maka *shapiro wilk* adalah standar yang dipakai untuk uji normalitas. Selain hal tersebut uji normalitas juga dapat ditunjukkan pada output diagram *Q-plot pretest* dan *posttest*. Diagram *Q-plot* dapat dikatakan atau diasumsikan normal jika sebaran titik plot menyebar mengikuti garis distribusi dari kiri bawah ke kanan atas.

Berdasarkan hasil uji normalitas dapat diketahui jika hasil output menunjukkan data terdistribusi normal maka dapat dilanjutkan dengan uji T *paired*. Data yang sudah terdistribusi normal diolah menggunakan uji T *paired* untuk mengetahui perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*. Robert (2014, p. 64) menjelaskan cara untuk mengetahui bahwa ada perbedaan antara *pretest* dan *posttest* ditunjukkan dengan taraf signifikansi $\geq 0,01$.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

1. Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK dilaksanakan tiga kali tahapan, yaitu tahap uji coba skala kecil yang dilaksanakan di TK Putra Harapan dan uji coba skala besar di TK Putra Harapan dan TK ABA Tlogoadi yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta, sedangkan untuk uji efektivitas produk dilaksanakan di TK Mekar Melati, Sleman.

2. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Peneliti menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif untuk mempelajari dan mengumpulkan informasi di beberapa Taman Kanak-kanak (TK) di Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Metode kuantitatif berfokus pada kebutuhan dan melihat skala makro karena memberikan ruang lingkup yang luas bagi peneliti untuk dapat mengumpulkan informasi yang diperlukan, sedangkan metode kualitatif untuk melihat kebutuhan pada tingkat makro.

Instrumen yang digunakan untuk pendekatan kuantitatif adalah angket dengan sampel sebanyak 31 orang guru TK di Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif, yaitu metode yang bertujuan untuk

memperoleh gambaran sifat-sifat (karakteristik) suatu objek dari data yang diperoleh melalui beberapa perhitungan seperti mean, standar deviasi, nilai minimum dan maksimum. Pada prinsipnya analisis deskriptif ini didasarkan pada nilai rata-rata setiap item pertanyaan. Kemudian skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *Likert*. Skala *Likert* adalah skala yang menunjukkan seberapa jauh satu data dari data yang lain, dengan bobot dan ukuran yang sama, dan sering digunakan untuk mewakili peringkat antara level data dalam penelitian.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk keperluan penelitian ini, karena jarak antar tingkatan atau *Likert* sudah memiliki kejelasan, maka kategori data penelitian ini memiliki hukum yang logis, yang dapat menjelaskan semua data penelitian ini. Ketika memberikan skor pada skala *Likert* mulai dari angka 1, 2, 3, 4, dan 5, dengan tingkat nilai *presentase* yang berbeda, misalnya angka 1 dapat digolongkan memiliki skor sangat rendah atau nilai sedang sebagai siswa yang kurang. Setiap skala mengklasifikasikan nilai rata-rata dari setiap item pertanyaan dalam penelitian ini. Setiap item pertanyaan dalam penelitian ini dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

a. Aktivitas Fisik Siswa di Taman Kanak-kanak (TK)

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini yang telah dilakukan, maka hasil aktivitas fisik siswa di TK yang diselenggarakan di

sekolah dapat dideskripsikan atau disajikan dalam bentuk tabel 19 di bawah ini:

Tabel 19. Deskripsi Statistik Aktivitas Fisik siswa di TK

Min	Max	Mean	Std. Dev	Keterangan
2,00	5,00	4,064	0,814	Baik

Berdasarkan hasil pada tabel di atas, maka dapat dideskripsikan bahwa, nilai rata-rata (Mean) dalam penelitian ini sebesar 4,064 dan nilai standar deviasi dalam penelitian ini sebesar 0,814. Kemudian nilai maksimal dalam penelitian ini sebesar 5,00 sedangkan nilai minimal dalam penelitian ini sebesar 2,00. Hasil dalam penelitian ini berasal dari 31 guru yang dijadikan sampel dalam penelitian ini. Maka dapat dipastikan sebaran data dalam penelitian ini termasuk dalam kategori baik. Kemudian hasil penelitian ini disajikan lebih rinci pada tabel 20 di bawah ini:

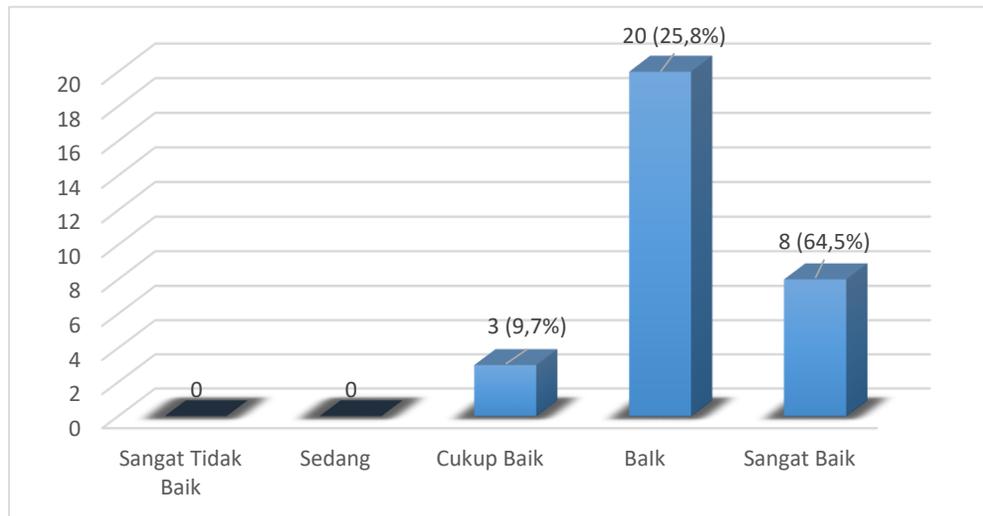
Tabel 20. Kategorisasi Aktivitas fisik di TK

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	1,00 - 1,80	0	0	Tidak Baik
2	1,81 - 2,60	0	0	Kurang Baik
3	2,61 - 3,40	3	9,7	Cukup Baik
4	3,41 - 4,20	20	64,5	Baik
5	4,21 - 5,00	8	25,8	Sangat Baik

Berlandaskan pada hasil penelitian yang telah disajikan pada kedua tabel di atas, menunjukkan bahwa aktivitas fisik di Taman Kanak-kanak mendapatkan hasil kategori sangat baik berjumlah 8 responden atau 25,8%,

kategori baik terdapat 20 responden atau 64,5%, kategori cukup 3 responden atau 9,7%, kategori kurang baik terdapat 0 responden atau 0%, sedangkan kategori tidak baik terdapat 0 responden atau 0%, sehingga data dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penyelenggaraan aktivitas jasmani di TK sebagian besar sudah dilaksanakan atau diimplementasikan. Untuk memperjelas hasil penelitian, berikut tambahan grafik dalam bentuk histogram.

Gambar 3. Histogram Aktivitas Fisik di Sekolah Taman Kanak-kanak



b. Siswa Melakukan Aktivitas Fisik dengan Cukup di TK

Hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan maka dapat dideskripsikan bahwa siswa di TK melakukan aktivitas fisik dengan cukup. Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini yang telah dilaksanakan, maka hasil dari aktivitas fisik siswa di TK dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel 21 di bawah ini.

Tabel 21. Deskripsi Statistik Aktivitas Fisik Siswa di TK

Min	Max	Mean	Std. Dev	Keterangan
2,00	5,00	4,000	0,894	Baik

Berdasarkan tabel hasil deskripsi statistik aktivitas fisik siswa di TK, maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dalam penelitian ini sebesar 4,000 dan nilai standar deviasi dalam penelitian ini sebesar 0,894. Untuk nilai maksimal dalam penelitian ini sebesar 5,00 sedangkan nilai minimal dalam penelitian ini sebesar 2,00. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 31 guru dan dapat dipastikan sebaran data dalam penelitian ini termasuk dalam kategori baik. Hasil penelitian ini disajikan lebih detail pada tabel 22 di bawah ini:

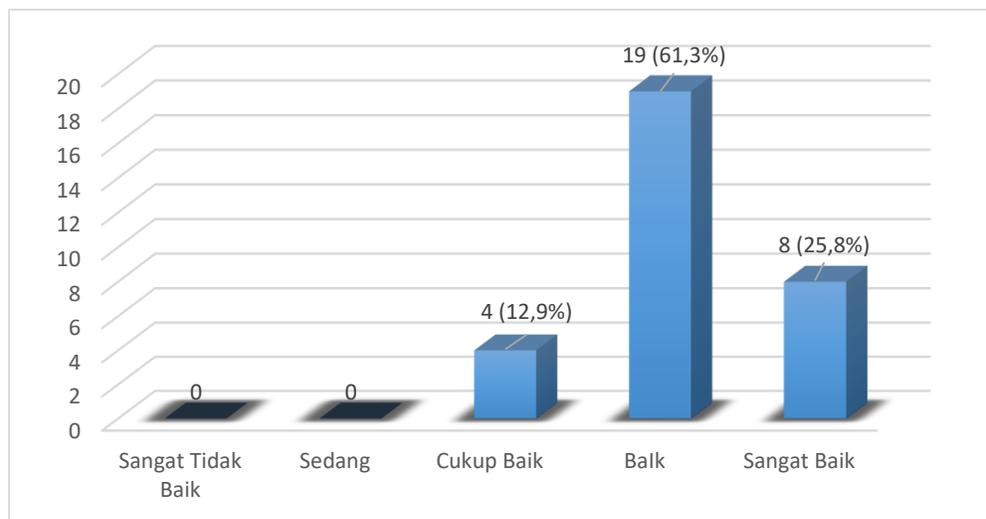
Tabel 22. Kategorisasi Siswa Dalam Melakukan Aktivitas Fisik Di TK

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	1,00 - 1,80	0	0	Tidak Baik
2	1,81 - 2,60	0	0	Kurang Baik
3	2,61 - 3,40	4	12,9	Cukup Baik
4	3,41 - 4,20	19	61,3	Baik
5	4,21 - 5,00	8	25,8	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan pada kedua tabel di atas, menunjukkan bahwa kecukupan dari aktivitas fisik siswa di TK didapatkan dalam kategori sangat baik berjumlah 8 responden atau 25,8%, kategori baik terdapat 19 responden atau 61,3%, kategori cukup 4 responden

atau 12,9%, kategori kurang terdapat 0 responden atau 0%, dan kategori tidak baik terdapat 0 responden atau 0%. Untuk dapat memperjelas hasil dari penelitian ini dapat disajikan dalam bentuk histogram di bawah ini.

Gambar 4. Histogram Kecukupan Aktivitas Fisik di Sekolah TK



c. Alokasi khusus yang disediakan dalam kurikulum untuk aktivitas fisik di TK

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa alokasi waktu siswa dalam melakukan aktivitas fisik di TK. Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini, maka alokasi khusus yang disediakan dalam kurikulum untuk aktivitas fisik siswa di TK dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel 23 di bawah ini.

Tabel 23. Deskripsi Statistik Alokasi Waktu Aktivitas Fisik di TK

Min	Max	Mean	Std. Dev	Keterangan
2,00	5,00	3,000	0,839	Baik

Berdasarkan pada hasil tabel di atas, maka dapat dideskripsikan bahwa nilai rata-rata dalam penelitian ini sebesar 3,000, nilai standar deviasi dalam penelitian ini sebesar 0,839, nilai maksimal dalam penelitian ini sebesar 5,00 sedangkan nilai minimal dalam penelitian ini sebesar 2,00. Hasil dalam penelitian ini berasal dari 31 guru yang dijadikan sampel dalam penelitian ini. Maka dapat dipastikan sebaran data dalam penelitian termasuk dalam kategori baik. Kemudian hasil penelitian ini disajikan lebih rinci pada tabel 24 di bawah ini:

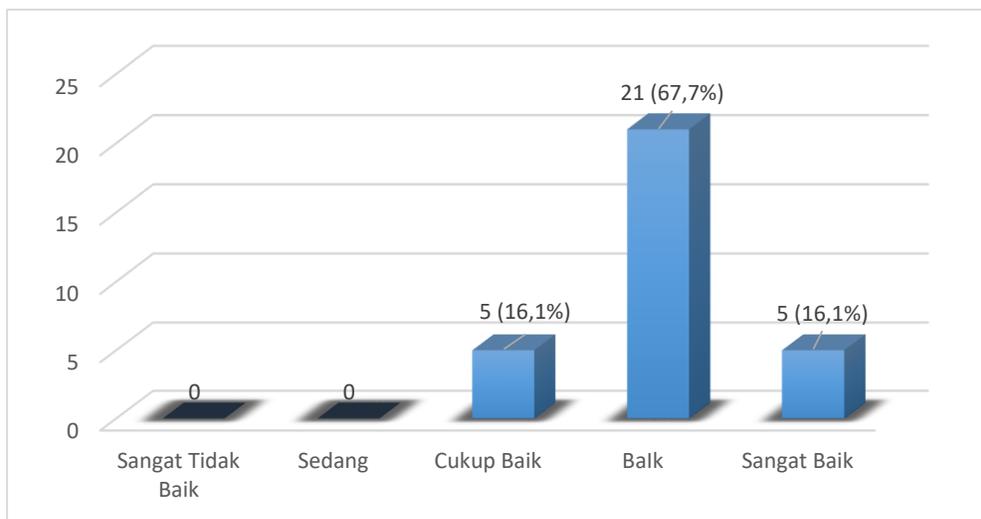
Tabel 24. Kategorisasi Alokasi Waktu Aktivitas Fisik di TK

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	1,00 - 1,80	0	0	Tidak Baik
2	1,81 - 2,60	0	0	Kurang Baik
3	2,61 - 3,40	5	16,1	Cukup Baik
4	3,41 - 4,20	21	67,7	Baik
5	4,21 - 5,00	5	16,1	Sangat Baik

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah disajikan pada kedua tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa alokasi aktivitas fisik di TK didapatkan kategori sangat baik berjumlah 5 responden atau 16,1%, kategori baik terdapat 21 responden atau 67,7%, kategori cukup terdapat 5 responden atau 16,1%, kategori kurang baik terdapat 0 responden atau 0%, kategori tidak baik

terdapat 0 responden atau 0% sehingga dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa penyelenggaraan alokasi waktu aktivitas fisik di TK sebagian besar sudah dilaksanakan atau diimplementasikan. Untuk memperjelas hasil penelitian, berikut ini disajikan tampilan grafis dalam bentuk histogram di bawah ini.

Gambar 5. Histogram Alokasi Khusus Yang Disediakan Dalam Kurikulum Untuk Aktivitas Fisik Di TK



d. Daya Dukung Sarana dan Prasarana di TK untuk Aktivitas Fisik

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan dapat dideskripsikan bahwa daya dukung sarana dan prasarana untuk melakukan aktivitas fisik di TK. Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini dapat dideskripsikan atau disajikan dalam tabel 25 di bawah ini:

Tabel 25. Deskripsi Statistik Daya Dukung Sarana dan Prasarana di TK

Min	Max	Mean	Std. Dev	Keterangan
2,00	5,00	3,677	1,194	Baik

Berdasarkan hasil pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dalam penelitian ini sebesar 3,677, nilai standar deviasi sebesar 1,194, nilai maksimal sebesar 5,00 dan nilai minimal sebesar 2,00. Hasil dalam penelitian ini berasal dari 31 guru yang dijadikan sampel dalam penelitian ini. Maka dapat dilihat sebaran data dalam penelitian ini termasuk kategori baik. Kemudian hasil penelitian ini lebih detail dapat disajikan pada tabel 26 di bawah ini:

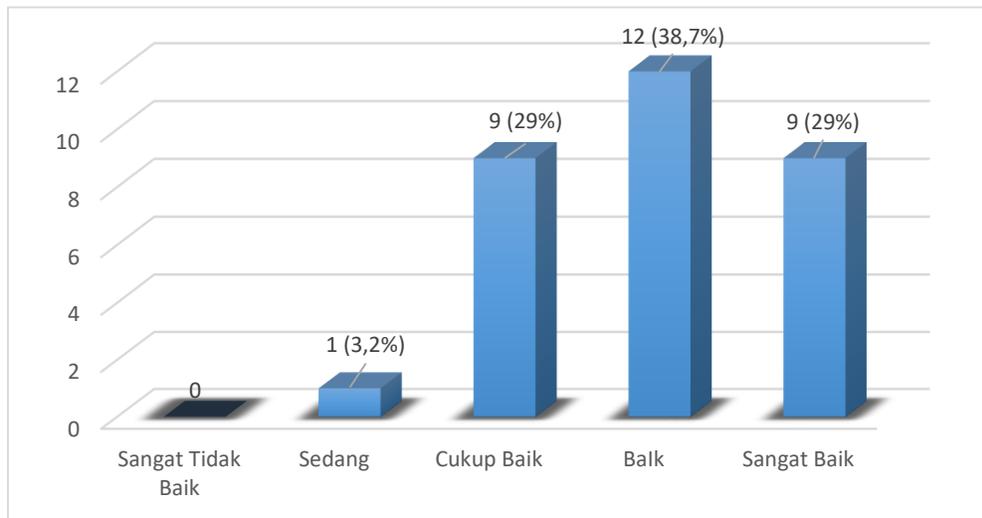
Tabel 26. Kategorisasi Daya Dukung Sarana dan Prasarana di TK

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	1,00 - 1,80	0	0	Tidak Baik
2	1,81 - 2,60	1	3,2	Kurang Baik
3	2,61 - 3,40	9	29,0	Cukup Baik
4	3,41 - 4,20	12	38,7	Baik
5	4,21 - 5,00	9	29,0	Sangat Baik

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah disajikan pada kedua tabel di atas, menunjukkan bahwa daya dukung sarana dan prasarana untuk aktivitas fisik di TK didapatkan kategori sangat baik terdapat 9 responden atau 29,0%, kategori baik terdapat 12 responden atau 38,7%, kategori cukup terdapat 9 responden atau 29,0%, kategori kurang baik terdapat 1 responden atau 3,2%

dan kategori tidak baik terdapat 0 responden atau 0%, sehingga data dalam penelitian ini disimpulkan bahwa daya dukung sarana dan prasarana untuk aktivitas fisik di TK sebagian besar sudah baik dan untuk memperjelas hasil penelitian ini disajikan tampilan grafis dalam bentuk histogram di bawah ini.

Gambar 6. Histogram Daya Dukung Sarana dan Prasarana di TK untuk Aktivitas Fisik



e. Sekolah memiliki ruang/taman untuk bermain yang memadai

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini yang telah dilaksanakan, maka hasil penelitian yang berkaitan dengan sekolah apakah memiliki ruang atau taman untuk bermain bagi siswa untuk melakukan aktivitas fisik di TK, kemudian sebaran data tersebut dapat dideskripsikan atau disajikan dalam bentuk tabel 27 di bawah ini:

Tabel 27. Deskripsi Statistik Ruang Dan Taman Bermain Di TK

Min	Max	Mean	Std. Dev	Keterangan
1,00	5,00	3,548	1,178	Baik

Berdasarkan hasil pada tabel di atas, maka dapat dideskripsikan bahwa nilai rata-rata dalam penelitian ini sebesar 3,548, nilai standar deviasi dalam penelitian ini sebesar 1,178, nilai maksimal dalam penelitian ini sebesar 5,00 sedangkan nilai minimal dalam penelitian ini sebesar 1,00. Hasil dalam penelitian ini berasal dari 31 guru yang dijadikan sampel dalam penelitian ini. Maka dapat dilihat sebaran data dalam penelitian ini termasuk dalam kategori baik. Kemudian hasil penelitian ini disajikan lebih rinci pada tabel 28 di bawah ini:

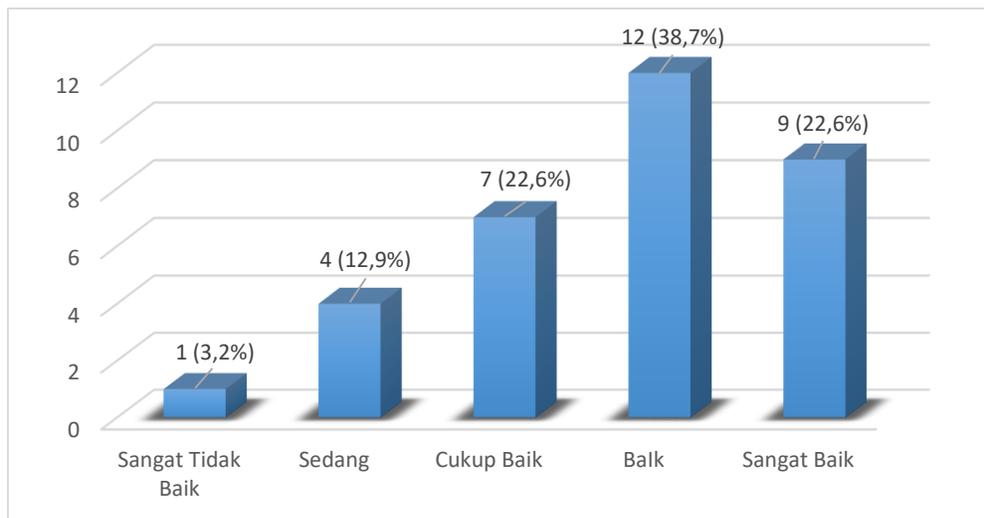
Tabel 28. Kategorisasi ruang dan taman bermain untuk aktivitas fisik di TK

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	1,00 - 1,80	1	3,2	Tidak Baik
2	1,81 - 2,60	7	22,6	Kurang Baik
3	2,61 - 3,40	4	12,9	Cukup
4	3,41 - 4,20	12	38,7	Baik
5	4,21 - 5,00	7	22,6	Sangat Baik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ruang dan taman bermain untuk aktivitas fisik di TK terdapat kategori sangat baik sebesar 7 atau 22,6%, kategori baik terdapat 12 atau 38,7%, kategori cukup sebesar 4 atau 12,9%,

kategori kurang baik sebesar 7 atau 22,6% dan kategori tidak baik sebesar 1 atau 3,2%, sehingga dapat diartikan bahwa untuk ruang dan taman bermain yang digunakan untuk aktivitas fisik di TK sebagian besar dalam kategori sudah baik. Untuk memperjelas hasil penelitian, berikut ini disajikan tampilan grafis dalam bentuk histogram di bawah ini.

