

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN POS BERANGKAI UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR
PESERTA DIDIK TAMAN KANAK-KANAK**



Oleh :
ANISA HERDIYANA
NIM. 21608261034

**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
2025**

ABSTRAK

Anisa Herdiyana: Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak.
Disertasi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan: (1) konstruksi model permainan pos berangkai yang dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak, (2) keberterimaan model permainan pos berangkai yang layak dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar meliputi gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif, (3) efektivitas model permainan pos berangkai dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan mengikuti prosedur pengembangan Borg & Gall. Penelitian ini dilaksanakan di empat Taman Kanak-kanak di Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, TK ABA Margoluwih 1 dengan jumlah 20 peserta didik pada uji coba skala kecil, TK ABA Margoluwih 2 dan TK ABA Margomulyo 1 dengan jumlah 39 peserta didik pada uji coba skala besar, dan TK Bhakti Siwi Klaci 1 dengan jumlah 21 peserta didik pada uji efektivitas. Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif dan kualitatif, yang meliputi data survei analisis kebutuhan dengan angket; wawancara; dan observasi; data validitas model permainan pos berangkai dengan skala; dan data keefektifan model permainan pos berangkai lembar observasi, angket, dan tes penilaian gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak dinyatakan valid hasil perhitungan validitas 0,745 reliabilitas 0,724 menggunakan *Cronbach's Alpha*. Uji efektivitas dengan Uji-t batas penerimaan $P < 0,05$.

Hasil penelitian: (1) konstruksi model permainan pos berangkai yang terdiri dari 6 pos permainan bertujuan untuk meningkatkan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak yang dideskripsikan dalam buku panduan, (2) hasil uji validasi ahli materi dinyatakan layak dengan rerata 162,5 dan ahli media dinyatakan layak dengan dua skala nilai yaitu skala guttman dan skala likert rerata bagian pendahuluan 11 dan rerata bagian isi 35,5. Hasil uji reliabilitas ahli materi sebesar 0,997, untuk ahli media menggunakan *Matriks Gregory* menghasilkan perhitungan bagian pendahuluan 0,67 dan bagian isi 0,75 memiliki interpretasi validitas berkategori tinggi sehingga produk dinyatakan valid dan reliabel, hasil uji keberterimaan produk didapat hasil sebesar 100%, (3) hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada tes penilaian gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak kurang dari 0,05 ($p < 0,05$), terdapat perbedaan yang signifikan saat *pretest* dan *posttest*. Dapat disimpulkan model yang dikembangkan layak dan mudah untuk digunakan oleh Peserta Didik Taman Kanak-kanak dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar.

Kata Kunci: Model Permainan Pos Berangkai, Kemampuan Gerak Dasar

ABSTRACT

Anisa Herdiyana: Development on the Serial Post Game Model for Improving the Basic Motor Skills of Kindergarten Students. **Dissertation. Yogyakarta: Faculty of Sport and Health Sciences, Universitas Negeri Yogyakarta, 2025.**

This research aims to produce: (1) construction of a serial post game model that can improve basic motor skills of kindergarten students, (2) the acceptability of a serial post game model that is feasible in improving basic motor skills including locomotor, non-locomotor, and manipulative movements, and (3) the effectiveness of the serial post game model in improving basic motor skills of kindergarten students.

This research was a Research and Development by following the Borg & Gall development procedure. This research was conducted in four kindergarten schools in Sleman Regency, Special Region of Yogyakarta, such as TK ABA Margoluwih 1 (ABA Margoluwih 1 Kindergarten) with 20 students in a small-scale trial, TK ABA Margoluwih 2 (ABA Margoluwih 2 Kindergarten), and TK ABA Margomulyo 1 (ABA Margomulyo 1 Kindergarten) with 39 students in a large-scale trial, and TK Bhakti Siwi Klaci 1 (Bhakti Siwi Klaci 1 Kindergarten) with 21 students in an effectiveness test. The data collected were quantitative and qualitative data, which included needs analysis survey data with a questionnaire; interview; and observation; validity data of the serial post game model with a scale; and effectiveness data of the serial post game model observation sheet, questionnaire, and basic movement assessment test of Kindergarten Students were declared valid, the results of the validity calculation were at 0.745, reliability was at 0.724 using Cronbach's Alpha. Effectiveness test with t-test, acceptance limit $P < 0.05$.