Gambar 7. Sekolah Memiliki Ruang/Taman Untuk Bermain Yang Memadai



f. Keterampilan Sosial Siswa di TK

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini , maka didapatkan hasil tentang keterampilan sosial siswa di TK, data tersebut dapat dideskripsikan atau disajikan dalam bentuk tabel 29 di bawah ini:

Tabel 29. Deskripsi Statistik Keterampilan Sosil Siswa di TK

Min	Max	Mean	Std. Dev	Keterangan
2,00	5,00	3,871	1,056	Baik

Berdasarkan hasil pada tabel di atas, maka dapat dideskripsikan bahwa nilai rata-rata dalam penelitian ini sebesar 3,871, nilai standar deviasi dalam penelitian ini sebesar 1,056. Kemudian nilai maksimal dalam penelitian ini sebesar 5,00, sedangkan nilai minimal dalam penelitian ini sebesar 2,00. Hasil dalam penelitian ini berasal dari 31 guru yang dijadikan sampel dalam penelitian ini. Maka dapat dilihat sebaran data dalam penelitian ini termasuk dalam kategori baik. Kemudian hasil penelitian ini disajikan lebih rinci pada tabel 28 di bawah ini:

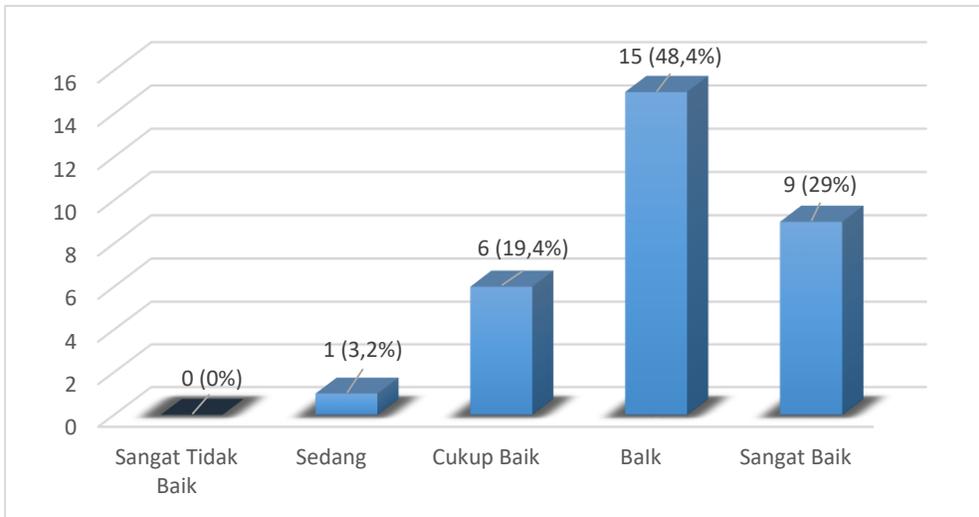
Tabel 30. Kategorisasi Keterampilan Sosial Siswa di TK

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	1,00 - 1,80	6	19,4	Tidak Baik
2	1,81 - 2,60	1	3,2	Kurang Baik
3	2,61 - 3,40	4	12,9	Cukup
4	3,41 - 4,20	15	48,4	Baik
5	4,21 - 5,00	9	29,0	Sangat Baik

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah disajikan pada kedua tabel di atas, menunjukkan bahwa keterampilan sosial peserta didik di TK dapat kategori sangat baik terdapat 9 responden atau 29,0%, kategori baik terdapat 15 responden atau 48,4%, kategori cukup terdapat 4 responden atau 12,9%, kategori kurang baik terdapat 0 responden atau 0%, dan kategori tidak baik terdapat 0 responden atau 0%, sehingga data untuk keterampilan sosial siswa di TK dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial siswa

di TK sebagian besar sudah baik. Untuk dapat memperjelas hasil penelitian dapat disajikan tampilan grafis dalam bentuk histogram di bawah ini.

Gambar 8. Histogram Keterampilan Sosial Siswa di TK



g. Materi keterampilan sosial apakah disampaikan dalam pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini yang telah dilaksanakan, untuk hasil penelitian tentang materi keterampilan sosial apakah sudah disampaikan dalam proses pembelajaran di TK, data hasil penelitian dapat dideskripsikan atau disajikan dalam bentuk tabel 31 di bawah ini:

Tabel 31. Deskripsi Statistik Materi Keterampilan Sosial dalam proses pembelajaran di TK

Min	Max	Mean	Std. Dev	Keterangan
2,00	5,00	3,612	1,054	Baik

Berdasarkan hasil pada tabel di atas, maka dapat dideskripsikan bahwa nilai rata-rata dalam penelitian ini sebesar 3,612, kemudian nilai standar deviasi dalam penelitian ini sebesar 1,054. Kemudian nilai maksimal dalam penelitian ini sebesar 5,00 dan nilai minimal dalam penelitian ini sebesar 2,00. Hasil dalam penelitian ini berasal dari 31 guru yang dijadikan responden dalam penelitian ini. Maka dapat dipastikan sebaran data dalam penelitian ini termasuk dalam kategori baik. Hasil penelitian ini dapat disajikan lebih detail pada tabel 32 di bawah:

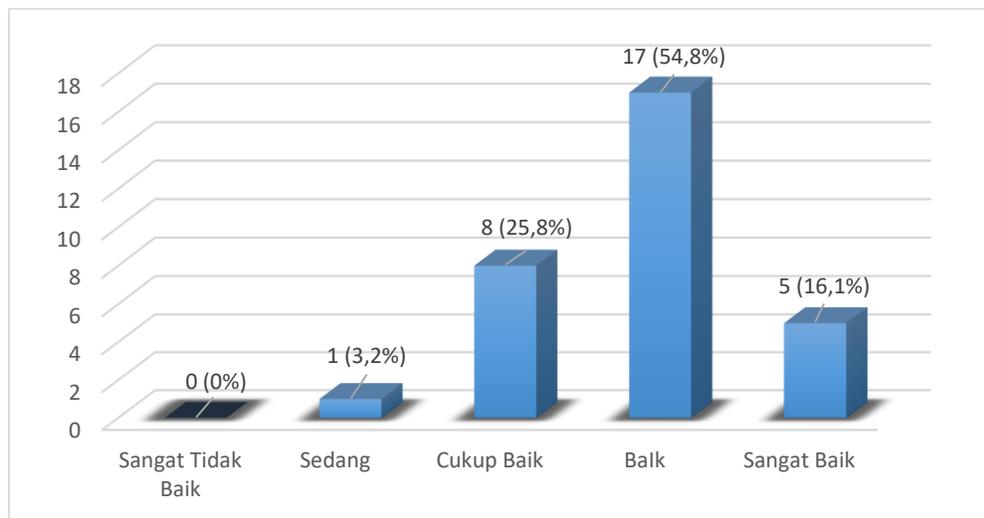
Tabel 32. Kategorisasi Materi Keterampilan Sosial Dalam Pembelajaran Siswa di TK

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	1,00 - 1,80	0	0	Tidak Baik
2	1,81 - 2,60	8	25,8	Cukup Baik
3	2,61 - 3,40	1	3,2	Sedang
4	3,41 - 4,20	17	54,8	Baik
5	4,21 - 5,00	5	16,1	Sangat Baik

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah disajikan pada kedua tabel di atas, menunjukkan bahwa materi keterampilan sosial disampaikan dalam proses pembelajaran di TK dan didapatkan hasil kategori sangat baik terdapat 5 responden atau 16,1%, kategori baik terdapat 17 responden atau 54,8%, kategori cukup terdapat 1 responden atau 3,2%, kategori kurang baik terdapat 8 responden atau 25,8%, sedangkan kategori tidak baik terdapat 0 responden

atau 0%, sehingga dapat disimpulkan bahwa materi keterampilan sosial disampaikan dalam proses pembelajaran di TK telah dilaksanakan dengan baik. Untuk memperjelas hasil penelitian ini, berikut disajikan tampilan grafis dalam bentuk histogram di bawah ini.

Gambar 9. Histogram Keterampilan Sosial Apakah Disampaikan Dalam Pembelajaran



h. Peran orang tua dalam memonitor aktivitas fisik siswa di TK

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini yang telah dilaksanakan, maka hasil penelitian tentang bagaimana peran orang tua dalam memonitor aktivitas fisik siswa di TK dapat dideskripsikan atau disajikan dalam bentuk tabel 33 di bawah ini:

Tabel 33. Deskripsi Statistik Peran Orang Tua Dalam Memonitor Aktivitas Fisik

Min	Max	Mean	Std. Dev	Keterangan
1,00	5,00	3,612	1,085	Baik

Berdasarkan hasil pada tabel di atas, maka dapat dideskripsikan bahwa nilai rata-rata (Mean) dalam penelitian ini sebesar 3,612, nilai standar deviasi (SD) dalam penelitian ini sebesar 1,085, nilai maksimal dalam penelitian ini sebesar 5,00 sedangkan nilai minimal dalam penelitian ini sebesar 1,00. Hasil dalam penelitian ini berasal dari 31 guru yang dijadikan sampel dalam penelitian dan dapat disimpulkan dari sebaran data dalam penelitian ini termasuk dalam kategori baik. Kemudian hasil penelitian ini disajikan lebih detail pada tabel 34 di bawah ini:

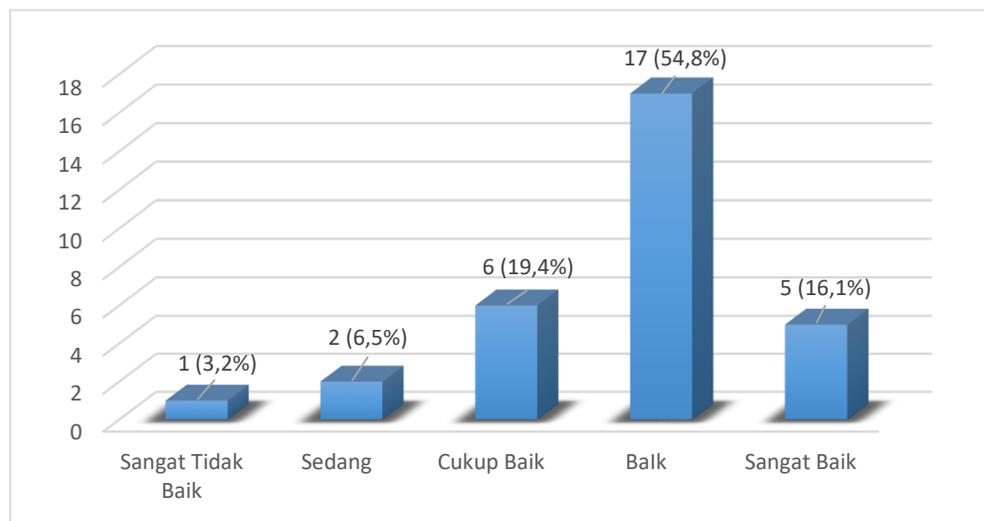
Tabel 34. Kategorisasi peran orang tua dalam memonitor aktivitas fisik

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	1,00 - 1,80	1	3,2	Sangat Tidak Baik
2	1,81 - 2,60	6	19,4	Cukup Baik
3	2,61 - 3,40	2	6,5	Sedang
4	3,41 - 4,20	17	54,8	Baik
5	4,21 - 5,00	5	16,1	Sangat Baik

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah disajikan pada kedua tabel di atas, menunjukkan bahwa peran orang tua dalam memonitor aktivitas fisik siswa TK didapatkan hasil kategori sangat baik terdapat 5 responden atau

16,1%, kategori baik terdapat 17 responden atau 54,8%, kategori sedang terdapat 2 responden atau 6,5%, kategori cukup baik terdapat 6 responden atau 19,4%, sedangkan kategori sangat tidak baik terdapat 0 responden atau 0%, sehingga dapat disimpulkan bahwa peran orang tua dalam memonitor aktivitas fisik anak taman kanak-kanak telah dilaksanakan dengan baik. Untuk memperjelas hasil penelitian ini, berikut disajikan tampilan grafis dalam bentuk histogram di bawah ini.

Gambar 10. Histogram Peran Orang Tua Dalam Memonitor Aktivitas Fisik Siswa di TK



i. Pengetahuan Guru tentang Aktivitas Fisik Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa TK.

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini yang telah dilaksanakan, maka hasil penelitian tentang bagaimana pengetahuan guru mengenai aktivitas fisik berbasis permainan yang dapat meningkatkan

keterampilan sosial siswa TK dapat dideskripsikan atau disajikan dalam bentuk tabel 35 di bawah ini:

Tabel 35. Deskripsi Statistik Pengetahuan Guru tentang Aktivitas Fisik

Min	Max	Mean	Std. Dev	Keterangan
2,00	5,00	3,548	0,995	Baik

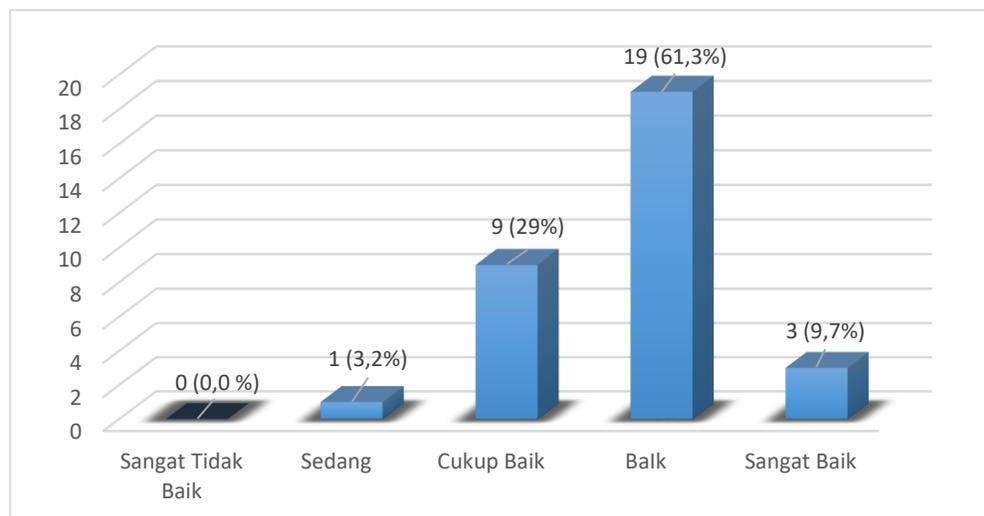
Berdasarkan hasil pada tabel di atas, maka dapat dideskripsikan bahwa nilai rata-rata (Mean) dalam penelitian ini sebesar 3,548, nilai standar deviasi (SD) dalam penelitian ini sebesar 0,995, nilai maksimal dalam penelitian ini sebesar 5,00 sedangkan nilai minimal dalam penelitian ini sebesar 2,00. Hasil dalam penelitian ini berasal dari 31 guru yang dijadikan sampel dalam penelitian dan dapat disimpulkan dari sebaran data dalam penelitian ini termasuk dalam kategori baik. Kemudian hasil penelitian ini disajikan lebih detail pada tabel 36 di bawah ini:

Tabel 36. Kategorisasi Pengetahuan Guru tentang Aktivitas Fisik

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	1,00 - 1,80	0	0	Sangat Tidak Baik
2	1,81 - 2,60	8	25,8	Cukup Baik
3	2,61 - 3,40	1	3,2	Sedang
4	3,41 - 4,20	19	61,3	Baik
5	4,21 - 5,00	3	9,7	Sangat Baik

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah disajikan pada kedua tabel di atas, menunjukkan bahwa pengetahuan guru mengenai aktivitas fisik berbasis permainan yang dapat meningkatkan keterampilan sosial anak TK didapatkan hasil kategori sangat baik terdapat 3 responden atau 9,7 %, kategori baik terdapat 19 responden atau 61,3%, kategori sedang terdapat 1 responden atau 3,2%, kategori cukup baik terdapat 8 responden atau 25,8%, sedangkan kategori sangat tidak baik terdapat 0 responden atau 0%, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengetahuan guru mengenai aktivitas fisik berbasis permainan yang dapat meningkatkan keterampilan sosial anak TK telah dilaksanakan dengan baik. Untuk memperjelas hasil penelitian ini, berikut disajikan tampilan grafis dalam bentuk histogram di bawah ini.

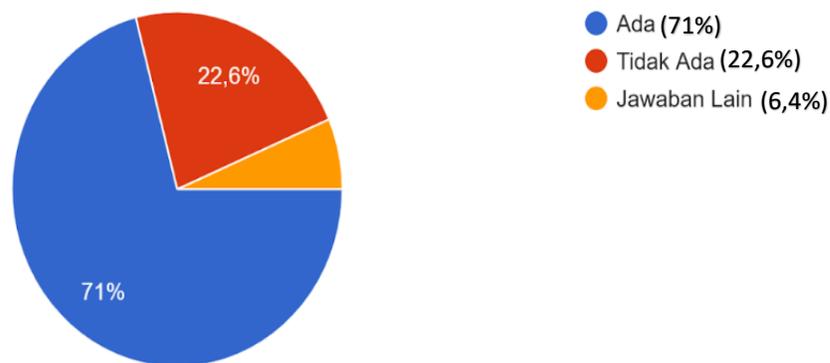
Gambar 11. Histogram Pengetahuan Guru tentang Aktivitas Fisik yang Dapat Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak TK



j. Panduan tentang aktivitas fisik yang dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas fisik yang dapat meningkatkan keterampilan sosial 71% sudah terdapat panduan aktivitas fisik yang dapat meningkatkan keterampilan sosial, sedangkan 22,6% belum terdapat panduan aktivitas fisik yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan selebihnya tidak menjawab. Dengan demikian walaupun sudah terdapat panduan aktivitas fisik yang dapat meningkatkan keterampilan sosial perlu adanya peningkatan suatu aktivitas fisik yang dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa TK. Hasil penelitian yang berfokus pada ada atau tidak adanya panduan aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK disajikan didalam diagram di bawah ini.

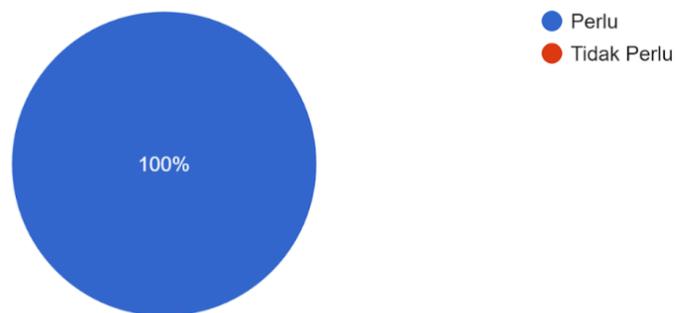
Gambar 12. Diagram Pie Panduan tentang aktivitas fisik yang dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa.



k. Kebutuhan tentang Panduan tentang Aktivitas Fisik yang dapat Meningkatkan Keterampilan Sosial.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kebutuhan mengenai panduan aktivitas fisik yang berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK sebanyak 100% responden menyatakan membutuhkan panduan aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK. Hasil penelitian yang berkaitan dengan perlu atau tidaknya panduan pada aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK disajikan dalam bentuk histogram di bawah ini.

Gambar 13. Diagram Pie Kebutuhan tentang Panduan tentang Aktivitas Fisik yang dapat Meningkatkan Keterampilan Sosial.



3. Deskripsi Draf Awal Produk

Penyusunan model aktivitas fisik berbasis permainan harus memperhatikan komponen-komponen yang terdapat dalam keterampilan sosial siswa TK. Dalam mendesain model harus memperhatikan beberapa aspek diantaranya adalah:

- a) Analisis tujuan, merumuskan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan yang akan dilakukan, dalam hal ini tujuan berhubungan dengan permainan.
- b) Analisis kemampuan, memperkirakan dana, tenaga, dan waktu yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian pengembangan.
- c) Prosedur pengembangan (pengembangan desain): (a) membuat desain produk yang akan dikembangkan. (b) menentukan sarana dan prasarana penelitian yang akan digunakan. (c) menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain lapangan.
- d) Validasi ahli. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah model permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini siap untuk dilakukan uji lapangan.

Untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK, perencanaan ini dibuat berdasarkan analisis kebutuhan, kajian pustaka, dan penelitian yang relevan yang dikembangkan dalam panduan model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK. Ketika siswa TK memiliki kesempatan untuk melakukan kegiatan langsung yang memanfaatkan setiap aspek keterampilan sosial dapat meningkatkan keterampilan sosial. Ini berarti bahwa kegiatan fisik yang dilakukan harus disenangi dan membuat siswa dapat berpartisipasi atau terlibat aktif dalam kegiatan tersebut. Permainan adalah salah satu aktivitas fisik yang dapat membantu anak belajar keterampilan sosial.

Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk aktivitas itu sendiri. Permainan akan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam. Siswa yang melakukan permainan akan mendapatkan manfaat sebagai berikut: (1) manfaat untuk perkembangan aspek fisik, (2) manfaat untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus, (3) manfaat untuk perkembangan aspek sosial, (4) manfaat perkembangan aspek emosi atau kepribadian, (5) manfaat untuk perkembangan aspek kognisi, (6) manfaat untuk mengasah ketajaman indera, dan (7) manfaat untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

Manfaat dari permainan adalah manfaat dari aspek sosial. Keterampilan sosial merupakan keterampilan yang perlu dimiliki oleh siswa TK. Keterampilan sosial terkait dengan interaksi sosial yang berhasil dan membuat hubungan sosial yang sehat. Orang-orang yang secara sosial memadai, menggunakan interaksi sosial mereka untuk mencapai tujuan dan kebutuhan mereka ketika pada saat yang sama mereka memikirkan kebutuhan dan tujuan orang lain. Jadi, ada perbedaan yang jelas antara keterampilan sosial yang penting bagi diri sendiri dan yang penting bagi orang lain. Namun, siswa TK masih kesulitan dengan keterampilan sosial yang berorientasi diri seperti memulai interaksi sosial dan dengan keterampilan yang berorientasi kepada orang lain seperti kerja sama dan perilaku sosial yang positif.

Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu. Keterampilan sosial juga merupakan perilaku yang dipelajari. Siswa dengan keterampilan sosial yang baik akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain. Dalam melatih mengembangkan keterampilan sosial dibutuhkan empat komponen yang merupakan bagian dari keterampilan sosial, yaitu; 1) berkomunikasi, 2) bekerjasama, dan 3) menghargai orang lain dan 4) mentaati aturan.

Permainan yang akan dikembangkan sesuai dengan siswa TK tentu saja harus juga memperhatikan prinsip dari latihan keterampilan sosial (*social skill training*) dan karakteristik anak taman kanak-kanak. Keterampilan sosial yang perlu diajarkan bagi individu yang mengalami hambatan dalam berinteraksi dengan orang lain; (1) kemampuan berkomunikasi, yaitu kemampuan menggunakan bahasa tubuh yang tepat, mengucapkan salam, memperkenalkan diri, mendengar aktif, menjawab pertanyaan, menginterupsi pertanyaan dengan baik, bertanya untuk klarifikasi; (2) kemampuan menjalin persahabatan, yaitu; menjalin pertemanan, mengucapkan dan menerima ucapan terima kasih, memberikan dan menerima pujian, (3) terlibat dalam aktivitas bersama, berinisiatif melakukan kegiatan dengan orang lain dan memberikan pertolongan; (4) kemampuan dalam menghadapi situasi sulit, yaitu; memberikan dan menerima kritik, menerima penolakan, bertahan dalam

tekanan kelompok dan minta maaf. Sedangkan karakteristik anak taman kanak-kanak yang perlu diperhatikan mencakup; 1) fisik, 2) kecerdasan, 3) sosial, emosi dan kepribadian, 4) motorik, 5) bahasa dan penggunaannya, 6) daya ingat, dan 7) perhatian.

Tiga aspek menurut kajian di atas yang dapat dikembangkan dalam mengembangkan permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK. Dalam pengembangan desain permainan aspek yang dikembangkan adalah tujuan permainan, materi permainan, peralatan permainan, dan penilaian komponen yang dikembangkan dalam permainan. Dalam pengembangan implementasi permainan diarahkan pada permainan kooperatif yang dikonsepsi dalam permainan lipan berjalan, meniti jembatan, terowongan air, lingkaran matahari, dan rantai balon. Penilaian hasil belajar, aspek yang dikembangkan adalah penilaian hasil keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka dihasilkan lima draf rancangan model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK. Adapun kelima draf permainan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Draf 1 rancangan model permainan lipan berjalan

a) Deskripsi permainan

Permainan ini adalah permainan yang di desain untuk memberikan pengalaman siswa TK yang dapat menumbuhkan kebiasaan membantu teman, memberikan instruksi yang sederhana, bekerjasama dengan orang lain, berkomunikasi dengan orang lain, bermain yang terorganisir. Permainan ini dilakukan dengan cara bergandengan tangan dengan menggunakan siku. Permainan dimulai dengan jalan ke samping secara bersama-sama mengikuti alur gambar yang telah ditentukan. Dalam permainan ini pada saat bergandengan tangan tidak boleh lepas dan harus dilakukan secara bersama-sama.

b) Tujuan permainan ini adalah:

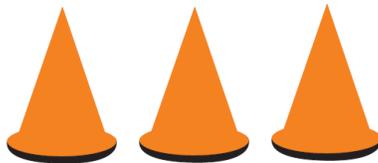
- (1) Mematuhi permintaan teman yang berwenang.
- (2) Meminta siswa yang lain untuk terlibat dalam sebuah permainan.
- (3) Mematuhi aturan dan petunjuk.
- (4) Menunjukkan kepedulian.

c) Alat yang digunakan

- (1) Kapur untuk menggambar alur yang akan digunakan untuk berjalan ke samping



(2) Cone



d) Pelaksanaan Permainan

- (1) Permainan ini diawali dengan pemanasan
- (2) Setelah melakukan pemanasan siswa dibariskan berbanjar
- (3) Setelah berbasir dengan posisi berbanjar, siswa diminta untuk saling bergandengan tangan seperti pada formasi gambar di bawah ini:



- (4) Formasi seperti di atas, siswa diminta untuk berjalan ke samping kanan atau kiri sesuai dengan jalur yang telah ditentukan dan berhenti atau finish pada titik yang telah ditentukan.

- (5) Pada saat berjalan siswa paling depan menginstruksikan kepada siswa yang lain supaya gerakan kaki atau langkah kaki dapat dilakukan secara seampak atau bersama-sama bisa dilakukan dengan dimulai dari melangkahkan kaki kanan atau sebaliknya dan dilakukan secara bersama-sama.

e) Evaluasi

- (1) Pastikan siswa dalam melakukan permainan ini ada komunikasi dan kerjasama yang baik dengan siswa yang lain.
- (2) Siswa dalam melakukan permainan dengan senang.

2) Draf 2 rancangan model permainan meniti jembatan

a) Deskripsi Permainan

Permainan ini adalah permainan yang dilakukan dengan cara berjalan di atas jembatan yang berbeda. Permainan ini dilakukan secara berpasangan dengan posisi saling berhadapan dan saling berpegangan tangan. Setelah ada aba-aba dari guru siswa melakukan gerakan jalan ke samping sesuai alur atau gambar yang telah ditentukan, bisa dilakukan dengan berjalan ke samping kanan atau kiri, sebagai catatan saat melakukan gerakan berjalan ke samping untuk pegangan tangan tidak boleh lepas dan harus dilakukan secara bersama-sama. Setelah ada pasangan yang berhasil maka peserta lain wajib memberikan selamat kepada pasangan yang telah berhasil melakukan permainan ini dengan baik. Permainan dapat diulang apabila pegangan tangan antar siswa terlepas, dan dapat dilakukan secara berulang-ulang.

b) Tujuan permainan ini adalah:

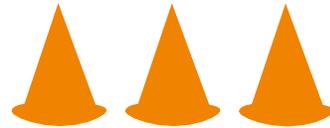
- (1) Mematuhi peraturan ketika bermain dalam sebuah permainan.
- (2) Menumbuhkan rasa percaya diri kepada teman.
- (3) Menunjukkan usaha yang baik di dalam permainan.
- (4) Menerima kekurangan dan mengucapkan selamat kepada teman yang berhasil melaksanakan permainan ini dengan baik.

c) Alat yang digunakan

(1) Kapur warna



(2) Cone



(2) Peluit

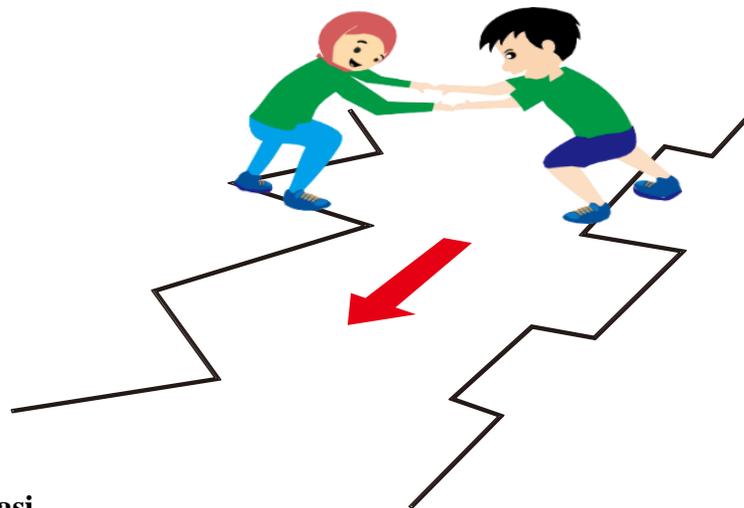


d) Pelaksanaan Permainan

- (1) Permainan diawali dengan pemanasan.
- (2) Setelah pemanasan siswa dibariskan dengan formasi saling berhadapan.
- (3) Setelah ada perintah dari guru, baris pertama berada di garis start yang telah ditentukan, setelah peluit dibunyikan siswa yang berada dibarisan pertama saling perpegangan tangan dan mulai berjalan di atas jembatan

atau alur yang telah ditentukan dengan dimulai dari berjalan ke samping kanan atau kiri.

- (4) Pasangan yang berhasil melakukan gerakan meniti jembatan atau alur yang kompak dan pegangan tangan tidak terlepas berhak mendapatkan ucapan dari siswa yang lain. Permainan ini dapat diulang beberapa kali apabila ada siswa yang dalam melakukan permainan ini ada yang belum kompak dan tidak sesuai dengan alur yang telah ditentukan.



e) Evaluasi

Siswa yang lain mau mengucapkan selamat pada pasangan yang telah berhasil melakukan permainan ini dengan baik.

3) Draf 3 rancangan model terowongan air

a) Deskripsi Permainan

Permainan ini adalah permainan yang dilakukan dengan menggunakan simpai yang diibaratkan sebagai air. Permainan ini dilakukan dengan cara

peserta didik membentuk lingkaran dan bergandengan tangan. Simpai diletakkan pada salah satu siswa yang membentuk lingkaran tersebut dan setelah ada aba-aba peluit dari guru siswa berusaha untuk memindahkan simpai melalui kepala ke bagian bawah kaki sehingga simpai dapat di estafetkan ke siswa berikutnya dan permainan ini diakhiri atau berhenti jika sudah sampai pada siswa yang terakhir.

b) Tujuan permainan ini adalah:

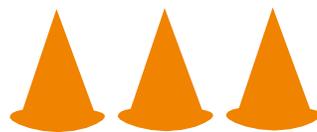
- (1) Berkomunikasi secara verbal dan non verbal dengan teman.
- (2) Menghargai usaha dari siswa yang lain.
- (3) Melatih sportifitas dalam permainan.
- (4) Melatih kekompakan dan kerjasama terhadap siswa yang lain.

c) Tujuan permainan ini adalah:

(1) Simpai



(2) Cone



(3) Peluit





d) Pelaksanaan Permainan

- (1) Permainan diawali dengan pemanasan.
- (2) Setelah pemanasan siswa dibariskan dengan formasi membentuk lingkaran.
- (3) Di dalam formasi lingkaran tersebut diberikan satu simpai yang diletakkan pada salah satu siswa.
- (4) Setelah ada aba-aba peluit, estafetkan simpai dimulai dari memasukkan simpai mulai dari atas kepala ke bawah sampai simpai tersebut melewati anggota tubuh
- (5) Permainan ini dapat dikompetisikan atau diperlombakan.
- (6) Bagi kelompok yang dapat lebih cepat mengestafetkan simpai ini dari awal sampai akhir maka kelompok itulah yang menang.

e) Evaluasi

Pastikan permainan ini dapat dilakukan dengan benar dan menjunjung tinggi sportifitas.

4) Draf 4 rancangan model lingkaran matahari

a) Deskripsi Permainan

Permainan ini adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok untuk melatih kekompakan dalam tim. Permainan ini selain melatih kekompakan dan kerjasama juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi secara verbal maupun non verbal.

b) Tujuan permainan ini adalah:

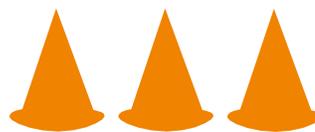
- (1) Mematuhi peraturan atau perintah dari guru.
- (2) Dapat bekerjasama dalam permainan beregu.
- (3) Mengatur diri dalam situasi sosial.
- (4) Menerima konsekuensi.

c) Alat yang digunakan

(1) Simpai



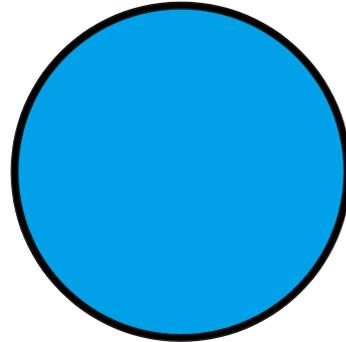
(2) Cone



(3) Peluit



(4) Lapangan berbentuk lingkaran



d) Pelaksanaan Permainan

- (1) Permainan ini diawali dengan pemanasan.
- (2) Setelah melakukan pemanasan siswa diperintahkan untuk membentuk formasi lingkaran dengan bergandengan tangan.
- (3) Setelah itu diberikan aba-aba dengan memberikan kode perintah “*jump in*” ataupun “*jump out*”
- (4) Apabila aba-aba yang diinstruksikan yaitu *jump in* maka siswa harus meloncat dengan menggunakan tumpuan dua kaki masuk kedalam simpai dan sebaliknya.
- (5) Apabila ada salah satu dari siswa yang salah dalam melakukan gerakan dapat diberikan punishment sesuai dengan karakteristik siswa taman kanak-kanak. Dapat dilakukan secara berulang-ulang sampai seluruh siswa dapat melakukan permainan tersebut tanpa ada yang melakukan kesalahan



e) Evaluasi

Siswa harus berkonsentrasi mendengarkan perintah guru dengan fokus supaya tidak melakukan kesalahan dalam menerima perintah.

5) Draf 5 rancangan model permainan rantai balon

a) Deskripsi Permainan

Permainan ini adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok untuk dapat melatih kekompakan, kerjasama, sportifitas, rasa percaya diri, komunikasi verbal, dan dapat meningkatkan kepemimpinan dalam suatu kelompok atau tim. Permainan ini diawali dengan membentuk formasi berbanjar (1 kelompok terdiri 3-5 siswa) kemudian balon diletakkan diantara siswa di bagian perut untuk siswa yang berada di belakang dan di bagian punggung bagi siswa yang berada di depannya. Permainan dimulai dari belakang garis start yang telah ditentukan oleh guru dan setelah ada aba-aba

mulai siswa berjalan ke samping kanan atau kiri sesuai dengan area yang telah ditentukan, siswa berusaha mempertahankan balon agar tidak jatuh saat berjalan ke garis finish. Permainan ini dapat dikompetisikan dengan peserta lain untuk memotivasi supaya permainan ini dapat meningkatkan sportifitas dan menghargai antar sesama kelompok.

b) Tujuan permainan ini adalah:

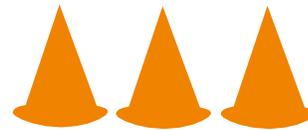
- (1) Melatih kekompakan dan kerjasama antara siswa yang lain.
- (2) Melatih sportifitas dalam permainan.
- (3) Dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi secara verbal siswa yang lain.
- (4) Menghargai anggota kelompok lain.

c) Alat yang digunakan

(1) Balon



2) Cone



d) Pelaksanaan Permainan

- (1) Permainan ini diawali dengan pemanasan

- (2) Setelah melakukan pemanasan siswa diperintahkan untuk membentuk formasi berbanjar dengan balon yang sudah diletakkan diantara barisan tersebut.
- (3) Setelah ada aba-aba dari guru siswa mulai berjalan ke samping kanan atau kiri digaris start menuju garis finish dengan berusaha untuk mempertahankan balon untuk tidak jatuh.
- (4) Apabila balon terjatuh permainan ini diulang dari garis start.
- (5) Untuk pemenang ditentukan bagi kelompok yang sampai ke garis *finish* terlebih dahulu dan balon tidak terjatuh.



e) Evaluasi

Pastikan dilakukan dengan benar dan menjunjung tinggi sportifitas.

4. Validasi Draf Awal Produk

Sebelum diujicobakan di lapangan, draf awal model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK terlebih dahulu divalidasi oleh 3 ahli materi dan 2 praktisi/guru taman kanak-kanak. Validasi ahli materi dilakukan oleh Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or., Dr. Hari Yulianto, M.Kes., dan Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or. Selain ahli materi dan dasar-dasar penjas, perkembangan motorik, juga melibatkan praktisi dari Guru taman kanak-kanak. Adapun praktisi yang dilibatkan adalah Nur Ida Yuniarti, S.Pd. dan Riyanti Subekti, S.Pd.

Hasil validasi dari ahli materi tentang model aktivitas fisik berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK masih perlu diubah. Para ahli dan praktisi materi masih perlu menambahkan dan mengurangi konsep pada model. Untuk penilaian draf model ada dua tahap penilaian yang dilaksanakan, hal ini karena pada tahap pertama masih perlu perbaikan dan masukan yang diberikan oleh penilai, sehingga memerlukan tahap kedua. Berikut hasil penilaian pada masing-masing tahapan

a. Hasil Validitas dan Reliabilitas tahap 1.

Uji validitas penilaian menggunakan *content validity aiken*. Uji ini untuk mengetahui tingkat validasi butir yang dilakukan antar rater atau penilai. Hasil uji CVR (*Content validity ratio*) skala pertanyaan menunjukkan

bahwa semua item secara keseluruhan memiliki validitas isi yang baik atau *content validity aiken*, karena nilai CVI (*Content validity index*) tahap pertama adalah sebesar 0,616. Namun sebaran skor masih ada beberapa yang perlu diperbaiki atas masukan dan saran dari penilai. Berikut disajikan tabel 37 data sebaran pada masing-masing item.

Tabel 37. Hasil Analisis CVR Aktivitas Fisik Bebas Permainan untuk meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa TK (Tahap 1)

No	Rt1	Rt2	Rt3	Rt4	Rt5	ne	N	N/2	Ne-(N/2)	CVR	Kriteria
1	5	4	4	5	5	3	5	2.5	0.500	0.200	Tidak Valid
2	5	4	5	4	4	2	5	2.5	-0.500	0.200	Tidak Valid
3	4	5	5	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
4	4	5	4	4	4	1	5	2.5	-1.500	0.600	Valid
5	5	3	4	5	3	2	5	2.5	-0.500	0.200	Tidak Valid
6	3	4	4	5	4	1	5	2.5	-1.500	0.600	Valid
7	4	4	3	5	5	2	5	2.5	-0.500	0.200	Tidak Valid
8	5	5	5	5	5	5	5	2.5	2.500	1.000	Valid
9	4	4	5	5	4	2	5	2.5	-0.500	0.200	Tidak Valid
10	5	5	5	5	5	5	5	2.5	2.500	1.000	Valid
11	5	4	3	5	5	3	5	2.5	0.500	0.200	Tidak Valid
12	5	4	5	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
13	4	5	3	5	4	2	5	2.5	-0.500	0.200	Tidak Valid
14	4	4	4	5	4	1	5	2.5	-1.500	0.600	Valid
15	5	5	5	5	5	5	5	2.5	2.500	1.000	Valid
16	4	4	5	5	4	2	5	2.5	-0.500	0.200	Tidak Valid
17	3	4	3	4	4	0	5	2.5	-2.500	1.000	Valid
18	4	4	4	4	3	0	5	2.5	-2.500	1.000	Valid
19	4	4	5	5	5	3	5	2.5	0.500	0.200	Tidak Valid
20	5	5	4	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
21	3	4	5	5	5	3	5	2.5	0.500	0.200	Tidak Valid
22	4	5	4	4	4	1	5	2.5	-1.500	0.600	Valid
23	5	4	5	4	4	2	5	2.5	-0.500	0.200	Tidak Valid
24	5	5	5	5	5	5	5	2.5	2.500	1.000	Valid
25	3	5	5	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
Jml	107	109	109	119	111						
Rata2	4.28	4.36	4.36	4.76	4.44				CVI	0.520	Valid

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa ada beberapa butir pertanyaan para rater yang memberikan jawaban pada kategori cukup, sehingga perlu dilakukan perbaikan dari hasil penilaian para penilai. Uji reliabilitas menggunakan *cronbach's alpha*, dengan hasil disajikan dalam tabel 36 berikut ini.

Tabel 38. *Cronbach' alpha*

Tahap	Jumlah Rater	Jumlah Butir	Cronbach's Alpha
1	5	25	0,763

Hasil uji reliabilitas pada masing-masing item lebih jelasnya disajikan pada lampiran. Pada penilaian draf model yang dilakukan para ahli dan praktisi menggunakan teknik *delphy*. Berikut ini masukan dan saran yang disampaikan penilai dari penilaian draf model tahap 1.

Tabel 39. Hasil uji reliabilitas Teknik *Delphy*

No	Nama Penilai	Saran/Masukan
1	Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perlu ditambahkan durasi waktu dalam melakukan setiap permainan 2. Jarak atau ukuran lapangan yang digunakan perlu dituliskan 3. Perlu ditambahkan permainan yang dipadukan dengan suara, diskusi atau aktivitas yang berbicara dengan taman yang lain.
2	Dr. Hari Yulianto, M.Kes.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perlu ditambahkan konsep permainan kooperatif 2. Penjelasan dalam gambar perlu ditambahkan. Misalnya garis

No	Nama Penilai	Saran/Masukan
		arah berjalan, garis warna hijau arah kembali dan sebagainya. 3. Gambar dan keterangan mohon untuk bisa disesuaikan.
3	Dr. Hedi Ardiyanto H., M.Or.	1. Orisinalitas gambar perlu diperhatikan, jangan menggunakan gambar milik orang lain. 2. Deskripsi singkat pada permainan serta tujuannya permainan disesuaikan. 3. Permainan perlu diberikan nama yang spesifik agar mudah dan menarik untuk siswa. 4. Ukuran lapangan perlu dijelaskan secara detail dalam masing-masing aktivitas.
4	Nur Ida Yuniarti, S.Pd.	1. Model aktivitas fisik perlu dikemas lebih menarik dan mudah dipahami. 2. Gambar/ilustrasi perlu dibuat lebih jelas dan menarik. 3. Permainan perlu ditambah pada setiap aspeknya.
5	Riyanti Subekti, S.Pd.	1. Dimungkinkan dalam setiap aktivitas permainan diberikan nama yang menarik oleh siswa. 2. Kalimat dibuat dengan jelas sehingga mudah dipahami oleh pengguna.

b. Hasil Validitas dan Reliabilitas Tahap 2

Content validity Aiken adalah uji validitas konten yang digunakan untuk mengevaluasi validitas butir yang dilakukan oleh penilai atau rater. Dengan nilai CVI (*Content Validity Index*) data tahap 2 sebesar 0,712, uji CVR

(*Content Validity Ratio*) skala pertanyaan menunjukkan bahwa semua item secara keseluruhan memiliki validitas isi yang baik atau validitas isi Aiken.

Tabel 40. Hasil Analisis CVR Aktivitas Fisik Bebas Permainan untuk meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa TK (Tahap 2)

No	Rt1	Rt2	Rt3	Rt4	Rt5	ne	N	N/2	Ne-(N/2)	CVR	Kriteria
1	5	5	5	5	5	5	5	2.5	2.500	1.000	Valid
2	3	4	5	4	4	1	5	2.5	-1.500	0.600	Valid
3	4	5	5	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
4	4	5	4	4	4	1	5	2.5	-1.500	0.600	Valid
5	5	5	5	5	5	5	5	2.5	2.500	1.000	Valid
6	4	4	3	5	4	1	5	2.5	-1.500	0.600	Valid
7	5	4	5	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
8	5	5	5	5	5	5	5	2.5	2.500	1.000	Valid
9	4	4	5	4	4	1	5	2.5	-1.500	0.600	Valid
10	5	5	5	5	5	5	5	2.5	2.500	1.000	Valid
11	5	4	5	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
12	5	4	5	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
13	5	5	4	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
14	4	4	4	5	4	1	5	2.5	-1.500	0.600	Valid
15	5	5	5	5	5	5	5	2.5	2.500	1.000	Valid
16	4	4	5	4	4	1	5	2.5	-1.500	0.600	Valid
17	5	5	4	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
18	4	4	4	5	4	1	5	2.5	-1.500	0.600	Valid
19	5	4	5	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
20	5	5	4	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
21	5	5	5	5	5	5	5	2.5	2.500	1.000	Valid
22	4	5	4	4	4	1	5	2.5	-1.500	0.600	Valid
23	5	4	5	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
24	5	5	5	5	5	5	5	2.5	2.500	1.000	Valid
25	4	5	5	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
Jml	114	114	116	120	117						
Rata2	4.56	4.56	4.64	4.80	4.68				CVI	0.712	Valid

Tabel di atas, terlihat bahwa para rater memberi jawaban pada beberapa pertanyaan dalam kategori baik. Setelah melakukan perbaikan dan revisi pada draf pedoman, dianggap cukup dan hasil penilaian para penilai tidak perlu diperbaiki lagi. Untuk menguji reliabilitas menggunakan *cronbach's alpha*, dan hasilnya dapat disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 41. *Cronbach' alpha*

Tahap	Jumlah Rater	Jumlah Butir	<i>Cronbach's Alpha</i>
1	5	25	0,834

Hasil uji CVR, CVI, dan reliabilitas dapat dilihat pada tabel di atas. Setelah melalui tahapan dua kali validasi, produk/draf awal disetujui dari para ahli materi dan praktisi untuk diujicobakan di TK.

Tabel 42. Masukan Validasi Tahap Pertama Draf Awal Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Taman Kanak-kanak

No	Nama Permainan	Masukan Ahli
1	Lipan Berjalan	<ul style="list-style-type: none"> - Peraturan dan ukuran jarak diperjelas. - Nama permainan disesuaikan dengan permainannya. - Unsur keterampilan sosial diperjelas. - Unsur gerak dasar dalam permainan diperjelas. - garis diberikan petunjuk arah supaya pada saat start dan finish lebih jelas. - Gambar diberikan keterangan di bawahnya. - Pada saat melakukan gerakan boleh dilakukan sambil bernyanyi supaya unsur permainan menjadi lebih jelas. - Sebaiknya dalam melakukan tidak hanya melangkah ke kanan akan tetapi juga dilakukan dengan ke kiri. - Perintah dalam melakukan gerakan sebaiknya dipimpin oleh siswa yang berada di barisan paling depan. - Petunjuk permainan terlalu sulit, sebaiknya disederhanakan dan diperjelas lagi.
2	Meniti Jembatan	<ul style="list-style-type: none"> - Jarak jembatan sebaiknya disesuaikan dengan usia anak taman kanak-kanak.