Research results: (1) the construction of the serial post game model consisting of 6 game posts aims to improve the basic motor skills of kindergarten students described in the guidebook, (2) the results of the validation test by material experts are declared feasible with an average of 162.5 and media experts were declared feasible with two value scales, as the Guttman scale and the Likert scale, the average for the introduction section was at 11 and the average for the content section was at 35.5. The results of the material expert reliability test are at 0.997, for media experts using the Gregory Matrix, the calculation of the introduction section is at 0.67 and the content section is at 0.75, which has a high category of validity interpretation so that the product is declared valid and reliable, the results of the product acceptance test obtained results of 100%, (3) the results of the effectiveness test show that the significance value in the basic motor assessment test for kindergarten students is less than 0.05 ($p < 0.05$), there is a significant difference during the pretest and posttest. It can be concluded that the developed model is feasible and easy to use by kindergarten students in improving basic motor skills.

Keywords: Post Series Game Model, Basic Motor Skills

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : ANISA HERDIYANA

Nomor Induk Mahasiswa : 21608261034

Program Studi : ILMU KEOLAHHRAGAAN

Dengan ini menyatakan bahwa disertasi ini merupakan hasil karya saya 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 ada disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 September 2024



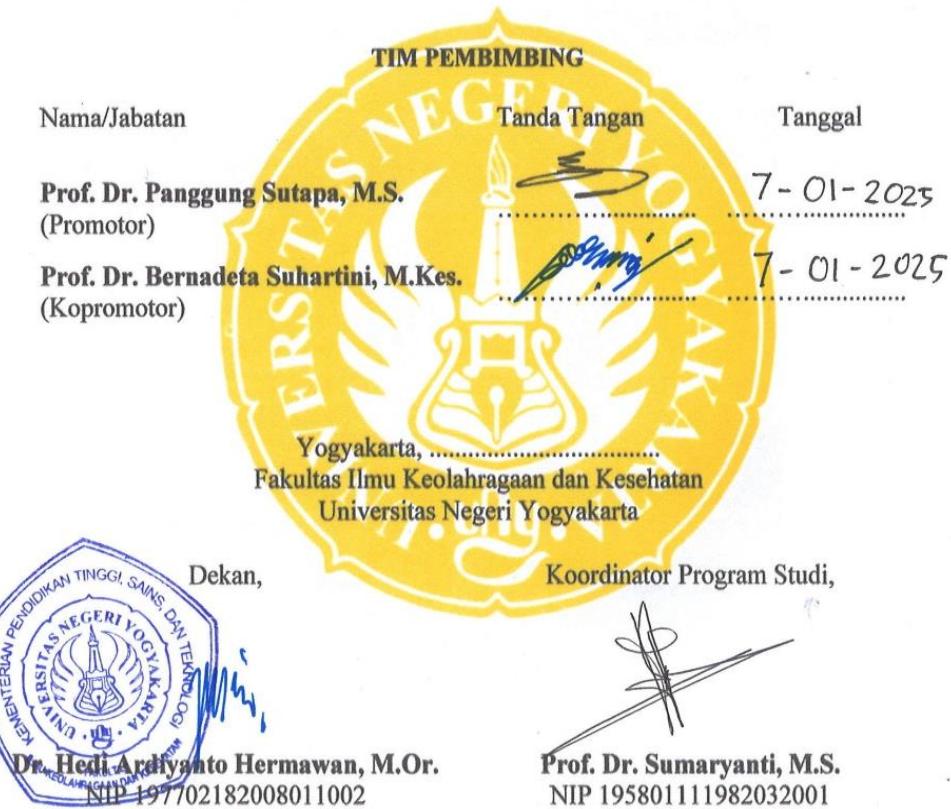
Anisa Herdiyana
NIM. 21608261034

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN POS BERANGKAI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR PESERTA DIDIK TAMAN KANAK-KANAK

ANISA HERDIYANA
NIM 21608261034

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Dewan Pengaji Sidang Promosi Doktor
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal:



LEMBAR PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN POS BERANGKAI UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR
PESERTA DIDIK TAMAN KANAK-KANAK

ANISA HERDIYANA
NIM 21608261034

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji Sidang Promosi Doktor
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 21 Januari 2025