No	Nama Permainan	Masukan Ahli
		<ul style="list-style-type: none"> - Berikan petunjuk start dan finish supaya lebih jelas. - Panjang jembatan sebaiknya diperjelas. - Penekanan dan kemampuan berkomunikasi diperjelas. - Petunjuk permainan sebaiknya disajikan lebih mendetail dengan ilustrasi yang baik. - Penekanan dan kemampuan dalam keterampilan sosial diperjelas. - Kesesuaian gambar dan petunjuk/panduan permainan masih kurang, perlu diperbaiki supaya lebih mudah dipahami dan dilaksanakan.
3	Terowongan air	<ul style="list-style-type: none"> - Kurang banyak aktivitas fisik yang dilakukan oleh siswa sehingga tujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani tidak dapat tercapai. - Cara melakukan permainan diperjelas. - Komunikasi dan kerjasama diperhatikan dalam penyusunan permainan. - Untuk menunjukkan ciri permainan, permainan disusun dalam bentuk kompetisi antar kelompok. - Pengelompokan anak harus lebih jelas karena kemampuan motorik anak berbeda-beda. - Ukuran alat yang digunakan disesuaikan dengan usia siswa.
4	Lingkar Matahari	<ul style="list-style-type: none"> - Ukuran lingkaran diperjelas. - Jumlah cone disesuaikan dengan jumlah siswa. - Unsur keterampilan sosial kekompakan diperjelas. - Perintah diperjelas. - Unsur gerak dasar diperjelas apakah dilakukan dengan cara melompat atau meloncat.

No	Nama Permainan	Masukan Ahli
		<ul style="list-style-type: none"> - Permainan mudah dilakukan tapi perlu dipertimbangkan tantangan yang lebih tinggi. - Kesesuaian gambar dan petunjuk atau panduan permainan masih belum sesuai, perlu di revisi agar lebih mudah dipahami dan dilaksanakan.
5	Rantai balon	<ul style="list-style-type: none"> - Perintah diperjelas - Jarak yang harus ditempuh dalam permainan ini harus diperjelas. - Unsur keterampilan sosial diperjelas. - Gambar pada pedoman permainan diberikan keterangan agar lebih jelas. - Jumlah anak pada saat melakukan permainan diperjelas.

Tabel 42 di atas menunjukkan bagaimana peneliti akan segera melakukan revisi tahap pertama draf awal model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial untuk siswa TK. Proses revisi ini didasarkan pada catatan tertulis dan temuan diskusi antara peneliti dan para ahli materi dan praktisi.

B. Hasil Uji Coba Produk

Uji coba yaitu tahapan yang harus dilalui untuk memperoleh data penilaian peserta didik terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan instrumen angket. Tahap uji coba dibagi menjadi tiga tahapan yakni uji coba skala kecil, uji coba skala besar, dan uji efektivitas. Instrumen angket digunakan untuk uji coba skala kecil dan besar, sedangkan instrumen.

1. Hasil Uji Coba Lapangan Skala Terbatas

Uji coba kelompok kecil terhadap produk model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK dilaksanakan pada bulan April 2023. Sekolah yang digunakan untuk uji coba kelompok kecil adalah Taman Kanak-kanak Putra Harapan Sleman, Yogyakarta berjumlah 35 siswa. Ada dua praktisi yang membantu dalam pelaksanaan ujicoba kelompok kecil yang bertugas untuk menilai. Kedua orang praktisi tersebut sama dengan yang bertugas pada tahap validasi draf awal produk.

Instrumen untuk menilai keterlaksanaan model uji coba pada kelompok kecil ini berupa lembar penilaian buatan dari peneliti. Ada beberapa masukan dari beberapa praktisi yang selanjutnya akan digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa taman kanak-kanak. Adapun hasil masukan dari ahli materi dan praktisi dalam ujicoba skala kecil dapat disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 43. Item Ujicoba Skala Kecil

No	Aspek yang dinilai
1	Ketepatan dalam memilih model aktivitas fisik berbasis permainan untuk siswa TK
2	Kemudahan model aktivitas fisik untuk dipraktikkan siswa TK
3	Model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan tujuan yaitu untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK.
4	Model aktivitas fisik yang dikembangkan mudah dipahami oleh guru di Taman Kanak-kanak
5	Model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa TK

No	Aspek yang dinilai
6	Gambar dan instruksi model aktivitas fisik berbasis permainan mudah dipahami
7	Aktivitas fisik yang diberikan mudah dilakukan dan menyenangkan untuk siswa TK
8	Petunjuk pelaksanaan pada model aktivitas fisik cukup jelas.
9	Model aktivitas fisik dapat dimainkan siswa putra dan putri.
10	Model aktivitas fisik dapat memotivasi siswa untuk aktif bergerak
11	Model aktivitas fisik dapat mendorong kemampuan kompetitif siswa TK
12	Model aktivitas fisik yang dikembangkan aman untuk dilakukan oleh siswa TK.

Uji coba skala kecil di TK Putra Harapan melibatkan dua penilai yang mempunyai kewenangan untuk melihat keterlaksanaan model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK. Adapun dua penilai tersebut adalah 1) Nur Ida Yuniarti, S.Pd., dan 2) Riyanti Subekti, S.Pd. dan hasil dari penilaian keterlaksanaan uji coba skala kecil dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 44. Penilaian Keterlaksanaan Uji Coba Skala kecil

Nomor Butir	Penilai 1	Penilai 2	Jumlah	Skor Max	Persen
1	5	4	9	10	90
2	4	5	9	10	90
3	4	4	8	10	80
4	5	5	10	10	100
5	4	5	9	10	90
6	5	5	10	10	100
7	5	5	10	10	100
8	4	4	8	10	80
9	5	4	9	10	90
10	5	5	10	10	100
11	5	4	9	10	90
12	4	5	9	10	90

Nomor Butir	Penilai 1	Penilai 2	Jumlah	Skor Max	Persen
Rerata	4,58	4,58	9,17	10	91,7

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil dapat disimpulkan bahwa skor total nilai yang telah didapat adalah 9,17 dari skor maksimal 10, sedangkan untuk presentase secara keseluruhan adalah 91,7%. Berdasarkan hasil skor nilai dari hasil presentase yang diperoleh hasilnya menunjukkan sangat layak, hal tersebut menunjukkan bahwa di skala terbatas model yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan, dari data tersebut mendukung untuk dilanjutkan dalam tahap uji coba skala besar.

Tabel 45. Masukan Validasi Tahap Ujicoba Skala Kecil Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa TK Dari Para Praktisi.

No	Nama Permainan	Saran Masukan Praktisi
1	Lipan Bejalan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tambahkan durasi dalam melakukan permainan. ▪ Jarak atau ukuran lapangan yang digunakan lebih diperjelas. ▪ Tujuan komponen keterampilan sosialnya lebih ditekankan/diperjelas.
2	Meniti Jembatan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ukuran lintasan dan jarak agar diperjelas. ▪ Arah dalam meniti jembatan lebih diperjelas apakah ke kiri atau ke kanan atau dilakukan dari keduanya. ▪ Perintah diperhatikan. ▪ Tujuan permainan agar lebih diperjelas.
3	Terowongan Air	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tujuan permainan agar lebih diperjelas. ▪ Perintah diperjelas.
4	Lingkar Matahari	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jumlah siswa dalam permainan lebih diperjelas. ▪ Perintah diperjelas. ▪ Komunikasi dan kerja tim lebih diperjelas.

No	Nama Permainan	Saran Masukan Praktisi
5	Rantai Balon	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jarak antara start dan finish agar diperjelas. ▪ Perintah diperjelas. ▪ Tujuan keterampilan sosialnya lebih ditekankan/diperjelas.

2. Hasil Uji Coba Lapangan Skala Luas

Pada bulan Juni 2023, ada uji coba kelompok besar terhadap produk model aktivitas fisik berbasis permainan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK. Tempat uji coba kelompok besar dilakukan di dua tempat yaitu TK Putra Harapan dan TK ABA Tlogoadi di wilayah Kabupaten Sleman. Di dalam uji coba kelompok besar ada dua orang praktisi yang dilibatkan oleh peneliti yaitu Nur Ida Yuniati, S.Pd. dan Rosalia Herlinawati, S.Pd. Instrumen yang dipakai masih sama dengan instrumen yang dipakai pada uji coba kelompok kecil yang disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 46. Item Ujicoba Skala Besar

No	Aspek yang dinilai
1	Ketepatan dalam memilih model aktivitas fisik berbasis permainan untuk siswa TK
2	Kemudahan model aktivitas fisik untuk dipraktikkan siswa TK
3	Model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan tujuan yaitu untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK.
4	Model aktivitas fisik yang dikembangkan mudah dipahami oleh guru di Taman Kanak-kanak
5	Model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa TK
6	Gambar dan instruksi model aktivitas fisik berbasis permainan mudah dipahami

No	Aspek yang dinilai
7	Aktivitas fisik yang diberikan mudah dilakukan dan menyenangkan untuk siswa TK
8	Petunjuk pelaksanaan pada model aktivitas fisik cukup jelas.
9	Model aktivitas fisik dapat dimainkan siswa putra dan putri.
10	Model aktivitas fisik dapat memotivasi siswa untuk aktif bergerak
11	Model aktivitas fisik dapat mendorong kemampuan kompetitif siswa TK
12	Model aktivitas fisik yang dikembangkan aman untuk dilakukan oleh siswa TK.

Tabel 47. Penilaian Keterlaksanaan Uji Coba Skala Besar

Nomor Butir	Penilai 1	Penilai 2	Jumlah	Skor Max	Persen
1	4	4	9	10	90
2	5	5	10	10	100
3	5	4	9	10	90
4	5	4	9	10	90
5	5	5	10	10	100
6	5	5	10	10	100
7	5	5	10	10	100
8	5	4	9	10	90
9	5	4	9	10	90
10	5	5	10	10	100
11	5	5	10	10	100
12	4	5	9	10	90
Rerata	4,83	4,58	9,5	10	95

Berdasarkan hasil uji coba skala besar dapat disimpulkan bahwa skor total nilai yang telah didapat adalah 9,5 dari skor maksimal 10, sedangkan untuk presentase secara keseluruhan adalah 9,5%. Berdasarkan hasil skor nilai dari hasil presentase yang diperoleh hasilnya menunjukkan sangat layak, hal tersebut menunjukkan bahwa di skala terbatas model yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan

Tabel 46. Masukan Validasi Tahap Ujicoba Skala Luasl Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa TK Dari Para Praktisi.

No	Nama Permainan	Masukan Ahli
1	Lipan Berjalan	<ul style="list-style-type: none"> - Jarak dan peraturan sudah diperjelas. - Nama permainan sudah sesuai dengan permainannya. - Sudah terdapat unsur keterampilan sosial di dalam permainan. - Unsur gerak dasar dalam permainan sudah diperjelas. - Sudah terdapat garis sebagai petunjuk arah supaya pada saat <i>start</i> dan <i>finish</i> lebih jelas. - Semua gambar diberikan keterangan di bawahnya. - Gambar pada pedoman aktivitas fisik berbasis permainan sudah diberikan keterangan yang jelas. - Sebaiknya dalam melakukan tidak hanya melangkah ke kanan akan tetapi juga dilakukan dengan ke kiri. - Perintah dalam melakukan gerakan sebaiknya dipimpin oleh siswa yang berada di barisan paling depan. - Petunjuk permainan dipermudah dan sebaiknya disederhanakan dan diperjelas lagi.
2	Meniti Jembatan	<ul style="list-style-type: none"> - Jarak jembatan kurang lebih 50 cm. - Posisi awal sebelum meniti jembatan diberikan petunjuk start dan finish supaya lebih jelas. - Panjang jembatan kurang lebih 5 meter. - Unsur keterampilan sosial dan kemampuan berkomunikasi diperjelas. - Petunjuk permainan sebaiknya disajikan lebih mendetail dengan contoh yang baik.

No	Nama Permainan	Masukan Ahli
		<ul style="list-style-type: none"> - Gambar jembatan bisa lebih disederhanakan untuk mempermudah dalam melakukan penitian jembatan. - Kesesuaian gambar dan petunjuk/panduan permainan sudah disesuaikan
3	Terowongan air	<ul style="list-style-type: none"> - Kurang banyak aktivitas fisik yang dilakukan oleh siswa sehingga tujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani tidak dapat tercapai. - Cara melakukan permainan diperjelas. - Komunikasi dan kerjasama diperhatikan dalam penyusunan permainan. - Untuk menunjukkan ciri permainan, permainan disusun dalam bentuk kompetisi antar kelompok. - Pengelompokan anak harus lebih jelas karena kemampuan motorik anak berbeda-beda. - Ukuran alat yang digunakan disesuaikan dengan usia siswa.
4	Lingkaran Matahari	<ul style="list-style-type: none"> - Ukuran lingkaran diperjelas. - Jumlah cone disesuaikan dengan jumlah siswa. - Unsur keterampilan sosial kekompakan diperjelas. - Perintah diperjelas. - Unsur gerak dasar diperjelas apakah dilakukan dengan cara melompat atau meloncat. - Permainan mudah dilakukan tapi perlu dipertimbangkan tantangan yang lebih tinggi. - Kesesuaian gambar dan petunjuk atau panduan permainan masih belum sesuai, perlu di revisi agar lebih mudah dipahami dan dilaksanakan. -

No	Nama Permainan	Masukan Ahli
5	Rantai balon	<ul style="list-style-type: none"> - Perintah diperjelas - Jarak yang harus ditempuh dalam permainan ini harus diperjelas. - Unsur keterampilan sosial diperjelas. - Gambar pada pedoman permainan diberikan keterangan agar lebih jelas. - Jumlah anak pada saat melakukan permainan diperjelas.

3. Hasil Uji Kepraktisan

Angket diberikan kepada guru TK untuk dapat menguji bagaimana kepraktisan buku panduan yang digunakan. Berikut hasil responden terkait panduan model aktivitas fisik untuk meningkatkan keterampilan siswa TK.

Tabel 48. Hasil uji Kepraktisan panduan model

No	Responden	Total Skor	Skor Ideal	Presentase
1	Responden 1	17	18	94%
2	Responden 2	18	18	100%
3	Responden 3	18	18	100%
4	Responden 4	18	18	100%
5	Responden 5	18	18	100%
6	Responden 6	18	18	100%

Berdasarkan hasil penilaian uji kepraktisan, terdapat 6 guru dari 6 sekolah yang mengisi angket buku mengenai kepraktisan panduan dalam pengembangan aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK. Dari persentase didapatkan rerata 99,20%,

disimpulkan bahwa panduan yang digunakan dalam pembelajaran dinilai praktis untuk dapat digunakan.

C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan peneliti berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi dan guru Taman Kanak-kanak terkait buku panduan hasil dari disertasi dengan judul pengembangan aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK. Revisi dari saran dan masukan dapat disajikan sebagai berikut:

1) Permainan Lipan Berjalan

a) Deskripsi permainan

Permainan ini adalah permainan yang di desain untuk memberikan pengalaman siswa TK yang dapat menumbuhkan kebiasaan mentaati peraturan, memberikan instruksi yang sederhana, bekerjasama dengan orang lain, berkomunikasi dengan orang lain, bermain yang terorganisir. Permainan ini dilakukan dengan cara bergandengan tangan dengan menggunakan siku. Permainan dimulai dengan jalan ke samping secara bersama-sama mengikuti alur gambar yang telah ditentukan. Dalam permainan ini pada saat bergandengan tangan tidak boleh lepas dan harus dilakukan secara bersama-sama.

b) Tujuan permainan ini adalah :

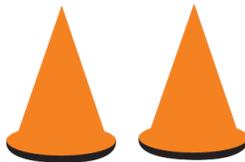
- (1) Mematuhi permintaan teman yang berwenang atau yang memimpin.
- (2) Meminta siswa yang lain untuk terlibat aktif dalam sebuah permainan.
- (3) Mematuhi peraturan dan petunjuk.
- (4) Menunjukkan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain.

c) Alat yang digunakan

- (1) Kapur untuk menggambar alur yang akan digunakan untuk berjalan ke samping



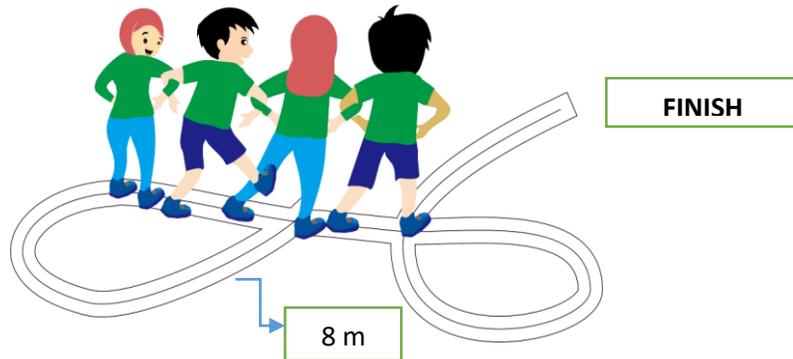
- (2) Cone



d) Pelaksanaan Permainan

- (1) Permainan ini diawali dengan pemanasan
- (2) Setelah melakukan pemanasan siswa dibariskan berbanjar

- (3) Setelah berbasir dengan posisi berbanjar, siswa diminta untuk saling bergandengan tangan seperti pada formasi gambar di bawah ini:



- (4) Dengan formasi seperti di atas, siswa diminta untuk berjalan ke samping kanan atau kiri sesuai dengan jalur yang telah ditentukan dan berhenti atau *finish* pada titik yang telah ditentukan.
- (5) Pada saat berjalan siswa paling depan menginstruksikan kepada siswa yang lain supaya gerakan kaki atau langkah kaki dapat dilakukan secara serempak atau bersama-sama bisa dimulai dari melangkahkan kaki kanan atau sebaliknya dan dilakukan secara bersama-sama.

e) Evaluasi

- (1) Pastikan siswa dalam melakukan permainan ini ada komunikasi dan kerjasama yang baik dengan siswa yang lain.
- (2) Siswa dalam melakukan permainan dengan senang.

2) Permainan Meniti Jembatan

a) Deskripsi Permainan

Permainan ini adalah permainan yang dilakukan dengan cara berjalan di atas jembatan yang berbeda. Permainan ini dilakukan secara berpasangan dengan

posisi saling berhadapan dan saling berpegangan tangan. Setelah ada aba-aba dari guru siswa melakukan gerakan jalan ke samping sesuai alur atau gambar yang telah ditentukan, bisa dilakukan dengan berjalan ke samping kanan atau kiri, sebagai catatan saat melakukan gerakan berjalan ke samping untuk pegangan tangan tidak boleh lepas dan harus dilakukan secara bersama-sama. Setelah ada pasangan yang berhasil maka peserta lain wajib memberikan selamat kepada pasangan yang telah berhasil melakukan permainan ini dengan baik. Permainan dapat diulang apabila pegangan tangan antar siswa terlepas, dan dapat dilakukan secara berulang-ulang.

b) Tujuan permainan ini adalah:

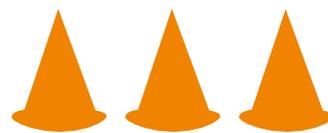
- (1) Mematuhi peraturan ketika bermain dalam sebuah permainan.
- (2) Menumbuhkan rasa kepedulian dan mampu bekerjasama dengan teman yang lain.
- (3) Menunjukkan usaha yang baik di dalam permainan.
- (4) Menerima kekurangan dan mengucapkan selamat kepada teman yang berhasil melaksanakan permainan ini dengan baik.

c) Alat yang digunakan

(1) Kapur warna



(2) Cone

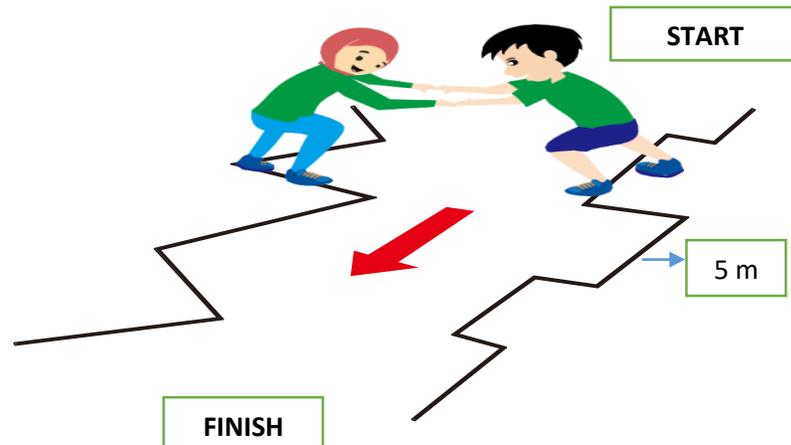


(3) Peluit



d) Pelaksanaan Permainan

- (1) Permainan diawali dengan pemanasan.
- (2) Setelah pemanasan siswa dibariskan dengan formasi saling berhadapan.
- (3) Setelah ada perintah dari guru, baris pertama berada di garis *start* yang telah ditentukan, setelah peluit dibunyikan siswa yang berada dibarisan pertama saling perpegangan tangan dan mulai berjalan di atas jembatan atau alur yang telah ditentukan dengan dimulai dari berjalan ke samping kanan atau kiri.
- (4) Pasangan yang berhasil melakukan gerakan meniti jembatan atau alur yang kompak dan pegangan tangan tidak terlepas berhak mendapatkan ucapan dari siswa yang lain. Permainan ini dapat diulang beberapa kali apabila ada siswa yang dalam melakukan permainan ini ada yang belum kompak dan tidak sesuai dengan alur yang telah ditentukan.



e) Evaluasi

Siswa yang lain mau mengucapkan selamat pada pasangan yang telah berhasil melakukan permainan ini dengan baik.

3) Permainan Terowongan Air

a) Deskripsi Permainan

Permainan ini adalah permainan yang dilakukan dengan menggunakan simpai yang diibaratkan sebagai air. Permainan ini dilakukan dengan cara siswa membentuk lingkaran dan bergandengan tangan. Simpai diletakkan pada salah satu siswa yang membentuk lingkaran tersebut dan setelah ada aba-aba peluit dari guru siswa berusaha untuk memindahkan simpai melalui kepala ke bagian bawah kaki sehingga simpai dapat di estafetkan ke siswa berikutnya dan permainan ini diakhiri atau berhenti jika sudah sampai pada siswa yang terakhir.

b) Tujuan permainan ini adalah:

- (1) Berkomunikasi secara verbal dengan teman.

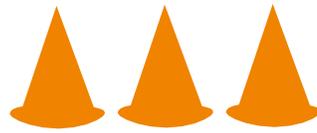
- (2) Menghargai usaha dari siswa yang lain.
- (3) Melatih sportifitas dalam permainan.
- (4) Melatih kekompakan dan kerjasama terhadap siswa yang lain.

c) Alat yang digunakan:

(1) Simpai



(2) Cone



(3) Peluit



d) Pelaksanaan Permainan

- (1) Permainan diawali dengan pemanasan.
- (2) Setelah pemanasan siswa dibariskan dengan formasi membentuk lingkaran.
- (3) Di dalam formasi lingkaran tersebut diberikan satu simpai yang diletakkan pada salah satu siswa.



- (4) Setelah ada aba-aba peluit, estafetkan simpai dimulai dari memasukkan simpai mulai dari atas kepala ke bawah sampai simpai tersebut melewati anggota tubuh
- (5) Permainan ini dapat dikompertisikan atau diperlombakan.
- (6) Bagi kelompok yang dapat lebih cepat mengestafetkan simpai ini dari awal sampai akhir maka kelompok itulah yang menang.

e) Evaluasi

Pastikan permainan ini dapat dilakukan dengan benar dan menjunjung tinggi sportifitas.

4) Permainan Lingkaran Matahari

a) Deskripsi Permainan

Permainan ini adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok untuk melatih kekompakan dalam tim. Permainan ini selain melatih kekompakan

dan kerjasama juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi secara verbal maupun non verbal.

b) Tujuan permainan ini adalah:

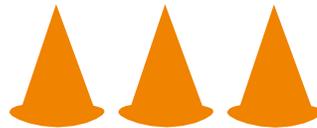
- (1) Mematuhi peraturan atau perintah dari guru.
- (2) Dapat bekerjasama dalam permainan beregu.
- (3) Mengatur diri dalam situasi sosial.
- (4) Menerima konsekuensi.

c) Alat yang digunakan:

(1) Simpai



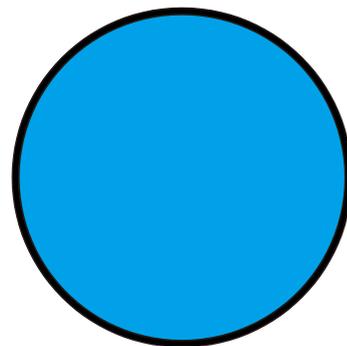
(2) Cone



(3) Peluit



(4) Lapangan berbentuk lingkaran



d) Pelaksanaan Permainan

- (1) Permainan ini diawali dengan pemanasan.

- (2) Setelah melakukan pemanasan siswa diperintahkan untuk membentuk formasi lingkaran dengan bergandengan tangan.
- (3) Setelah itu diberikan aba-aba dengan memberikan kode perintah “*jump in*” ataupun “*jump out*”
- (4) Apabila aba-aba yang diinstruksikan yaitu *jump in* maka siswa harus meloncat dengan menggunakan tumpuan dua kaki masuk kedalam simpai dan sebaliknya.
- (5) Apabila ada salah satu dari siswa yang salah dalam melakukan gerakan dapat diberikan *punishment* sesuai dengan karakteristik siswa taman kanak-kanak. Dapat dilakukan secara berulang-ulang sampai seluruh siswa dapat melakukan permainan tersebut tanpa ada yang melakukan kesalahan



e) Evaluasi

Siswa harus berkonsentrasi mendengarkan perintah guru dengan fokus supaya tidak melakukan kesalahan dalam menerima perintah.

5) Permainan Rantai Balon

a) Deskripsi Permainan

Permainan ini adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok untuk dapat melatih kekompakan, kerjasama, sportifitas, rasa percaya diri, komunikasi verbal, dan dapat meningkatkan kepemimpinan dalam suatu kelompok atau tim. Permainan ini diawali dengan membentuk formasi berbanjar (1 kelompok terdiri 3-5 siswa) kemudian balon diletakkan diantara siswa di bagian perut untuk siswa yang berada di belakang dan di bagian punggung bagi siswa yang berada di depannya. Permainan dimulai dari belakang garis start yang telah ditentukan oleh guru dan setelah ada aba-aba mulai siswa berjalan ke samping kanan atau kiri sesuai dengan area yang telah ditentukan, siswa berusaha mempertahankan balon agar tidak jatuh saat berjalan ke garis finish. Permainan ini dapat dikompetisikan dengan peserta lain untuk memotivasi supaya permainan ini dapat meningkatkan sportifitas dan menghargai antar sesama kelompok.

b) Tujuan permainan ini adalah:

- (1) Melatih kekompakan dan kerjasama antara siswa yang lain.
- (2) Melatih sportifitas dalam permainan.

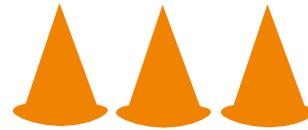
- (4) Dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi secara verbal siswa yang lain.
- (5) Menghargai anggota kelompok lain.

c) Alat yang digunakan

(1) Balon

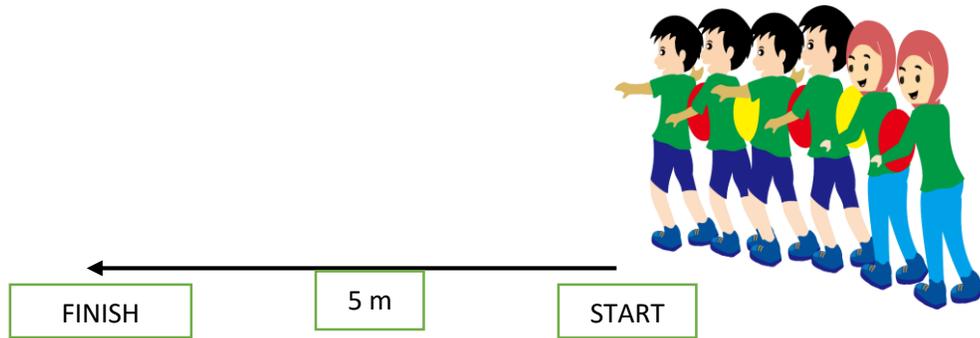


2) Cone



d) Pelaksanaan Permainan

- (1) Permainan ini diawali dengan pemanasan
- (2) Setelah melakukan pemanasan siswa diperintahkan untuk membentuk formasi berbanjar dengan balon yang sudah diletakkan diantara barisan tersebut.
- (3) Setelah ada aba-aba dari guru siswa mulai berjalan ke samping kanan atau kiri digaris *start* menuju garis *finish* dengan berusaha untuk mempertahankan balon untuk tidak jatuh.
- (4) Apabila balon terjatuh permainan ini diulang dari garis start.
- (5) Untuk pemenang ditentukan bagi kelompok yang sampai ke garis *finish* terlebih dahulu dan balon tidak terjatuh.



e) Evaluasi

Pastikan dilakukan dengan benar dan menjunjung tinggi sportifitas.

D. Uji Efektivitas Model

Uji efektivitas dilakukan dengan tujuan mengetahui efektivitas model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*Prettest-Posstest Only Control Group Design*”. Dalam rancangan ini peneliti memberikan *prettest* sebelum dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mendapatkan nilai awal siswa. *Posstest* diberikan di akhir penelitian yang akan dianalisis untuk menarik kesimpulan penelitian. Uji efektivitas menggunakan dua kelompok TK yaitu TK Mekar Melati sebagai kelompok perlakuan dan TK ABA Tlogoadi sebagai kelompok kontrol. Pada kelompok kontrol diberikan materi model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial pada siswa taman kanak-kanak, sedangkan untuk kelompok kontrol tidak diberikan materi. Subjek yang digunakan untuk uji efektivitas ini yaitu siswa taman kanak-kanak berjumlah 35 siswa (usia 5-6 tahun) dari 2 Taman Kanak-kanak. Selama delapan pertemuan (2x30 menit). Sebelum

dilakukan uji ini maka terlebih dahulu dilakukan *pretest* keterampilan sosial berkomunikasi, bekerjasama, menghargai orang lain, dan kedisiplinan.

a. Hasil Analisis Deskriptif

Hasil data *pretest* dan *posttest* keterampilan sosial berkomunikasi, bekerjasama, menghargai orang lain dan kedisiplinan siswa Taman Kanak-kanak disajikan pada Tabel 49 sebagai berikut:

Tabel 49. Deskriptif Statistik *Pretest* dan *Posttest*

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	<i>Pretest</i> Berkomunikasi	0.0	48.6	51.4	0.0
2	<i>Pretest</i> Bekerjasama	0.0	48.6	48.6	2.9
3	<i>Pretest</i> Menghargai Orang Lain	0.0	37.1	62.9	0.0
4	<i>Pretest</i> Mentaati Aturan	0.0	42.9	57.1	0.0
1	<i>Posttest</i> Berkomunikasi	91.4	8.6	0.0	0.0
2	<i>Posttest</i> Bekerjasama	68.6	31.4	0.0	0.0
3	<i>Posttest</i> Menghargai Orang Lain	71.4	28.6	0.0	0.0
4	<i>Posttest</i> Mentaati Aturan	65.7	34.3	0.0	0.0

Tabel 50. Deskriptif Statistik Keterampilan Sosial

No	Data	Min	Max	Mean	St Dev
1	<i>Pretest</i> Berkomunikasi	2.00	3.00	2.486	0.507
2	<i>Pretest</i> Bekerjasama	1.00	3.00	2.457	0.561
3	<i>Pretest</i> Menghargai Orang Lain	2.00	3.00	2.371	0.490
4	<i>Pretest</i> Mentaati Aturan	2.00	3.00	2.429	0.502
5	<i>Pretest</i> Keterampilan Sosial	1.75	3.00	2.436	0.259
1	<i>Posttest</i> Berkomunikasi	3.00	4.00	3.914	0.284
2	<i>Posttest</i> Bekerjasama	3.00	4.00	3.686	0.471
3	<i>Posttest</i> Menghargai Orang Lain	3.00	4.00	3.714	0.458
4	<i>Posttest</i> Mentaati Aturan	3.00	4.00	3.657	0.482
5	<i>Posttest</i> Keterampilan Sosial	3.25	4.00	3.743	0.214

Berdasarkan analisis pada Tabel 50 di atas, menunjukkan bahwa data keterampilan sosial berkomunikasi *pretest* memiliki rata-rata sebesar 2,486 dan menunjukkan ada peningkatan pada saat *posttest* sebesar 3,914, bekerjasama pada saat *pretest* memiliki rata-rata sebesar 2,457 dan meningkat pada saat *posttest* sebesar 3,686, menghargai orang lain pada saat *pretest* memiliki rata-rata sebesar 2,371 dan menunjukkan peningkatan pada saat *posttest* sebesar 3,714, sedangkan keterampilan sosial mentaati aturan pada saat *pretest* memiliki rata-rata sebesar 2,429 dan menunjukkan peningkatan saat *posttest* sebesar 3,657. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui variabel-variabel penelitian apakah memiliki sebaran distribusi yang normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas ini menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* dengan bantuan komputer menggunakan program *SPSS 23*. Hasil dapat dilihat pada tabel 51 sebagai berikut:

Tabel 51. Hasil Uji Normalitas

No	Data	Statistik	df	Sig.	Ket
1	<i>Pretest</i> Berkomunikasi	0.637	35	0.152	Normal
2	<i>Pretest</i> Bekerjasama	0.711	35	0.566	Normal
3	<i>Pretest</i> Menghargai Orang Lain	0.613	35	0.129	Normal
4	<i>Pretest</i> Mentaati Aturan	0.630	35	0.160	Normal
5	<i>Pretest</i> Keterampilan Sosial	0.905	35	0.153	Normal
1	<i>Posttest</i> Berkomunikasi	0.317	35	0.131	Normal
2	<i>Posttest</i> Bekerjasama	0.586	35	0.193	Normal

3	<i>Posttest</i> Menghargai Orang Lain	0.567	35	0.152	Normal
4	<i>Posttest</i> Mentaati Aturan	0.601	35	0.146	Normal
5	<i>Posttest</i> Keterampilan Sosial	0.851	35	0.124	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas Tabel 48 di atas dapat dilihat bahwa data keterampilan sosial berkomunikasi (*pretest p-value* 0.152 > 0.05, *posttest p-value* 0.131 > 0.05), bekerjasama (*pretest p-value* 0.566 > 0.05, *posttest p-value* 0.193 > 0.05), menghargai orang lain (*pretest p-value* 0.129 > 0.05, *posttest p-value* 0.152 > 0.05), mentaati aturan *pretest p-value* 0.160 > 0.05, *posttest p-value* 0.146 > 0.05), maka dapat disimpulkan bahwa variabel keterampilan sosial berdistribusi normal. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berguna untuk menguji kesamaan sampel yaitu seragam atau tidak varian sampel yang diambil dari populasi. Kaidah homogenitas jika *p-value* > 0,05, maka tes dapat dinyatakan homogen jika *p-value* < 0,05, maka tes dikatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 52 sebagai berikut:

Tabel 52. Hasil Uji Homogentitas

No	Data	F	df1	df2	Sig.	Ket
1	<i>Pretest-Posttest</i> Berkomunikasi	2.006	1	68	0.177	Homogen
2	<i>Pretest-Posttest</i> Bekerjasama	2.540	1	68	0.102	Homogen
3	<i>Pretest-Posttest</i> Menghargai Orang Lain	2.219	1	68	0.141	Homogen
4	<i>Pretest-Posttest</i> Mentaati Aturan	1.915	1	68	0.171	Homogen
5	<i>Pretest-Posttest</i> Keterampilan Sosial	1.215	1	68	0.274	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 51 di atas data *pretest-posttest* keterampilan sosial berkomunikasi *p-value* $0.177 > 0.05$, *pretest* dan *posttest* bekerjasama *p-value* $0.103 > 0.05$, *pretest* dan *posttest* menghargai orang lain *p-value* $0.141 > 0.05$, *pretest* dan *posttest* mentaati aturan $0.171 > 0.05$, dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen. Hasil analisis selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

d. Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis menggunakan *paired sample t test* ($df = n - 1$). Analisis digunakan untuk mengetahui keefektifan model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak TK. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan *p-value* $< 0,05$. Hasil analisis uji *paired sample t test* pada tabel 53 sebagai berikut:

Tabel 53. Hasil Uji Hipotesis

No	Data	Selisih	t	df	Sig.	Ket
1	<i>Pretest-Posttest</i> Berkomunikasi	1.429	12.910	34	0.001	Ada beda
2	<i>Pretest-Posttest</i> Bekerjasama	1.229	10.539	34	0.001	Ada beda
3	<i>Pretest-Posttest</i> Menghargai Orang Lain	1.343	9.478	34	0.001	Ada beda
4	<i>Pretest-Posttest</i> Mentaati Aturan	1.229	12.148	34	0.001	Ada beda
5	<i>Pretest-Posttest</i> Keterampilan Sosial	1.307	21.845	34	0.001	Ada beda

Berdasarkan hasil analisis *Paired Sample Test* pada Tabel 50 di atas, dapat dijelaskan bahwa:

1. Data *pretest-posstest* keterampilan sosial berkomunikasi diperoleh t_{hitung} 12,910 dan $p\text{-value}$ $0,001 < 0.05$, maka hipotesis model aktivitas fisik berbasis permainan efektif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial berkomunikasi anak TK dapat diterima. Besarnya peningkatan keterampilan sosial berkomunikasi siswa sebesar 1.43.
2. Data *pretest-posstest* keterampilan sosial bekerjasama diperoleh t_{hitung} 10,53 dan $p\text{-value}$ $0,001 < 0.05$, maka hipotesis model aktivitas fisik berbasis permainan efektif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial bekerjasama anak TK dapat diterima. Besarnya peningkatan keterampilan sosial bekerjasama siswa sebesar 1.23.
3. Data *pretest-posstest* keterampilan sosial menghargai orang lain diperoleh t_{hitung} 9,48 dan $p\text{-value}$ $0,001 < 0.05$, maka hipotesis model aktivitas fisik berbasis permainan efektif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial menghargai orang lain anak TK dapat diterima. Besarnya peningkatan keterampilan sosial menghargai orang lain siswa sebesar 1.34.
4. Data *pretest-posstest* keterampilan sosial mentaati aturan diperoleh t_{hitung} 12,15 dan $p\text{-value}$ $0,001 < 0.05$, maka hipotesis model aktivitas fisik berbasis permainan efektif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial mentaati aturan anak TK dapat diterima. Besarnya peningkatan keterampilan sosial mentaati aturan siswa sebesar 1.23.

Kesimpulan dari hasil analisis di atas adalah model aktivitas fisik berbasis permainan efektif terhadap peningkatan keterampilan sosial berkomunikasi, bekerjasama, menghargai orang lain, dan mentaati aturan.

E. Kajian Produk Akhir

Kajian produk akhir merupakan hasil yang didapat dari berbagai tahapan yang sudah dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan produk yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan sudah melalui tahap uji coba dengan tujuan para penilai memberikan penilaian terhadap model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak TK.

Dari hasil penilaian perlu dikaji masih ada atau tidaknya kekurangan dan kelemahan model, apabila masih terdapat kelemahan maka akan diperbaiki pada tahap ini tidak ditemukan kekurangan dan kelemahan sehingga akan dilanjutkan ke tahap diseminasi. Setelah direvisi kekurangan dan kelemahan produk tersebut, kualitas produk yang dihasilkan akan didiseminasikan dan diimplementasikan secara bertahap dari skala mikro atau kecil khususnya pada siswa taman kanak-kanak, dan makro berskala besar atau umum.

F. Pembahasan

Pengembangan keterampilan sosial merupakan salah satu pencapaian penting bagi anak taman kanak-kanak untuk menciptakan hubungan dengan orang lain. Sebaliknya, ketika pada masa anak-anak gagal membangun keterampilan sosial dengan baik, dengan kata lain keterampilan anak tidak dapat berfungsi secara efektif

pada tahap perkembangan awal, maka anak akan menunjukkan perilaku bermasalah dan mengalami maladaptasi sosial ketidakmampuan sekolah, dan kinerja akademis yang buruk (Arnold DH, 2012, p. 201).

Keterampilan sosial pada anak taman kanak-kanak dapat dikembangkan melalui berbagai cara, antara lain: melalui kegiatan bermain, bercakap-cakap, mengerjakan proyek, bercerita, eksperimen serta bermain peran. Melalui kegiatan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kepekaan simpati dan empati, kemampuan bekerjasama, menghargai orang lain serta mampu berkomunikasi dengan orang lain. Keterampilan sosial anak diperoleh melalui proses sosialisasi, apabila anak berhasil dalam proses sosialisasi maka anak akan berhasil memiliki keterampilan sosial yang baik bagi kehidupannya.

Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam. Lebih lanjut Paul Henry Mussen yang dikutip Fadlillah (2014, p. 26) menyebutkan ada beberapa kriteria tentang permainan, yaitu: 1) permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan, 2) permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subjektif dan tidak mempunyai tujuan praktis, 3) permainan merupakan hal yang spontan dan sukarela, dipilih secara bebas oleh pemain, dan 4) permainan melibatkan keterlibatan aktif dari pemain.

Permainan banyak memberikan fungsi bagi anak pada akhir masa kanak-kanak. Mayke S. Tedjasaputra (2005, pp. 38-45) menjelaskan bahwa anak yang melakukan

permainan akan mendapatkan manfaat sebagai berikut: 1) manfaat untuk perkembangan aspek fisik, 2) manfaat untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus, 3) manfaat untuk perkembangan aspek sosial, 4) manfaat perkembangan aspek emosi atau kepribadian, 5) manfaat untuk perkembangan aspek kognisi, 6) manfaat untuk mengasah ketajaman indera, dan 7) manfaat untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk berkomunikasi secara efektif dengan orang lain baik itu secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, di mana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari. Anak dengan keterampilan sosial akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain.

Gabbard (1987, p. 368) juga menyatakan bahwa diperlukan beberapa tambahan sebagai petunjuk dan pertimbangan dalam memilih permainan, yang diantaranya: a) penggunaan kemajuan permainan, dari bentuk permainan yang kecil kemudian ke sebuah tim permainan, b) ketika melakukan pemilihan, diperlukan peningkatan/kemajuan jumlah dan kompleksitas peraturan serta strategi, c) menggunakan situasi permainan untuk evaluasi dan meningkatkan perilaku efektif dan juga kecakapan keterampilan gerak, d) keamanan harus sebagai dasar yang harus dipertimbangkan, e) menempatkan anak ke dalam sebuah formasi dan membuat petunjuk bila dimungkinkan, f) meskipun partisipasi sangat ditekankan,

jika partisipasi anak perlu dikurangi, disarankan hanya satu atau dua putaran, dan g) menghindari penekanan yang berlebihan dalam sebuah kompetisi.

Setelah mengetahui prinsip-prinsip dalam pemilihan permainan di atas maka segera ditentukan permainan-permainan yang sesuai dengan anak TK. Apabila permainan yang dilakukan oleh anak tidak bisa menciptakan rasa senang dan gembira serta menyebabkan keterampilan sosial anak tidak teramati maka perlu dilakukan perbaikan.

G. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK yang sudah dilakukan melalui tahapan yang telah ditentukan memiliki keterbatasan dalam penelitian, hal tersebut dapat digunakan sebagai penelitian selanjutnya. Keterbatasan dalam penelitian dijelaskan sebagai berikut:

1. Supaya uji coba lebih dapat maksimal maka perlu dilaksanakan ujicoba dengan jumlah sekolah dan subyek coba yang lebih banyak.
2. Sampel yang digunakan untuk uji efektivitas jumlahnya hanya terbatas 1 sekolah, hal tersebut dipilih dengan pertimbangan sekolah yang digunakan uji efektivitas yaitu sekolah yang kurang memiliki sarana dan prasarana sekolah yang kurang memadai.
3. Penelitian yang dilakukan hanya menghasilkan buku, karena perkembangan teknologi semakin maju sebaiknya bisa ditingkatkan dalam aplikasi di smart

phone dan bisa didownload oleh guru secara mudah dan penyebarluasan model pengembangan aktivitas fisik dapat secara cepat dan menyeluruh.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil produk akhir yaitu lima jenis model aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak TK yaitu lipan berjalan, meniti jembatan, terowongan air, lingkaran matahari, dan rantai balon yang mudah diajarkan guru TK, menyenangkan apabila siswa melakukan permainan, permainan yang dihasilkan kemudian dimasukkan ke dalam buku panduan sebagai pedoman dalam menggunakan permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak TK.
2. Pengembangan model aktivitas fisik berbasis permainan sudah terbukti kelayakannya. Hal ini dapat dibuktikan melalui uji validasi kelayakan model aktivitas fisik berbasis permainan yang diuji melalui ahli materi. Ahli materi yang ditunjuk untuk memvalidasi model antara lain: ahli pembelajaran motorik, ahli dasar-dasar penjas, ahli pembelajaran keterampilan sosial, serta ahli pendidikan TK. Dari hasil validasi para ahli menunjukkan bahwa model aktivitas fisik berbasis permainan layak digunakan untuk siswa TK.
3. Model pengembangan aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak TK sudah terbukti kepraktisannya. Hal tersebut dapat

dibuktikan melalui uji kepraktisan buku panduan model aktivitas fisik berbasis permainan yang diuji melalui guru TK. Uji kepraktisan melalui indikator penilaian terkait dengan kejelasan, kemudahan, menarik, sesuai, runtut, serta kepraktisan mendapatkan penilaian dari ahli materi dengan kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa kepraktisan buku panduan teruji kepraktisannya.

4. Model pengembangan aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak TK sudah terbukti efektivitasnya. Uji efektivitas menggunakan metode eksperimen dengan teknik statistik uji T Paired, hal tersebut digunakan untuk melihat perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Tes yang digunakan untuk uji efektivitas yaitu dengan tes keterampilan sosial. Isi dari keterampilan sosial yaitu berkomunikasi, bekerjasama, menghargai orang lain, mentaati peraturan. Berdasarkan hasil tes tersebut menunjukkan ada perbedaan nilai pada *pretest* dan *posttest*. Hal tersebut menunjukkan bahwa model aktivitas fisik berbasis permainan efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak TK.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil kesimpulan yang sudah dipaparkan, peneliti menyarankan beberapa saran pemanfaatan produk yang dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Guru TK disarankan dapat menerapkan model aktivitas fisik berbasis permainan untuk dapat digunakan sebagai alternatif model aktivitas fisik

sehari-hari di TK. Model yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik anak TK serta terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa TK.