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or. (Ketua/Pengaji)		22 - 1 - 2025
Prof. Dr. Sigit Nugroho, M.Or. (Sekretaris/Pengaji)		22 - 1 - 2025
Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S. (Promotor/Pengaji)		22 - 1 - 2025
Prof. Dr. Bernadeta Suhartini, M.Kes. (Kopromotor/Pengaji)		22 - 1 - 2025
Prof. Dr. Bambang Priyono, M.Pd. (Pengaji I)		22 - 1 - 2025
Prof. Dr. Sumaryanti, M.S. (Pengaji II)		22 - 1 - 2025
Prof. Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes. (Pengaji III)		22 - 1 - 2025

Yogyakarta, 22 Januari 2025
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.
NIP. 197702182008011002

LEMBAR PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tua saya Ayahanda Budiyana dan Ibunda Murniati, kedua mertua saya Ayahanda H. Triyana dan Ibunda Dra. Hj. Tatik Sri Sukarti, suami saya Refatana Asri Fani, M.Pd., dan anak saya Chantya Labiqa Fani yang dengan ketulusannya selalu memberikan doa, kasih sayang, semangat, serta bantuan dalam segala hal agar disertasi ini dapat selesai. Sekali lagi terima kasih banyak sudah mempercayakan saya untuk menyelesaikan studi kali ini.
2. Terima kasih untuk sahabat-sahabat terbaik yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga untuk bersama-sama tugas akhir ini mari kita selesaikan dan lulus bersama.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang dengan rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan disertasi yang berjudul: “Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak”.

Penulis sangat menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak disertasi ini tidak dapat terselesaikan dan terwujud. Beberapa masukan dan saran yang diberikan sangat bermanfaat bagi penulis. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyusunan disertasi ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S., selaku Promotor dan Prof. Dr. Bernadeta Suhartini, M.Kes., selaku Kopromotor yang telah memberi arahan, bimbingan dan motivasi dalam penyelesaian disertasi ini. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah mengizinkan peneliti untuk menempuh studi di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah mengizinkan peneliti untuk menempuh studi di Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Prof. Dr. Sumaryanti, M.S., selaku Koorprodi Program Doktor Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri

Yogyakarta, yang telah memantau, memastikan kelancaran dalam proses penelitian dan memberikan dorongan kepada mahasiswa Program Studi Doktor Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.

4. Para dewan penguji dan Dosen-dosen Program Studi Doktor Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.
 5. Prof. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S., Prof. Dr. Sri Winarni, M.Pd., Prof. Dr. Yudanto, M.Pd., Prof. Dr. Guntur, M.Pd., Dr. Ranintya Meikahani, M.Pd., selaku validator yang memberikan penilaian, saran, dan masukan kepada peneliti demi perbaikan instrumen dan produk model permainan.
 6. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa Program Studi Doktor Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.
 7. Peserta Didik Taman Kanak-kanak di Kecamatan Seyegan, Sleman, D.I. Yogyakarta yang terlibat dalam penelitian ini, terima kasih banyak telah bersedia mengikuti serangkaian program dalam pengambilan data pada penyelesaian disertasi ini.
 8. Berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dalam bentuk apapun sehingga diberi kelancaran dalam proses penyusunan disertasi ini.
- Sepenuhnya penulis menyadari bahwa disertasi ini jauh dari kata sempurna dan masih begitu banyak kekurangan, baik dari isi maupun tulisan. Oleh sebab itu

penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk dapat menjadi tolak ukur dalam proses memperbaikinya. Harapan penulis semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan menambah kontribusi bagi pengembangan keilmuan dalam bidang pendidikan keolahragaan, Terima kasih.

Yogyakarta, 10 September 2024
Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Anisa Herdiyana". The signature is fluid and cursive, with a small arrow pointing to the right at the end of the name.

Anisa Herdiyana
NIM. 21608261034

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL DALAM.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG PROMOSI DOKTOR.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Pengembangan.....	12
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	13
G. Manfaat Penelitian	15
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Kajian Teori	17
1. Karakteristik Peserta Didik Taman Kanak-kanak.....	17
1) Tahap Perkembangan Kemampuan Gerak Dasar Peserta Didik TK.....	22
2) Pendidikan Usia Dini / Taman Kanak-kanak.....	24
3) Aktivitas Jasmani Peserta Didik Taman Kanak-kanak	26
2. Model Pembelajaran	27
3. Hakikat Pengembangan	32
4. Kemampuan Gerak dasar	37
5. Prinsip Pengembangan Permainan.....	43
6. Aktivitas Permainan Pos Berangkai.....	46
7. Kurikulum Taman Kanak-kanak.....	50
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	54
C. Kerangka Pikir.....	64
D. Pertanyaan Penelitian	66
BAB III METODE PENELITIAN	68
A. Model Pengembangan	68
B. Prosedur Pengembangan.....	68
C. Desain Uji Coba Produk	80
1. Validasi Ahli	81