2. Guru TK diharapkan dapat mengembangkan aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK dalam bentuk aktivitas yang lain, serta memfasilitasi dan mengadakan pembinaan bagi guru agar dapat menerapkan model ini di sekolah masing-masing.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

a. Diseminasi

- 1) Pada tahap sosialisasi peneliti menerbitkan buku aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK, untuk mempermudah menyebarluaskan buku didaftarkan ISBN dan menggandeng penerbit buku untuk dapat membantu menyebarluaskan model yang dikemas melalui buku.
- 2) Tahap selanjutnya peneliti akan menyusun tulisan dari hasil disertasi untuk dipublikasikan melalui media massa dan media sosial.
- 3) Tahap diseminasi selanjutnya yaitu melalui program pengabdian pada masyarakat, peneliti bekerjasama melalui Lembaga Penelitian Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Yogyakarta untuk melaksanakan pengabdian pada masyarakat, target sarannya yaitu guru TK untuk diberikan sosialisasi bagaimana aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK.

4) Tahap diseminasi selanjutnya yaitu sosialisasi pengembangan produk melalui seminar yang bekerjasama dengan program PAUD di Universitas Negeri Yogyakarta dengan peserta mahasiswa dan guru PAUD.

b. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1) Model pengembangan aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK sangat membutuhkan subyek serta tempat penelitian yang lebih luas sehingga data dan model yang telah disusun mendapatkan hasil yang maksimal.

2) Model pengembangan aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK masih terbatas pada materi keterampilan gerak dasar saja, lebih lanjut guru dapat mengembangkan untuk melatih kemampuan kognitif dan afektif siswa TK.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak taman kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Ailwood, Jo. (2003). *Governing Early Childhood Education Through Play. Contemporary Issues in Early Childhood*. 4 (3) 286-299.
- Alexander, Stephanie, A., Frohlich, K, L., & Fusco, Caroline. (2012). "Playing for Health? Revisiting Health Promotion to Examine the Emerging Public Health Position on Children's Play". *Journal of Health Promotion International*, 29 (1): 155-164.
- Alexander, Stephanie, A., Frohlich, K, L., & Fusco, Caroline. (2012). "Playing for Health? Revisiting Health Promotion to Examine the Emerging Public Health Position on Children's Play". *Journal of Health Promotion International*, 29 (1): 155-164.
- Arnold DH, K.J.L. (2012). The association between preschool children's social functioning and their emergent academic skill. *Early Child Res Q*, 27, 376-386.
- Ayuningsih, Diah. (2010). *Psikologi Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Pustaka Larasati.
- Behestivar, Malikeh dan Norozy, Taebe. (2013). Social Skill: A Factor To Employees' Succes. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*. Vol. 3, (3) 2.
- Bodrova, E. & Leong, D.J. (2005). Why Children Need Play. *Scholastic Early Childhood Today*. 20, (1): 6.
- Bodrova, E. & Leong, D.J. (2005). *Why Children Need Play*. Scholastic Early Childhood Today. 20, (1): 6
- Borg, W.R.Gall, M.D. (1983). *Educational Research (An Introduction)*. 4th edition. New York & London: Longman.
- Corbin, C.B., Pangrazi, R.P., & Franks, B.D. (2000). Definitions: Health, Fitness, and Physical Activity. *The President's Council on Physical Fitness and Sports*. (3).
- Cornejo, R., Martínez, F., Álvarez, V. C., Barraza, C., Cibrian, F. L., MartínezGarcía, A. I., & Tentori, M. (2021). Serious games for basic learning mechanisms:

- reinforcing Mexican children's gross motor skills and attention. *Personal and Ubiquitous Computing*, 25(2), 375-390.
- Cvejic, Pejovic & Ostojic. (2013). *Assesment Of Physical Fitness in Children and Adolescents*. University of Novu Sad, Faculty of Education, Sombor and Faculty of Sport and Physical Education and Sport. Vol. 11, No.2.
- Dai, A. (2006). "Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar melalui Metode Bermain Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar". *Jurnal Gelanggang*, 3 (1): 87-95.
- E. Berk, Laura. (2006). *Child Development Seventh Edition*. Boston: Pearson and Edition.
- Ellis, Y. G., Cliff, D. P., Janssen, X., Jones, R. A., Reilly, J. J., & Okely, A. D. (2017). *Sedentary time , physical activity and compliance with IOM recommendations in young children at childcare*. *Preventive Medicine Reports*, 7, 221–226. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2016.12.009>.
- Eberle, S.G. (2011). Playing with the Multiple Intelligences. *American Journal of Play*, 4 (1): 19.
- Eberle, S.G. (2011). Playing with the Multiple Intelligences. *American Journal of Play*, 4 (1): 19.
- Fadlillah, M. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak taman kanak-kanak: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana.
- Febria Lismanto. (2017). "Gambaran Motorik Kasar Anak taman kanak-kanak 4 - 5 Tahun Di Taman Kanak - Kanak Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar Provinsi Riau". *Jurnal Pesona Dasar*, Vol. 5 No. 2, (2017).h. 3 2 Ib.Id
- Firasaty, O & Astuti, H.P. (2017). "The Creativity of Early Childhood Painting Through Media Waste in Islamic Center Kindergarten Brebes". *Early Childhood Education Papers (Belia)*, 6 (2): 101-102.
- Gallahue, D.G. & Ozmun, J.H. (2006). *Understanding motor development: Infat, children, adolescent, adult. (6th eds)*. New York: McGraw-Hill.
- Gall, M.D., Gall J.P., Borg, W.R. (2003). *Educational Research (An Introduction) Sevent Edition*. USA: Pearson Education.inc.
- Ginsburg, K.R. (2007). "The Importance of Play in Promoting Healty Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds". *Journal Pediatric*, 119 (1): 182-191.

- Ginsburg, K.R. (2007). "The Importance of Play in Promoting Healty Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds". *Journal Pediatric*, 119 (1): 182-191.
- Gita, Tita Norma & Julianto. (2016). Pengaruh kegiatan Kirigami Geometri Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B. *Jurnal Paud Teratai*. Volume 05 Nomor 02 Tahun. 141-148.
- Gresham, F.M., & Reschly, D.J.(2015). Dimensions of Social Competence: Method Factors in the assesment of adaptive behavior, social skill, dan peer acceptance. *Journal Of School Psychology*, h.367-381.
- Gusril. (2004). "Gagasan Pengembangan Motorik Anak". *Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan (National Journal of Physical Education and Sport Science)*, 3 (2): 1-8.
- Gustiana Deni Asep. (2013). *Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kognitif Anak taman kanak-kanak* (Studi Kuasi Eksperimen Pada Kelompok B TK Kartika dan TK Lab. UPI), Edisi Khusus, No. 2
- Hidayati Maria. (2013). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Volume 7.
- Hildayani, Rini. (2011). Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hoving, C., Visser, A., Mullen, P.D., & Van Den Borne, B. (2010). A History of patient education by health proffesionals in Europe and North America: From authority
- Hurlock, B. Elizabeth. (1997). *Child Development 6thEd*. Tokyo: McGraw Hill Inc. International Student Ed.
- Irianto, DP. (2005). "Bermain sebagai Upaya Dini Meletakkan Dasar Kebugaran bagi Anak". *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 2 (1): 81-90.
- Iswatiningtyas Veny, Wijaya Prastihastari Intan. (2015). Meningkatkan kemampuan Motorik Kasar Anak taman kanak-kanak Melalui Permainan Tradisional Gerobak Sodor, *Jurnal PINUS*, Vol. 1. No. 3
- Izzaty, R. E. (2008). *Perkembangan Siswa*. Yogyakarta: UNY Press.
- Jackson, D.M., et.al. (2003). Objectively measured physical activity in a representative sample of 3- to 4-year- old children. *Obesity Research Vol.11 No.3 March 2003*. Diakses pada tanggal 30 Juni 2014, dari <http://search.proquest.com/docview/1030778236?pq-orgsite=gscholar#>.

- Jafar, F. S., & Satriana, M. (2018). Penerapan model pembelajaran sentra dalam pengembangan kecerdasan bahasa ekspresif anak usia dini. *Jurnal Psikologi TALENTA*, 4(1), 51-59.
- Jo Ann Brewer. (2007). *Introduction to Early childhood Education Preschool Through Primery Grades, sixth Edition* (Boston: Pearson Allyn and Bacon)
- Khairul Huda. (2016). “Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Bermain Benteng-bentengan (Penelitian Tindakan kelas pada Kelas B TK Nyryl Arafah NW, Desa Sambelia, Kec. Sambelia Tahun 2016)”. *Jurnal Realita*. 1 (2) 153-171.
- Laila Maharani. Rika Damayanti. (2012). Social Skills Training: Latihan Keterampilan Sosial pada Anak taman kanak-kanak yang Mengalami Isolasi Sosial Pasca Bencana. *Prosiding International Seminar & Workshop Post Traumatic Counseling*. 86-92.
- Landreth. (2007). *Penerapan Terapi Bermain Bagi Anak Penyandang Cacat* (artikel). Diakses melalui <http://klinis.wordpress.com/penerapan-terapi-bermain-bagi-penyandang-autisme-1/>. Diunduh 27 Desember 2014.
- Loprinzi, P.D, Davis, R. E. & Chieh Fu, Y. (2015). Early motor skill competence as a mediator of child and adult physical activity. *Preventive Medicine Report*. 2. 833-838. Herrmann, C., Heim, C. & Seelig, H. (2017). Construct and correlates of basic motor competencies in primary school-aged children. *Journal of Sport and Health Science*. 20. 1-8.
- Loa Jenkins, & Claudia Eliason. (2008). *A Pratical Guide To Early Childhood Curriculum New Jersey*: Pearson Education.
- Maria D. Korea, Nikolaos Panopoulos. (2017). “*Strengthening Social Skill in Students With an Intellectual Disability in Secondary Education*”. *Sino-US English Teaching*. 14 (6) 345-359.
- Maslihah, Sri. 2005. *Deteksi Dini Perkembangan Kognitif Anak*. Makalah dipresentasikan pada acara Penyuluhan Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak dalam Upaya Optimalisasi Perkembangan Anak taman kanak-kanak di Kecamatan Cisarua tanggal 18 Agustus 2005.
- Mashar. Riana. (2015). *Anak taman kanak-kanak dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Masitoh, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Meadows, S. (2001). *Understanding Child Development. Psychological Perspectives In An Interdisciplinary Field Of Inquiry*. USA and Canada: Routledge.
- Michael Horvat, Martin E. Block, Luke E. Kelly. (2007). *Developmental and Adapted Physical Activity Assesment*. United States: Human Kinetic.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhammad, Hamid. (2011). *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kemendiknas.
- Mulyasa. (2014). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, T. (2008a). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, T. (2008b). *Cerdas melalui Bermain*. Yogyakarta: Grasindo.
- Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak taman kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Nining Harnita, Dwi Amalia C.S. (2014). *Upaya meningkatkan keterampilan anak berkebutuhan khusus di sekolah (Studi Kasus di SD Citra Alam)*. Jakarta: UI.
- Nourbakhsh, P. (2006). "Perceptual Motor Abilities and Their Relationships with Academic Performance of Fifith Grade Pupils in Comparison with Oseretsky Scale". *Journal of Kiensiology*, 38 (1): 40-48.
- Ortega, F.B., Ruiz, J.R., Castillo, M.J., & Sjostrom, M. (2008). Physical Fitness In Childhood and Adolescence: A Powerful Marker of Health. *Internationaly Journalof Obesity*. 32 (1).
- Padmonodewo, S., *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah*. Jakarta: Depdikbud, 1995.
- Pamela May. (2011). *Child Development In Practice*. United State: Cataloguing in Publication Data.
- Pusari, RW. & Prasetyawati DH, D. (2014). "Increasing Creativity on Early Childhood Education Teachers through Educational Toys". *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 3 (2): 108-113.
- Papalia, D.E., Old.S.W. & Feldman, R.D. (2010). *Human Development (Psikologi Perkembangan edisi ke sembilan)*. (A.K. Anwar, Trans). Jakarta: Kencana.

- Patrick, J. Nancy. (2008). *Life Social Skills For Teenagers And Adults with Asperger Syndrome*. London: Jessica Kingsley Publisher.
- Playtherapy.org. (2009). *The Therapeutic Play Continuum*, Diakses melalui <http://www.playtherapy.org.uk/AboutPlayTherapy/PlayContinuum1.htm>. Diunduh 27 Desember 2014
- Pudjiati, S.R.R dan Masykouri, Azlena. (2011). *Mengasah Kecerdasan di Usia 0-2 Tahun*. Jakarta: Dirjen PAUDNI.
- Ralibi, Imam Maliki. (2008). *Fun Teaching*. Cikarang: duha Khazanah.
- Reid, K., Littlefield, L & Hammond. (2008). Early intervention for preschoolers with behaviour problems: preliminary findings for the exploring together preschool program. *Australian e-Journal for the Advancement of Mental Health*, 7(1), 1-2.
- Ria Adistyasari. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kerjasama Anak dalam Bermain Angin Puyuh, Universitas Negeri Semarang (Tahun Ajaran 2012/2013)*.
- Rita Eka Izzaty, Farida Agus Setiawati & Yulia Ayriza. (2017). Pengembangan buku program pembelajaran keterampilan sosial bagi guru taman kanak-kanak. *Jurnal Peneletian Ilmu Pendidikan*, 10 (1), 3-39.
- Rubin, K.H., Bukowski, W., & Parker, J.G. (2006). Peer Interactins, Relationship & Groups, Dalam *Handbook Of Child Psycology vol. 3: Social, Emotional And Personality Development* (5th ed, hal 617-700). New York: John Wiley and Sons.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Santrock, J.W. (2002). *Life – Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*. Jakarta: Erlangga.
- Semrud-Clikeman, M. (2007). *Social Competence in Children*. New York, NY: Springer Science Business Media LLC.
- Simbolon, I. S., Tanjung, S., & Tobing, I. (2022). Model belajar bermain sosial dalam upaya meningkatkan kecerdasan emosi siswa. *Jurnal ADAM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 271-277.
- Singh, S., Roy, D., Sinha, K., Parveen, S., Sharma, G., & Joshi, G. (2020). Impact of COVID-19 and lockdown on mental health of children and adolescents: A narrative review with recommendations. *Psychiatry research*, 293, 113429.

- Soemiarti Patmonodewo. (2000). *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soetjiningsih, R. G. (2013). *Tumbuh Kembang Anak*. Edisi 2. Jakarta: Penenrbit Buku Kedokteran EGC.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak taman kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Smith, W. (2014). “*Fundamental Movement Skills and Fundamental Games Skills are Complementary Pairs and Should Be Taught in Complementary Ways at All Stages of Skill Development*”. *Sport, Education and Society*, 1-2014: 12.
- Smith, P. (1970). “Perceptual-Motor Skills and Reading Readiness of Kindergarten Children”. *Journal of Health, Physical Education, Recreation*. 41 (4): 43-44.
- Sudono, Anggani. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo, 2000.
- Suherman, W.S., Nopembri, S., & Muktiani, N.R. (2015). “Piloting Model of Educative Physical Activities Based on Dolanan Anak”. *Jurnal Kependidikan*, 45 (2): 1-11.
- Suherman, W.S., Nopembri, S., & Muktiani, N.R. (2017). “Pengembangan “Majeda” Berbasis Dolanan Anak untuk Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Siswa Taman Kanak-Kanak”. *Cakrawala Pendidikan*, 36 (2): 220-232.
- Sujiono Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Pendidikan Anak taman kanak-kanak*. Jakarta: PT Indeks.
- Sumitra, A. (2014). Proses Pembelajaran Berbasis Metode Montessori dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak taman kanak-kanak (Penelitian Deskriptif di PAUD Assya’idiyah Kab. Bandung Barat). *Jurnal Empowerment*.
- Suryati Sidharta dan Rita Eka Izzaty. (2009). *Program Pembelajaran untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Bagi Pendidik Taman Kanak-kanak*. Yogyakarta: Logung Pustaka.
- Susanti Ria, Syafrimen Syafril, Rahayu Titik Fiah El Rifda. (2016). *Enam Cara Pengembangan Motorik Halus Anak Melalui Metode Pemberian Tugas*, *Procedia - Social and Behavioral Sciences*.
- Susilawati, E., Khaira, I., & Pratama, I. (2021). Antecedents to student loyalty in Indonesian higher education institutions: the mediating role of technology innovation. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 21(3), 40-56.

- Steve Stork, Stephen W. Sanders. (2008). Physical Education in Early Childhood. *The Elementary School Journal*, Vol. 108, No. 3 (January 2008), pp.197-206.
- Takahashi Y, Okada K, Hoshino T, Anme T.(2015). *Developmental Trajectories of Social Skills during Early Childhood and Links to Parenting Practices in a Japanese Sample*. Plos ONE 10 (8): e0135357. Doi: 10.1371/journal.pone.0135357.
- Tameon, S. M. (2018). Peran bermain bagi perkembangan kognitif dan sosial anak. *Ciencias: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 1(1), 26-39.
- Tanu, I. K. (2019). Pentingnya Pendidikan Anak taman kanak-kanak Agar Dapat Tumbuh Dan Berkembang Sebagai Generasi Bangsa Harapan Di Masa Depan. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2). <https://doi.org/10.25078/aw.v2i2.960>
- Taylor, et.al. (2013). Changes in Physical Activity over Time in Young Children: A Longitudinal Study Using Accelerometers. *PloS ONE* 8(11): e81567.doi:10.1371/journal.pone.0081567. Diakses pada tanggal 30 Juni 2014, dari <http://search.proquest.com/docview/1468939444?accountid=166961>.
- Tedjasaputra, M.S. (2005). *Bermain, Mainan Dan Permainan (Untuk Pendidikan Usia Dini)*. Jakarta: Grasindo.
- Utama, A. M. B. (2020). *Bentuk aktivitas bermain*. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widyastuti, Diana Tri. (2011). *Pelatihan Dasar untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar (Studi Pada SDN Bangsri Jepara)*. Skripsi, Jurusan Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Halaman 14-15.
- Wiyana, Novan Ardy. (2014a). *Mengelola & Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak taman kanak-kanak Panduan Bagi Orang Tua & Pendidik PAUD*. Yogyakarta: Arr-ruzz Media.
- Wiyana, Novan Ardy. (2014b). *Psikologi Perkembangan Anak taman kanak-kanak Panduan Bagi Orang Tua Dan Pendidik PAUD Dalam Memahami Serta Mendidik Anak taman kanak-kanak*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Vayrynen, S., dkk. (2016). Finnish and Russian teachers supporting the development of social skills. *European Journal of Teacher Education*, 1: 1-16.

- Yancey C. von Yeast, B.S., M.S. (2007). *Social Skills: Identification of Critical Social Abilities For High School Students With Mental Retardation In The Vocational Setting*. UMI Microform 3280230 Copyright 2007 dalam Proquest Information and Learning Company.
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. (2000). *Prinsip-Prinsip Pengembangan Dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Yudanto. (2006). "Upaya Mengembangkan Kemampuan Motorik Anak Prasekolah". *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3 (3): 31-39.
- Yusmarni. (2015). "*Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Senam Fantasi Menurut Cerita Di Taman Kanak-Kanak Negeri Padang Pariaman*". *Pesona Paud*, Volume. 1 No. 1.h. 2.
- Yusrika Fauziah. (2017). *Gambaran Pengetahuan Dan Sikap Ibu Tentang Perkembangan Motorik Kasar Dan Halus Pada Anak Balita Di Puskesmas Kuta Baro Kabupaten Aceh Besar*, SEMDI UNAYA.
- Yusuf LN, Syamsu. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Roesdakarya.
- Zeng, N., Ayyub, M., Sun, H., Wen, X., Xiang, P., & Gao, Z. (2017). *Effects of physical activity on motor skills and cognitive development in early childhood: A systematic review*. *BioMed*.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. STATISTIK HASIL STUDI PENDAHULUAN

Descriptives

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Keterangan
1. Apakah aktivitas fisik siswa di Taman Kanak-Kanak di selenggarakan di sekolah?	31	2.00	5.00	4.0645	.81386	Baik
2. Apakah siswa melakukan aktivitas fisik dengan cukup di sekolah Taman Kanak-kanak?	31	2.00	5.00	4.0000	.89443	Baik
3. Apakah ada alokasi khusus yang disediakan dalam kurikulum untuk aktivitas fisik anak Taman Kanak-kanak?	31	2.00	5.00	3.8387	.89803	Baik
4. Bagaimanakah daya dukung sarana dan prasarana di sekolah Taman Kanak-kanak untuk aktivitas fisik?	31	2.00	5.00	3.6774	1.19407	Baik
5. Apakah sekolah sudah memiliki ruang/lapangan yang representatif untuk siswa dalam aktivitas fisik?	31	1.00	5.00	3.5484	1.17866	Baik
6. Bagaimana tingkat keterampilan sosial siswa secara umum di Taman Kanak-kanak?	31	2.00	5.00	3.8710	1.05647	Baik
7. Apakah materi peningkatan keterampilan sosial sudah disampaikan dalam proses belajar mengajar?	31	2.00	5.00	3.6129	1.05443	Baik
8. Bagaimana peran orang tua dalam memonitor aktivitas fisik siswa?	31	1.00	5.00	3.6129	1.08558	Baik
9. Guru memiliki pengetahuan yang cukup tentang aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa?	31	2.00	5.00	3.5484	.99461	Baik
10. Apakah terdapat panduan tentang aktivitas fisik yang dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa?	31	1.00	3.00	2.6452	.60819	Baik
11. Apakah guru memerlukan panduan tentang aktivitas fisik yang dapat meningkatkan keterampilan sosial?	31	3.00	3.00	3.0000	.00000	Baik
Valid N (listwise)	31					

HASIL FREKUENSI JAWABAN

1. Apakah aktivitas fisik siswa di Taman Kanak-Kanak di selenggarakan di sekolah?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	3	9.7	9.7	9.7
	Baik	20	64.5	64.5	74.2
	Sangat Baik	8	25.8	25.8	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

2. Apakah siswa melakukan aktivitas fisik dengan cukup di sekolah Taman Kanak-kanak?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	4	12.9	12.9	12.9
	Baik	19	61.3	61.3	74.2
	Sangat Baik	8	25.8	25.8	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

3. Apakah ada alokasi khusus yang disediakan dalam kurikulum untuk aktivitas fisik anak Taman Kanak-kanak?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	5	16.1	16.1	16.1
	Baik	21	67.7	67.7	83.9
	Sangat Baik	5	16.1	16.1	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

4. Bagaimanakah daya dukung sarana dan prasarana di sekolah Taman Kanak-kanak untuk aktivitas fisik?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	9	29.0	29.0	29.0
	Sedang	1	3.2	3.2	32.3
	Baik	12	38.7	38.7	71.0
	Sangat Baik	9	29.0	29.0	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

5. Apakah sekolah sudah memiliki ruang/lapangan yang representatif untuk siswa dalam aktivitas fisik?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Baik	1	3.2	3.2	3.2
	Cukup Baik	7	22.6	22.6	25.8
	Sedang	4	12.9	12.9	38.7
	Baik	12	38.7	38.7	77.4
	Sangat Baik	7	22.6	22.6	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

6. Bagaimana tingkat keterampilan sosial siswa secara umum di Taman Kanak-kanak?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	6	19.4	19.4	19.4
	Sedang	1	3.2	3.2	22.6
	Baik	15	48.4	48.4	71.0
	Sangat Baik	9	29.0	29.0	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

7. Apakah materi peningkatan keterampilan sosial sudah disampaikan dalam proses belajar mengajar?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	8	25.8	25.8	25.8
	Sedang	1	3.2	3.2	29.0
	Baik	17	54.8	54.8	83.9
	Sangat Baik	5	16.1	16.1	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

8. Bagaimana peran orang tua dalam memonitor aktivitas fisik siswa?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Baik	1	3.2	3.2	3.2
	Cukup Baik	6	19.4	19.4	22.6
	Sedang	2	6.5	6.5	29.0
	Baik	17	54.8	54.8	83.9
	Sangat Baik	5	16.1	16.1	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

9. Guru memiliki pengetahuan yang cukup tentang aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Cukup Baik	8	25.8	25.8	25.8
	Sedang	1	3.2	3.2	29.0
	Baik	19	61.3	61.3	90.3
	Sangat Baik	3	9.7	9.7	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

10. Apakah terdapat panduan tentang aktivitas fisik yang dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jawaban Lain	2	6.5	6.5	6.5
	Tidak Ada	7	22.6	22.6	29.0
	Ada	22	71.0	71.0	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

11. Apakah guru memerlukan panduan tentang aktivitas fisik yang dapat meningkatkan keterampilan sosial?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Perlu	31	100.0	100.0	100.0

RUMUS BATAS KATEGORI NO 1-9

No	Interval	Kategori
1	1.00 – 1.80	Tidak Baik
2	1.81 – 2.60	Kurang Baik
3	2.61 – 3.40	Cukup Baik
4	3.41 – 4.20	Baik
5	4.21 – 5.00	Sangat Baik

RUMUS BATAS KATEGORI NO 10-11

No	Interval	Kategori
1	1.00 - 1.67	Tidak Baik
2	1.68 - 2.32	Kurang Baik
3	2.33 - 3.00	Cukup Baik

LAMPIRAN 2. PENILAIAN KETERLAKSANAAN

HASIL PENILAIAN KETERLAKSANAAN SKALA KECIL (TK PUTRA HARAPAN)

Nomor Butir	Penilai 1	Penilai 2	Jumlah	Skor Max	Persen
1	5	4	9	10	90
2	4	5	9	10	90
3	4	4	8	10	80
4	5	5	10	10	100
5	4	5	9	10	90
6	5	5	10	10	100
7	5	5	10	10	100
8	4	4	8	10	80
9	5	4	9	10	90
10	5	5	10	10	100
11	5	4	9	10	90
12	4	5	9	10	90
Rerata	4,58	4,58	9,17	10	91,7

HASIL PENILAIAN KETERLAKSANAAN SKALA BESAR (TK BUDI LUHUR DAN PEMBINA)

Nomor Butir	Penilai 1	Penilai 2	Jumlah	Skor Max	Persen
1	4	4	9	10	90
2	5	5	10	10	100
3	5	4	9	10	90
4	5	4	9	10	90
5	5	5	10	10	100
6	5	5	10	10	100
7	5	5	10	10	100
8	5	4	9	10	90
9	5	4	9	10	90
10	5	5	10	10	100
11	5	5	10	10	100
12	4	5	9	10	90
Rerata	4,83	4,58	9,5	10	95

LAMPIRAN 3. PENILAIAN DRAF MODEL

HASIL UJI AIKEN TAHAP 1

No	Rt1	Rt2	Rt3	Rt4	Rt5	ne	N	N/2	Ne-(N/2)	CVR	Kriteria
1	5	4	4	5	5	3	5	2.5	0.500	0.200	Tidak Valid
2	5	4	5	4	4	2	5	2.5	-0.500	0.200	Tidak Valid
3	4	5	5	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
4	4	5	4	4	4	1	5	2.5	-1.500	0.600	Valid
5	5	3	4	5	3	2	5	2.5	-0.500	0.200	Tidak Valid
6	3	4	4	5	4	1	5	2.5	-1.500	0.600	Valid
7	4	4	3	5	5	2	5	2.5	-0.500	0.200	Tidak Valid
8	5	5	5	5	5	5	5	2.5	2.500	1.000	Valid
9	4	4	5	5	4	2	5	2.5	-0.500	0.200	Tidak Valid
10	5	5	5	5	5	5	5	2.5	2.500	1.000	Valid
11	5	4	3	5	5	3	5	2.5	0.500	0.200	Tidak Valid
12	5	4	5	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
13	4	5	3	5	4	2	5	2.5	-0.500	0.200	Tidak Valid
14	4	4	4	5	4	1	5	2.5	-1.500	0.600	Valid
15	5	5	5	5	5	5	5	2.5	2.500	1.000	Valid
16	4	4	5	5	4	2	5	2.5	-0.500	0.200	Tidak Valid
17	3	4	3	4	4	0	5	2.5	-2.500	1.000	Valid
18	4	4	4	4	3	0	5	2.5	-2.500	1.000	Valid
19	4	4	5	5	5	3	5	2.5	0.500	0.200	Tidak Valid
20	5	5	4	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
21	3	4	5	5	5	3	5	2.5	0.500	0.200	Tidak Valid
22	4	5	4	4	4	1	5	2.5	-1.500	0.600	Valid
23	5	4	5	4	4	2	5	2.5	-0.500	0.200	Tidak Valid
24	5	5	5	5	5	5	5	2.5	2.500	1.000	Valid
25	3	5	5	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
Jml	107	109	109	119	111						
Rata2	4.28	4.36	4.36	4.76	4.44				CVI	0.520	Valid

$CVR = (ne - (N/2)) / (N/2)$,
 Valid jika angka CVR / CVI > 0.50

HASIL UJI RELIABILITAS TAHAP 1

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	5	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	5	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.763	25

HASIL UJI AIKEN TAHAP 2

No	Rt1	Rt2	Rt3	Rt4	Rt5	ne	N	N/2	Ne-(N/2)	CVR	Kriteria
1	5	5	5	5	5	5	5	2.5	2.500	1.000	Valid
2	3	4	5	4	4	1	5	2.5	-1.500	0.600	Valid
3	4	5	5	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
4	4	5	4	4	4	1	5	2.5	-1.500	0.600	Valid
5	5	5	5	5	5	5	5	2.5	2.500	1.000	Valid
6	4	4	3	5	4	1	5	2.5	-1.500	0.600	Valid
7	5	4	5	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
8	5	5	5	5	5	5	5	2.5	2.500	1.000	Valid
9	4	4	5	4	4	1	5	2.5	-1.500	0.600	Valid
10	5	5	5	5	5	5	5	2.5	2.500	1.000	Valid
11	5	4	5	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
12	5	4	5	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
13	5	5	4	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
14	4	4	4	5	4	1	5	2.5	-1.500	0.600	Valid
15	5	5	5	5	5	5	5	2.5	2.500	1.000	Valid
16	4	4	5	4	4	1	5	2.5	-1.500	0.600	Valid
17	5	5	4	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
18	4	4	4	5	4	1	5	2.5	-1.500	0.600	Valid
19	5	4	5	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
20	5	5	4	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
21	5	5	5	5	5	5	5	2.5	2.500	1.000	Valid
22	4	5	4	4	4	1	5	2.5	-1.500	0.600	Valid
23	5	4	5	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
24	5	5	5	5	5	5	5	2.5	2.500	1.000	Valid
25	4	5	5	5	5	4	5	2.5	1.500	0.600	Valid
Jml	114	114	116	120	117						
Rata2	4.56	4.56	4.64	4.80	4.68				CVI	0.712	Valid

$CVR = (ne - (N/2)) / (N/2)$,
 Valid jika angka $CVR / CVI > 0.50$

HASIL UJI RELIABILITAS TAHAP 2

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	5	100.0
	Excluded ^a	0	.0

Total	5	100.0
-------	---	-------

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.834	25

LEMBAR PENILAIAN DRAFT MODEL

- Judul Penelitian : Pengembangan Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Taman Kanak-kanak (Studi Pengembangan Pada Taman Kanak-kanak di Kab. Sleman Yogyakarta)
- Sasaran : Siswa Taman Kanak-kanak
- Peneliti : Heri Yogo Prayadi
- Petunjuk : a. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian, informasi dan saran terhadap ketepatan produk awal dalam upaya mencapai tujuan yang diinginkan yaitu Mengembangkan Keterampilan Sosial Bagi Siswa Taman Kanak-kanak Berbasis Permainan.
 b. Berilah tanda (V) pada kolom yang disediakan sesuai pendapat validator. Skala penilaian SS (Sangat sesuai = 5), S (Sesuai = 4), R (Ragu-ragu = 3), TS (Tidak Sesuai = 2), STS (Sangat Tidak Sesuai = 1).
 c. Komentar dan saran dituliskan pada tempat yang disediakan.

Skala Penilaian Lembar Validasi Ahli

No	Aspek	1	2	3	4	5	Saran
1	Model aktivitas fisik sesuai dengan teori permainan						
2	Aktivitas fisik untuk mengembangkan keterampilan sosial bagi siswa taman kanak-kanak						
3	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa TK						
4	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial						
5	Materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan						

No	Aspek	1	2	3	4	5	Saran
	mudah dipahami oleh guru TK						
6	Model aktivitas fisik sesuai dengan kondisi sarana-prasarana yang dimiliki TK						
7	Model aktivitas fisik yang ditampilkan menarik secara visual						
8	Gambar ilustrasi aktivitas fisik sesuai dengan materi						
9	Gambar dan instruksi atau petunjuk pada model mudah dipahami						
10	Tata bahasa dan kalimat dalam narasi terkait model sudah tepat						
11	Model aktivitas fisik diprediksi akan mengembangkan keterampilan sosial bagi siswa TK						
12	Model aktivitas fisik akan meningkatkan motivasi dan kebahagiaan/kesenangan						
13	Model aktivitas fisik mudah diterapkan						
14	Model aktivitas fisik sesuai dengan karakteristik siswa TK						
15	Aktivitas fisik yang diberikan mudah dilakukan dan menyenangkan						
16	Petunjuk pelaksanaan pada model aktivitas fisik cukup jelas dan dimungkinkan dapat dilaksanakan						
17	Isi materi dan model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan materi keterampilan sosial						
18	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang berupa						

No	Aspek	1	2	3	4	5	Saran
	permainan menyenangkan dan memotivasi siswa untuk mengulangi kembali						
19	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan aman untuk dilakukan						
20	Isi materi dalam model aktivitas fisik dikembangkan bermanfaat untuk siswa.						
21	Gambar pada buku panduan cukup jelas						
22	Gambar pada buku pedoman menarik orang untuk pembaca						
23	Gambar pada buku pedoman sesuai dengan kalimat instruksi yang tertulis						
24	Gambar pada buku pedoman akan membantu dalam menjelaskan dan memberi gambaran tentang pelaksanaannya						
25	Isi materi dalam model aktivitas fisik menggunakan kalimat instruksional untuk mempermudah dan memahami dan melaksanakan di lapangan						

Komentar:

Saran:

Simpulan:

Berilah tanda (√) sesuai dengan kesimpulan validator mengenai Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Taman Kanak-kanak (Studi Pengembangan pada Taman Kanak-kanak di Kab. Sleman Yogyakarta) di bawah ini:

Layak untuk digunakan atau diujicobakan

Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan perbaikan sesuai saran

Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan

Yogyakarta, Juli 2023

Penilai

(.....)

INSTRUMEN PERNYATAAN KETERLAKSANAAN

No	Aspek yang dinilai
1	Ketepatan dalam memilih model aktivitas fisik berbasis permainan untuk siswa TK
2	Kemudahan model aktivitas fisik untuk dipraktikkan siswa TK
3	Model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan tujuan yaitu untuk meningkatkan keterampilan sosial anak TK.
4	Model aktivitas fisik yang dikembangkan mudah dipahami oleh guru di Taman Kanak-kanak
5	Model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa TK
6	Gambar dan instruksi model aktivitas fisik berbasis permainan mudah dipahami
7	Aktivitas fisik yang diberikan mudah dilakukan dan menyenangkan untuk siswa TK
8	Petunjuk pelaksanaan pada model aktivitas fisik cukup jelas.
9	Model aktivitas fisik dapat dimainkan siswa putra dan putri.
10	Model aktivitas fisik dapat memotivasi siswa untuk aktif bergerak
11	Model aktivitas fisik dapat mendorong kemampuan kompetitif siswa TK
12	Model aktivitas fisik yang dikembangkan aman untuk dilakukan oleh siswa TK.

PENILAIAN KETERLAKSANAAN SKALA KECIL (TK Putra Harapan)

Nomor Butir	Penilai 1	Penilai 2	Jumlah	Skor Max	Persen
1	5	4	9	10	90
2	4	5	9	10	90
3	4	4	8	10	80
4	5	5	10	10	100
5	4	5	9	10	90
6	5	5	10	10	100
7	5	5	10	10	100
8	4	4	8	10	80
9	5	4	9	10	90
10	5	5	10	10	100
11	5	4	9	10	90
12	4	5	9	10	90
Rerata	4,58	4,58	9,17	10	91,7

PENILAIAN KETERLAKSANAAN SKALA BESAR (TK Putra Harapan dan TK ABA Tlogoadi)

Nomor Butir	Penilai 1	Penilai 2	Jumlah	Skor Max	Persen
1	4	4	9	10	90
2	5	5	10	10	100
3	5	4	9	10	90
4	5	4	9	10	90
5	5	5	10	10	100
6	5	5	10	10	100
7	5	5	10	10	100
8	5	4	9	10	90
9	5	4	9	10	90
10	5	5	10	10	100
11	5	5	10	10	100
12	4	5	9	10	90
Rerata	4,83	4,58	9,5	10	95

LAMPIRAN 4. HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN UJI EFEKTIVITAS

Correlations

		Correlations				
		Berkomunikasi	Bekerjasama	Menghargai Orang Lain	Mentaati Aturan	Jumlah Keterampilan
Berkomunikasi	Pearson Correlation	1	.482**	.687**	.488**	.826**
	Sig. (2-tailed)		.003	.000	.003	.001
	N	35	35	35	35	35
Bekerjasama	Pearson Correlation	.482**	1	.346*	.714**	.801**
	Sig. (2-tailed)	.003		.042	.000	.001
	N	35	35	35	35	35
Menghargai Orang Lain	Pearson Correlation	.687**	.346*	1	.324	.745**
	Sig. (2-tailed)	.000	.042		.057	.001
	N	35	35	35	35	35
Mentaati Aturan	Pearson Correlation	.488**	.714**	.324	1	.802**
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.057		.001
	N	35	35	35	35	35
Jumlah Keterampilan	Pearson Correlation	.826**	.801**	.745**	.802**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	35	35	35	35	35

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

LAMPIRAN HASIL UJI RELIABILITAS

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	35	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.800	4

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Berkomunikasi	10.4857	2.375	.694	.717
Bekerjasama	10.7143	2.328	.634	.740
Menghargai Orang Lain	10.7143	2.387	.525	.795
Mentaati Aturan	10.7714	2.240	.618	.748

LAMPIRAN 5. HASIL FREKUENSI KETERAMPILAN SOSIAL *PRETEST*

Frequencies

		Statistics			
		Pretest Berkomunikasi	Pretest Bekerjasama	Pretest Menghargai Orang Lain	Pretest Mentaati Aturan
N	Valid	35	35	35	35
	Missing	0	0	0	0

Frequency Table

		Pretest Berkomunikasi			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	18	51.4	51.4	51.4
	S	17	48.6	48.6	100.0
	Total	35	100.0	100.0	

		Pretest Bekerjasama			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	2.9	2.9	2.9
	TS	17	48.6	48.6	51.4
	S	17	48.6	48.6	100.0
	Total	35	100.0	100.0	

		Pretest Menghargai Orang Lain			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	22	62.9	62.9	62.9
	S	13	37.1	37.1	100.0
	Total	35	100.0	100.0	

		Pretest Mentaati Aturan			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	20	57.1	57.1	57.1
	S	15	42.9	42.9	100.0
	Total	35	100.0	100.0	

LAMPIRAN 6. HASIL FREKUENSI KETERAMPILAN SOSIAL *POSTTEST*

Frequencies

		Statistics			
		Posttest Berkommunikasi	Posttest Bekerjasama	Posttest Menghargai Orang Lain	Posttest Mentaati Aturan
N	Valid	35	35	35	35
	Missing	0	0	0	0

Frequency Table

		Posttest Berkommunikasi			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	3	8.6	8.6	8.6
	SS	32	91.4	91.4	100.0
	Total	35	100.0	100.0	

		Posttest Bekerjasama			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	11	31.4	31.4	31.4
	SS	24	68.6	68.6	100.0
	Total	35	100.0	100.0	

		Posttest Menghargai Orang Lain			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	10	28.6	28.6	28.6
	SS	25	71.4	71.4	100.0
	Total	35	100.0	100.0	

		Posttest Mentaati Aturan			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S	12	34.3	34.3	34.3
	SS	23	65.7	65.7	100.0
	Total	35	100.0	100.0	

LAMPIRAN 7. HASIL DESKRIPTIF KETERAMPILAN SOSIAL

Descriptive

		Descriptives				
		N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Berkomunikasi	Pretest	35	2.4857	.50709	2.00	3.00
	Posttest	35	3.9143	.28403	3.00	4.00
	Total	70	3.2000	.82708	2.00	4.00
Bekerjasama	Pretest	35	2.4571	.56061	1.00	3.00
	Posttest	35	3.6857	.47101	3.00	4.00
	Total	70	3.0714	.80436	1.00	4.00
Menghargai Orang Lain	Pretest	35	2.3714	.49024	2.00	3.00
	Posttest	35	3.7143	.45835	3.00	4.00
	Total	70	3.0429	.82419	2.00	4.00
Mentaati Aturan	Pretest	35	2.4286	.50210	2.00	3.00
	Posttest	35	3.6571	.48159	3.00	4.00
	Total	70	3.0429	.78824	2.00	4.00
Keterampilan Sosial	Pretest	35	2.4357	.25969	1.75	3.00
	Posttest	35	3.7429	.21425	3.25	4.00
	Total	70	3.0893	.69942	1.75	4.00

HASIL UJI NORMALITAS KETERAMPILAN SOSIAL

Explore

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Berkomunikasi	.345	35	.122	.637	35	.152
Pretest Bekerjasama	.319	35	.131	.711	35	.566
Pretest Menghargai Orang Lain	.404	35	.122	.613	35	.129
Pretest Mentaati Aturan	.375	35	.154	.630	35	.160
Pretest Keterampilan Sosial	.231	35	.157	.905	35	.153

a. Lilliefors Significance Correction

Explore

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest Berkomunikasi	.533	35	.125	.317	35	.131
Posttest Bekerjasama	.433	35	.180	.586	35	.193
Posttest Menghargai Orang Lain	.448	35	.156	.567	35	.152
Posttest Mentaati Aturan	.419	35	.159	.601	35	.146
Posttest Keterampilan Sosial	.256	35	.133	.851	35	.124

a. Lilliefors Significance Correction

HASIL UJI HOMOGENITAS KETERAMPILAN SOSIAL

Oneway

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Berkomunikasi	Based on Mean	2.006	1	68	.177
	Based on Median	2.577	1	68	.124
	Based on Median and with adjusted df	2.577	1	53.422	.155
	Based on trimmed mean	2.006	1	68	.177
Bekerjasama	Based on Mean	2.540	1	68	.102
	Based on Median	2.923	1	68	.092
	Based on Median and with adjusted df	2.923	1	67.633	.092
	Based on trimmed mean	2.846	1	68	.083
Menghargai Orang Lain	Based on Mean	2.219	1	68	.141
	Based on Median	.571	1	68	.453
	Based on Median and with adjusted df	.571	1	67.695	.453
	Based on trimmed mean	2.219	1	68	.141
Mentaati Aturan	Based on Mean	1.915	1	68	.171
	Based on Median	.531	1	68	.469
	Based on Median and with adjusted df	.531	1	67.882	.469
	Based on trimmed mean	1.915	1	68	.171
Keterampilan Sosial	Based on Mean	1.215	1	68	.274
	Based on Median	.463	1	68	.498
	Based on Median and with adjusted df	.463	1	63.674	.499
	Based on trimmed mean	1.244	1	68	.269

HASIL UJI HIPOTESIS KETERAMPILAN SOSIAL (PAIRED)

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Posttest Berkomunikasi	3.9143	35	.28403	.04801
	Pretest Berkomunikasi	2.4857	35	.50709	.08571
Pair 2	Posttest Bekerjasama	3.6857	35	.47101	.07961
	Pretest Bekerjasama	2.4571	35	.56061	.09476
Pair 3	Posttest Menghargai Orang Lain	3.7143	35	.45835	.07748
	Pretest Menghargai Orang Lain	2.3714	35	.49024	.08287
Pair 4	Posttest Mentaati Aturan	3.6571	35	.48159	.08140
	Pretest Mentaati Aturan	2.4286	35	.50210	.08487
Pair 5	Posttest Keterampilan Sosial	3.7429	35	.21425	.03621
	Pretest Keterampilan Sosial	2.4357	35	.25969	.04389

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Posttest Berkomunikasi & Pretest Berkomunikasi	35	-.315	.065
Pair 2	Posttest Bekerjasama & Pretest Bekerjasama	35	.115	.512
Pair 3	Posttest Menghargai Orang Lain & Pretest Menghargai Orang Lain	35	-.561	.000
Pair 4	Posttest Mentaati Aturan & Pretest Mentaati Aturan	35	.261	.130
Pair 5	Posttest Keterampilan Sosial & Pretest Keterampilan Sosial	35	-.108	.538

Paired Samples Test

		Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper				
Pair 1	Posttest Berkomunikasi - Pretest Berkomunikasi	1.42857	.65465	.11066	1.20369	1.65345	12.910	34	.001	
Pair 2	Posttest Bekerjasama - Pretest Bekerjasama	1.22857	.68966	.11657	.99167	1.46548	10.539	34	.001	
Pair 3	Posttest Menghargai Orang Lain - Pretest Menghargai Orang Lain	1.34286	.83817	.14168	1.05494	1.63078	9.478	34	.001	
Pair 4	Posttest Mentaati Aturan - Pretest Mentaati Aturan	1.22857	.59832	.10113	1.02304	1.43410	12.148	34	.001	
Pair 5	Posttest Keterampilan Sosial - Pretest Keterampilan Sosial	1.30714	.35400	.05984	1.18554	1.42875	21.845	34	.001	

LAMPIRAN 8. INSTRUMEN PENELITIAN STUDI PENDAHULUAN

PENELITIAN PENDAHULUAN

Judul:

Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Taman Kanak-Kanak.

Oleh: Heri Yogo Prayadi

No.	Variabel	Aspek	Butir
1	Aktivitas Fisik	Pelaksanaan	1, 2, 3
		Sarana & Prasarana	4, 5
2	Keterampilan Sosial	Materi	6, 7
		Peran Orang tua	8
3	Permainan	Kompetensi	9
		Program Permainan	10
		Panduan Permainan	11

Judul:

Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Taman Kanak-Kanak (Studi Pengembangan pada Taman Kanak-kanak di Kec. Mlati Kabupaten Sleman DIY).