2. Uji Coba Skala Kecil	86
3. Uji Coba Skala Besar	87
4. Uji Efektivitas	87
D. Subjek Uji Coba.....	87
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	88
1. Teknik Pengumpulan Data.....	88
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	89
F. Teknik Analisis Data.....	98
1. Analisis Uji Validitas	99
2. Analisis Uji Reliabilitas	99
3. Analisis Kelayakan Model	99
4. Uji Efektifitas Produk Akhir	100
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	111
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	111
1. Tempat Penelitian	111
2. Hasil Analisis Kebutuhan	111
3. Deskripsi Draf Awal Produk.....	114
4. Validasi Draf Awal Produk.....	131
B. Hasil Uji Coba Produk	140
1. Hasil Uji Coba Skala Kecil	141
2. Hasil Uji Coba Skala Besar.....	143
C. Revisi Produk	145
D. Kajian Produk Akhir.....	164
1. Produk Akhir.....	164
2. Uji Efektivitas	165
3. Uji Keberterimaan.....	183
4. Pembahasan.....	184
E. Keterbatasan Penelitian	189
F. Kelebihan dan Kekurangan Produk	189
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	191
A. Simpulan Tentang Produk	191
B. Saran Pemanfaatan Produk	192
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	193
DAFTAR PUSTAKA	195
LAMPIRAN.....	204

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Penelitian Relevan.....	54
Tabel 2. Kebaharuan (<i>Novelty</i>)	63
Tabel 3. Kisi-kisi Wawancara Guru.....	73
Tabel 4. Pedoman Konversi Nilai Kelayakan Model.....	84
Tabel 5. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima.....	86
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli materi	90
Tabel 7. Hasil Validasi Isi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	91
Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	93
Tabel 9. Hasil Validasi Pertanyaan Pendahuluan Validasi Ahli Media.....	94
Tabel 10. Hasil Validasi Pertanyaan Isi Validasi Ahli Media	95
Tabel 11. Kisi-kisi Instrumen Uji Keberterimaan.....	96
Tabel 12. Kisi-kisi Penilaian Peserta Didik	97
Tabel 13. Pedoman Konversi Nilai Kelayakan Model.....	100
Tabel 14. Penilaian Tes Lari	103
Tabel 15. Penilaian Tes Lompat.....	104
Tabel 16. Penilaian Tes Jalan Lurus	104
Tabel 17. Penilaian Tes Melempar dan Menangkap	105
Tabel 18. Penilaian Tes Menendang Bola ke Gawang	106
Tabel 19. Keseluruhan 5 Item Test	106
Tabel 20. Draf Awal Permainan Pos Berangkai	114
Tabel 21. Hasil Validasi Ahli Materi Draf Awal Permainan Pos Berangkai.....	133
Tabel 22. Penghitungan Normatif Kategorisasi Penilaian Observasi Ahli Materi	134
Tabel 23. Distribusi Frekuensi Penilaian Draf Awal oleh Ahli Materi.....	134
Tabel 24. Masukan Ahli Materi untuk Model Permainan Pos Berangkai	135
Tabel 25. Hasil Validasi Ahli Media Draf Awal Permainan Pos Berangkai Bagian Pendahuluan	138
Tabel 26. Hasil Validasi Ahli Media Draf Awal Permainan Pos Berangkai Bagian Isi	138
Tabel 27. Penghitungan Normatif Kategorisasi Penilaian Observasi Ahli Media bagian Pendahuluan.....	138
Tabel 28. Penghitungan Normatif Kategorisasi Penilaian Observasi Ahli Media bagian Isi	139
Tabel 29. Distribusi Frekuensi Penilaian Draf Awal oleh Ahli Media	139
Tabel 30. Distribusi Frekuensi Penilaian Draf Awal oleh Ahli Media	139
Tabel 31. Masukan Ahli Media untuk Model Permainan Pos Berangkai.....	140
Tabel 32. Pengukuran Suhu Tubuh Peserta Didik TK ABA Margoluwih I	142
Tabel 33. Pengukuran Suhu Tubuh Peserta Didik TK ABA Margoluwih II	144
Tabel 34. Pengukuran Suhu Tubuh Peserta Didik TK ABA Margomulyo I	144
Tabel 35. Revisi Produk Permainan Pos Berangkai.....	146
Tabel 36. <i>Pretest</i> Lari 20 Meter	167
Tabel 37. <i>Posttest</i> Lari 20 Meter.....	168