Oleh Heri Yogo Prayadi

Identitas

Nama :

Asal Sekolah :

Alamat Sekolah :

Daftar Pertanyaan

1. Apakah aktivitas fisik siswa di TK diselenggarakan di Sekolah?
Sangat Tidak Baik 1 2 3 4 5 Sangat baik
2. Apakah peserta didik melakukan aktivitas fisik dengan cukup di sekolah?
Sangat Tidak Baik 1 2 3 4 5 Sangat baik
3. Apakah ada alokasi khusus yang disediakan dalam kurikulum untuk aktivitas fisik ?
Sangat Tidak Baik 1 2 3 4 5 Sangat baik
4. Bagaimanakah daya dukung Sarana dan Prasarana sekolah untuk aktivitas fisik ?
Sangat Tidak Baik 1 2 3 4 5 Sangat baik
5. Apakah sekolah memiliki ruang/lapangan yang representatif untuk siswa dalam aktivitas fisik?
Sangat Tidak Baik 1 2 3 4 5 Sangat baik
6. Bagaimana keterampilan sosial siswa secara umum di Taman Kanak-kanak?
Sangat Tidak Baik 1 2 3 4 5 Sangat baik
7. Apakah materi keterampilan sosial sudah di sampaikan dalam proses belajar mengajar?
Sangat Tidak Baik 1 2 3 4 5 Sangat baik
8. Bagaimana peran orang tua dalam memonitor gerak siswa?
Sangat Tidak Baik 1 2 3 4 5 Sangat baik
9. Guru memiliki pengetahuan yang cukup tentang aktivitas fisik berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial?
Sangat Tidak Baik 1 2 3 4 5 Sangat baik
10. Apakah terdapat panduan tentang aktivitas fisik yang dapat mengembangkan keterampilan sosial?

- a. Ada
- b. Tidak Ada
- c. Jawaban lain

11. Apakah guru memerlukan panduan tentang aktivitas fisik yang khusus membahas keterampilan sosial?

- a. Perlu
- b. Tidak Perlu
- c. Jawaban lain

LAMPIRAN 9. Instrumen Keterampilan Sosial

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Keterangan
1	Keterampilan Berkomunikasi (interaksi)	★	Belum Berkembang (anak belum mampu mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat)
		★★	Mulai Berkembang (anak mulai mampu mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat dengan cara yang tepat meski dengan bimbingan guru.
		★★★	Berkembang (anak mulai mampu mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat dengan cara yang tepat dengan bimbingan guru)
		★★★★	Berkembang Sangat Baik (anak mampu mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat dengan cara yang tepat tanpa bimbingan guru)
2	Keterampilan berorganisasi dan bekerjasama	★	Belum berkembang (anak belum mampu berorganisasi dan bekerjasama)
		★★	Mulai Berkembang (anak mulai mau terlibat dalam kegiatan kelompok/kerjasama namun dengan bimbingan guru)
		★★★	Berkembang (kemampuan berorganisasi/bekerjasama mulai berkembang)
		★★★★	Berkembang sangat baik
3	Keterampilan menghargai diri sendiri dan orang lain	★	Belum berkembang (anak masih menonjolkan sikap keegoisan)
		★★	Mulai berkembang (anak mulai terlihat perkembangan sikap menghargai diri sendiri)
		★★★	Berkembang (anak mulai terlihat perkembangan sikap menghargai

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Keterangan
			diri sendiri dan orang lain).
		★★★★	Berkembang sangat baik (anak mampu menghargai diri sendiri, orang lain dan perbedaan-perbedaan dengan mandiri)
4	Keterampilan mentaati aturan	★	Belum berkembang (anak belum mengerti tentang aturan dan belum mampu mentaati aturan)
		★★	Mulai berkembang (anak mulai tau mengenai aturan tetapi anak belum mampu melakukan meski dengan bimbingan guru).
		★★★	Berkembang (anak mengerti tentang aturan dan anak mampu mentaati aturan sedikit dengan bimbingan guru)
		★★★★	Berkembang sangat baik (anak mampu mentaati aturan dan berperilaku santun dengan mandiri)

LAMPIRAN 10. HASIL VALIDASI AHLI DRAF MODEL

LEMBAR PENILAIAN DRAFT MODEL

- Judul Penelitian : Pengembangan Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Taman Kanak-kanak (Studi Pengembangan Pada Taman Kanak-kanak di Yogyakarta)
- Sasaran : Siswa Taman Kanak-kanak
- Peneliti : Heri Yogo Prayadi
- Petunjuk : a. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian, informasi dan saran terhadap ketepatan produk awal dalam upaya mencapai tujuan yang diinginkan yaitu Mengembangkan Keterampilan Sosial Bagi Siswa Taman Kanak-kanak Berbasis Permainan.
 b. Berilah tanda (*V*) pada kolom yang disediakan sesuai pendapat validator. Skala penilaian SS (Sangat sesuai = 5), S (Sesuai = 4), R (Ragu-ragu = 3), TS (Tidak Sesuai = 2), STS (Sangat Tidak Sesuai = 1).
 c. Komentar dan saran dituliskan pada tempat yang disediakan.

Skala Penilaian Lembar Validasi Ahli

No	Aspek	1	2	3	4	5	Saran
1	Model aktivitas fisik sesuai dengan teori permainan					✓	
2	Aktivitas fisik untuk mengembangkan keterampilan sosial bagi siswa taman kanak-kanak			✓			
3	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa TK				✓		
4	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial				✓		
5	Materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan mudah dipahami oleh guru TK					✓	
6	Model aktivitas fisik sesuai dengan kondisi sarana-prasarana yang dimiliki TK				✓		
7	Model aktivitas fisik yang ditampilkan menarik secara visual					✓	

8	Gambar ilustrasi aktivitas fisik sesuai dengan materi					✓
9	Gambar dan instruksi atau petunjuk pada model mudah dipahami				✓	
10	Tata bahasa dan kalimat dalam narasi terkait model sudah tepat					✓
11	Model aktivitas fisik diprediksi akan mengembangkan keterampilan sosial bagi siswa TK					✓
12	Model aktivitas fisik akan meningkatkan motivasi dan kebahagiaan/kesenangan					✓
13	Model aktivitas fisik mudah diterapkan					✓
14	Model aktivitas fisik sesuai dengan karakteristik siswa TK				✓	
15	Aktivitas fisik yang diberikan mudah dilakukan dan menyenangkan					✓
16	Petunjuk pelaksanaan pada model aktivitas fisik cukup jelas dan dimungkinkan dapat dilaksanakan				✓	
17	Isi materi dan model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan materi keterampilan sosial					✓
18	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang berupa permainan menyenangkan dan memotivasi siswa untuk mengulangi kembali				✓	
19	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan aman untuk dilakukan					✓
20	Isi materi dalam model aktivitas fisik dikembangkan bermanfaat untuk siswa.					✓
21	Gambar pada buku panduan cukup jelas					✓
22	Gambar pada buku pedoman menarik orang untuk pembaca				✓	
23	Gambar pada buku pedoman sesuai dengan kalimat instruksi yang tertulis					✓
24	Gambar pada buku pedoman akan membantu dalam menjelaskan dan					✓

	memberi gambaran tentang pelaksanaannya						
25	Isi materi dalam model aktivitas fisik menggunakan kalimat instruksional untuk mempermudah dan memahami dan melaksanakan di lapangan				✓		

Komentar:

Saran:

1. Perlu ditambahkan durasi waktu dalam melakukan setiap permainan.
2. Jarak atau ukuran lapangan perlu dituliskan.
3. Perlu ditambahkan permainan yang dipadukan dengan suara, diskusi atau aktivitas yang berbicara dengan teman yang lain.

Simpulan:

Berilah tanda (✓) sesuai dengan kesimpulan validator mengenai Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Taman Kanak-kanak (Studi Pengembangan pada Taman Kanak-kanak di Kab. Sleman Yogyakarta) di bawah ini:

Layak untuk digunakan atau diujicobakan

Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan perbaikan sesuai saran

Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan

Yogyakarta, Juli 2023

Penilai


 (Dr. Aris Fajar Pambydi, M.Or)

LEMBAR PENILAIAN DRAFT MODEL

- Judul Penelitian : Pengembangan Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Taman Kanak-kanak (Studi Pengembangan Pada Taman Kanak-kanak di Yogyakarta)
- Sasaran : Siswa Taman Kanak-kanak
- Peneliti : Heri Yogo Prayadi
- Petunjuk : a. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian, informasi dan saran terhadap ketepatan produk awal dalam upaya mencapai tujuan yang diinginkan yaitu Mengembangkan Keterampilan Sosial Bagi Siswa Taman Kanak-kanak Berbasis Permainan.
- b. Berilah tanda (*I*) pada kolom yang disediakan sesuai pendapat validator. Skala penilaian SS (Sangat sesuai = 5), S (Sesuai = 4), R (Ragu-ragu = 3), TS (Tidak Sesuai = 2), STS (Sangat Tidak Sesuai = 1).
- c. Komentar dan saran dituliskan pada tempat yang disediakan.

Skala Penilaian Lembar Validasi Ahli

No	Aspek	1	2	3	4	5	Saran
1	Model aktivitas fisik sesuai dengan teori permainan					✓	
2	Aktivitas fisik untuk mengembangkan keterampilan sosial bagi siswa taman kanak-kanak				✓		
3	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa TK					✓	
4	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial				✓		
5	Materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan mudah dipahami oleh guru TK					✓	
6	Model aktivitas fisik sesuai dengan kondisi sarana-prasarana yang dimiliki TK				✓		
7	Model aktivitas fisik yang ditampilkan menarik secara visual				✓		

8	Gambar ilustrasi aktivitas fisik sesuai dengan materi					✓	
9	Gambar dan instruksi atau petunjuk pada model mudah dipahami				✓		
10	Tata bahasa dan kalimat dalam narasi terkait model sudah tepat					✓	
11	Model aktivitas fisik diprediksi akan mengembangkan keterampilan sosial bagi siswa TK				✓		
12	Model aktivitas fisik akan meningkatkan motivasi dan kebahagiaan/kesenangan				✓		
13	Model aktivitas fisik mudah diterapkan					✓	
14	Model aktivitas fisik sesuai dengan karakteristik siswa TK				✓		
15	Aktivitas fisik yang diberikan mudah dilakukan dan menyenangkan					✓	
16	Petunjuk pelaksanaan pada model aktivitas fisik cukup jelas dan dimungkinkan dapat dilaksanakan				✓		
17	Isi materi dan model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan materi keterampilan sosial					✓	
18	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang berupa permainan menyenangkan dan memotivasi siswa untuk mengulangi kembali				✓		
19	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan aman untuk dilakukan				✓		
20	Isi materi dalam model aktivitas fisik dikembangkan bermanfaat untuk siswa.					✓	
21	Gambar pada buku panduan cukup jelas					✓	
22	Gambar pada buku pedoman menarik orang untuk pembaca					✓	
23	Gambar pada buku pedoman sesuai dengan kalimat instruksi yang tertulis				✓		
24	Gambar pada buku pedoman akan membantu dalam menjelaskan dan					✓	

	memberi gambaran tentang pelaksanaannya						
25	Isi materi dalam model aktivitas fisik menggunakan kalimat instruksional untuk mempermudah dan memahami dan melaksanakan di lapangan					✓	

Komentar:

Saran:

1. Perlu ditambahkan konsep permainan kooperatif.
2. Penjelasan dalam gambar perlu dijelaskan.
3. Gambar dan keterangan mohon untuk bisa disesuaikan.

Simpulan:

Berilah tanda (✓) sesuai dengan kesimpulan validator mengenai Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Taman Kanak-kanak (Studi Pengembangan pada Taman Kanak-kanak di Kab. Sleman Yogyakarta) di bawah ini:

Layak untuk digunakan atau diujicobakan

Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan perbaikan sesuai saran

Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan

Yogyakarta, Juli 2023

Penilai


(Dr. Hari Yulianto M. Kes)

LEMBAR PENILAIAN DRAFT MODEL

- Judul Penelitian : Pengembangan Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Taman Kanak-kanak (Studi Pengembangan Pada Taman Kanak-kanak di Yogyakarta)
- Sasaran : Siswa Taman Kanak-kanak
- Peneliti : Heri Yogo Prayadi
- Petunjuk : a. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian, informasi dan saran terhadap ketepatan produk awal dalam upaya mencapai tujuan yang diinginkan yaitu Mengembangkan Keterampilan Sosial Bagi Siswa Taman Kanak-kanak Berbasis Permainan.
 b. Berilah tanda (*V*) pada kolom yang disediakan sesuai pendapat validator. Skala penilaian SS (Sangat sesuai = 5), S (Sesuai = 4), R (Ragu-ragu = 3), TS (Tidak Sesuai = 2), STS (Sangat Tidak Sesuai = 1).
 c. Komentar dan saran dituliskan pada tempat yang disediakan.

Skala Penilaian Lembar Validasi Ahli

No	Aspek	1	2	3	4	5	Saran
1	Model aktivitas fisik sesuai dengan teori permainan					✓	
2	Aktivitas fisik untuk mengembangkan keterampilan sosial bagi siswa taman kanak-kanak					✓	
3	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa TK					✓	
4	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial				✓		
5	Materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan mudah dipahami oleh guru TK					✓	
6	Model aktivitas fisik sesuai dengan kondisi sarana-prasarana yang dimiliki TK			✓			
7	Model aktivitas fisik yang ditampilkan menarik secara visual					✓	

8	Gambar ilustrasi aktivitas fisik sesuai dengan materi					✓	
9	Gambar dan instruksi atau petunjuk pada model mudah dipahami					✓	
10	Tata bahasa dan kalimat dalam narasi terkait model sudah tepat					✓	
11	Model aktivitas fisik diprediksi akan mengembangkan keterampilan sosial bagi siswa TK					✓	
12	Model aktivitas fisik akan meningkatkan motivasi dan kebahagiaan/kesenangan					✓	
13	Model aktivitas fisik mudah diterapkan				✓		
14	Model aktivitas fisik sesuai dengan karakteristik siswa TK				✓		
15	Aktivitas fisik yang diberikan mudah dilakukan dan menyenangkan					✓	
16	Petunjuk pelaksanaan pada model aktivitas fisik cukup jelas dan dimungkinkan dapat dilaksanakan					✓	
17	Isi materi dan model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan materi keterampilan sosial				✓		
18	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang berupa permainan menyenangkan dan memotivasi siswa untuk mengulangi kembali				✓		
19	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan aman untuk dilakukan					✓	
20	Isi materi dalam model aktivitas fisik dikembangkan bermanfaat untuk siswa.				✓		
21	Gambar pada buku panduan cukup jelas					✓	
22	Gambar pada buku pedoman menarik orang untuk pembaca				✓		
23	Gambar pada buku pedoman sesuai dengan kalimat instruksi yang tertulis					✓	
24	Gambar pada buku pedoman akan membantu dalam menjelaskan dan					✓	

	memberi gambaran tentang pelaksanaannya						
25	Isi materi dalam model aktivitas fisik menggunakan kalimat instruksional untuk mempermudah dan memahami dan melaksanakan di lapangan					✓	

Komentar:

Saran:

1. Originalitas gambar perlu diperhatikan .
2. Deskripsi singkat pada permainan serta tujuannya disesuaikan .
2. Permainan perlu diberikan nama yang spesifik agar mudah dan menarik untuk siswa.
4. Ukuran lapangan perlu dijelaskan secara detail.

Simpulan:

Berilah tanda (✓) sesuai dengan kesimpulan validator mengenai Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Taman Kanak-kanak (Studi Pengembangan pada Taman Kanak-kanak di Kab. Sleman Yogyakarta) di bawah ini:

Layak untuk digunakan atau diujicobakan

Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan perbaikan sesuai saran

Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan

Yogyakarta, Juli 2023

Penilai


(Dr. Hedi Ardiyanto, S.Pd., M.Pd.)

LEMBAR PENILAIAN DRAFT MODEL

- Judul Penelitian : Pengembangan Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Taman Kanak-kanak (Studi Pengembangan Pada Taman Kanak-kanak di Yogyakarta)
- Sasaran : Siswa Taman Kanak-kanak
- Peneliti : Heri Yogo Prayadi
- Petunjuk : a. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian, informasi dan saran terhadap ketepatan produk awal dalam upaya mencapai tujuan yang diinginkan yaitu Mengembangkan Keterampilan Sosial Bagi Siswa Taman Kanak-kanak Berbasis Permainan.
 b. Berilah tanda (*V*) pada kolom yang disediakan sesuai pendapat validator. Skala penilaian SS (Sangat sesuai = 5), S (Sesuai = 4), R (Ragu-ragu = 3), TS (Tidak Sesuai = 2), STS (Sangat Tidak Sesuai = 1).
 c. Komentar dan saran dituliskan pada tempat yang disediakan.

Skala Penilaian Lembar Validasi Ahli

No	Aspek	1	2	3	4	5	Saran
1	Model aktivitas fisik sesuai dengan teori permainan					✓	
2	Aktivitas fisik untuk mengembangkan keterampilan sosial bagi siswa taman kanak-kanak				✓		
3	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa TK					✓	
4	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial				✓		
5	Materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan mudah dipahami oleh guru TK					✓	
6	Model aktivitas fisik sesuai dengan kondisi sarana-prasarana yang dimiliki TK					✓	
7	Model aktivitas fisik yang ditampilkan menarik secara visual					✓	

8	Gambar ilustrasi aktivitas fisik sesuai dengan materi					✓	
9	Gambar dan instruksi atau petunjuk pada model mudah dipahami				✓		
10	Tata bahasa dan kalimat dalam narasi terkait model sudah tepat					✓	
11	Model aktivitas fisik diprediksi akan mengembangkan keterampilan sosial bagi siswa TK					✓	
12	Model aktivitas fisik akan meningkatkan motivasi dan kebahagiaan/kesenangan					✓	
13	Model aktivitas fisik mudah diterapkan					✓	
14	Model aktivitas fisik sesuai dengan karakteristik siswa TK					✓	
15	Aktivitas fisik yang diberikan mudah dilakukan dan menyenangkan					✓	
16	Petunjuk pelaksanaan pada model aktivitas fisik cukup jelas dan dimungkinkan dapat dilaksanakan				✓		
17	Isi materi dan model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan materi keterampilan sosial					✓	
18	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang berupa permainan menyenangkan dan memotivasi siswa untuk mengulangi kembali					✓	
19	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan aman untuk dilakukan					✓	
20	Isi materi dalam model aktivitas fisik dikembangkan bermanfaat untuk siswa.					✓	
21	Gambar pada buku panduan cukup jelas					✓	
22	Gambar pada buku pedoman menarik orang untuk pembaca				✓		
23	Gambar pada buku pedoman sesuai dengan kalimat instruksi yang tertulis					✓	
24	Gambar pada buku pedoman akan membantu dalam menjelaskan dan					✓	

	memberi gambaran tentang pelaksanaannya						
25	Isi materi dalam model aktivitas fisik menggunakan kalimat instruksional untuk mempermudah dan memahami dan melaksanakan di lapangan					✓	

Komentar:

Saran:

1. Model aktivitas fisik perlu dikemas lebih menarik dan mudah dipahami.
2. Gambar atau ilustrasi perlu dibuat lebih jelas dan menarik.
3. Permainan perlu ditambah pada setiap aspeknya.

Simpulan:

Berilah tanda (✓) sesuai dengan kesimpulan validator mengenai Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Taman Kanak-kanak (Studi Pengembangan pada Taman Kanak-kanak di Kab. Sleman Yogyakarta) di bawah ini:

Layak untuk digunakan atau diujicobakan

Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan perbaikan sesuai saran

Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan

Yogyakarta, Juli 2023

Penilai


(Nur Ida Yuniarti .SPd)

LEMBAR PENILAIAN DRAFT MODEL

- Judul Penelitian : Pengembangan Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Taman Kanak-kanak (Studi Pengembangan Pada Taman Kanak-kanak di Yogyakarta)
- Sasaran : Siswa Taman Kanak-kanak
- Peneliti : Heri Yogo Prayadi
- Petunjuk : a. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan penilaian, informasi dan saran terhadap ketepatan produk awal dalam upaya mencapai tujuan yang diinginkan yaitu Mengembangkan Keterampilan Sosial Bagi Siswa Taman Kanak-kanak Berbasis Permainan.
 b. Berilah tanda (*V*) pada kolom yang disediakan sesuai pendapat validator. Skala penilaian SS (Sangat sesuai = 5), S (Sesuai = 4), R (Ragu-ragu = 3), TS (Tidak Sesuai = 2), STS (Sangat Tidak Sesuai = 1).
 c. Komentar dan saran dituliskan pada tempat yang disediakan.

Skala Penilaian Lembar Validasi Ahli

No	Aspek	1	2	3	4	5	Saran
1	Model aktivitas fisik sesuai dengan teori permainan					✓	
2	Aktivitas fisik untuk mengembangkan keterampilan sosial bagi siswa taman kanak-kanak				✓		
3	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa TK					✓	
4	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial				✓		
5	Materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan mudah dipahami oleh guru TK					✓	
6	Model aktivitas fisik sesuai dengan kondisi sarana-prasarana yang dimiliki TK				✓		
7	Model aktivitas fisik yang ditampilkan menarik secara visual					✓	

8	Gambar ilustrasi aktivitas fisik sesuai dengan materi					✓
9	Gambar dan instruksi atau petunjuk pada model mudah dipahami				✓	
10	Tata bahasa dan kalimat dalam narasi terkait model sudah tepat					✓
11	Model aktivitas fisik diprediksi akan mengembangkan keterampilan sosial bagi siswa TK					✓
12	Model aktivitas fisik akan meningkatkan motivasi dan kebahagiaan/kesenangan					✓
13	Model aktivitas fisik mudah diterapkan					✓
14	Model aktivitas fisik sesuai dengan karakteristik siswa TK				✓	
15	Aktivitas fisik yang diberikan mudah dilakukan dan menyenangkan					✓
16	Petunjuk pelaksanaan pada model aktivitas fisik cukup jelas dan dimungkinkan dapat dilaksanakan				✓	
17	Isi materi dan model aktivitas fisik yang dikembangkan sesuai dengan materi keterampilan sosial					✓
18	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang berupa permainan menyenangkan dan memotivasi siswa untuk mengulangi kembali				✓	
19	Isi materi dalam model aktivitas fisik yang dikembangkan aman untuk dilakukan					✓
20	Isi materi dalam model aktivitas fisik dikembangkan bermanfaat untuk siswa.					✓
21	Gambar pada buku panduan cukup jelas					✓
22	Gambar pada buku pedoman menarik orang untuk pembaca				✓	
23	Gambar pada buku pedoman sesuai dengan kalimat instruksi yang tertulis					✓
24	Gambar pada buku pedoman akan membantu dalam menjelaskan dan					✓

	memberi gambaran tentang pelaksanaannya						
25	Isi materi dalam model aktivitas fisik menggunakan kalimat instruksional untuk mempermudah dan memahami dan melaksanakan di lapangan					✓	

Komentar:

Saran:

1. Dimungkinkan dalam setiap aktifitas permainan diberikan nama yang menarik.
2. Kalimat dibuat dengan jelas sehingga mudah dipahami oleh pengguna.

Simpulan:

Berilah tanda (✓) sesuai dengan kesimpulan validator mengenai Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Taman Kanak-kanak (Studi Pengembangan pada Taman Kanak-kanak di Kab. Sleman Yogyakarta) di bawah ini:

Layak untuk digunakan atau diujicobakan

Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan perbaikan sesuai saran

Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan

Yogyakarta, Juli 2023

Penilai

Piyanti
 (Piyanti Subekti)

LAMPIRAN 11. FOTO FGD STUDI PENDAHULUAN