Tabel 38. <i>Pretest</i> Lompat.....	170
Tabel 39. <i>Posttest</i> Lompat.....	171
Tabel 40. <i>Pretest</i> Jalan	172
Tabel 41. <i>Posttest</i> Jalan.....	174
Tabel 42. <i>Pretest</i> Melempar dan Menangkap Bola.....	176
Tabel 43. <i>Posttest</i> Melempar dan Menangkap Bola	177
Tabel 44. <i>Pretest</i> Menendang Bola ke Gawang.....	178
Tabel 45. <i>Posttest</i> Menendang Bola ke Gawang	180
Tabel 46. Hasil Uji Normalitas Keefektifan Produk.....	181
Tabel 47. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	182
Tabel 48. Hasil Uji t	183
Tabel 49. Hasil Uji Keberterimaan Buku Panduan	183

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Model Pengembangan Borg & Gall	33
Gambar 2. Kerangka Pikir Permainan Pos Berangkai	66
Gambar 3. Kategori <i>Pretest</i> Lari	168
Gambar 4. Kategori <i>Posttest</i> Lari.....	169
Gambar 5. Kategori <i>Pretest</i> Lompat	170
Gambar 6. Kategori <i>Posttest</i> Lompat.....	172
Gambar 7. Kategori <i>Pretest</i> Jalan	173
Gambar 8. Kategori <i>Posttest</i> Jalan	175
Gambar 9. Kategori <i>Pretest</i> Melempar dan Menangkap Bola.....	176
Gambar 10. Kategori <i>Posttest</i> Melempar dan Menangkap Bola.....	178
Gambar 11. Kategori <i>Pretest</i> Menendang Bola ke Gawang	179
Gambar 12. Kategori <i>Posttest</i> Menendang Bola ke Gawang.....	181

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	205
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	209
Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	213
Lampiran 4. Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	216
Lampiran 5. Surat Keterangan Kalibrasi.....	218
Lampiran 6. Studi Pendahuluan (Pedoman Wawancara).....	226
Lampiran 7. Instrumen Validasi Ahli Materi	229
Lampiran 8. Instrumen Validasi Ahli Media	235
Lampiran 9. Instrumen Keberterimaan Produk.....	238
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Materi.....	245
Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Media	272
Lampiran 12. Dokumentasi.....	280

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan formal pertama yang didapatkan oleh anak yang bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan serta pertumbuhan anak usia dini. Salah satu aspek perkembangan yang sangat menonjol pada anak usia dini yaitu aspek fisik motorik. Aspek ini paling menonjol dan sangat nampak karena terjadi perubahan fisik yang sangat cepat (I Dewa, 2021, pp. 416-417).

Pengalaman belajar yang diperoleh oleh anak-anak sejak usia dini melalui proses belajar di lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, maupun lembaga Pendidikan merupakan proses belajar yang penting dan menentukan bagi pengembangan anak selanjutnya. Mengoptimalkan masa emas (*golden age*) tumbuh kembang anak, Pemerintah terus berupaya meningkatkan penyelenggaraan pendidikan dan pengembangan anak semenjak usia dini melalui pendidikan anak usia dini (PAUD). Salah satu jenis PAUD adalah Taman Kanak-kanak (TK) (Suherman, 2017. p. 220).

Taman Kanak-kanak (TK) sebagai program pendidikan prasekolah diarahkan pada upaya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak. Penyelenggaraan Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal difokuskan pada peletakan dasar-dasar pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya (Sukirman & Nugraha, 2016, p. 17).

Masa Taman Kanak-kanak (TK) merupakan masa pertumbuhan yang paling hebat dan sekaligus paling sibuk. Pada masa ini anak sudah memiliki keterampilan dan kemampuan walaupun belum sempurna. Usia anak pada masa ini merupakan fase fundamental yang akan menentukan kehidupannya dimasa datang. Oleh sebab itu, sebagai orangtua dan pendidik harus memahami perkembangan anak usia dini khususnya perkembangan fisik dan motorik. (Rismayanthi, 2013, pp. 64-66) “tujuan pendidikan di TK yang mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, maka yang dilakukan di Taman Kanak-kanak adalah mengembangkan jasmani anak dan bukan mengajarkan olahraga.” Pengembangan jasmani pada anak TK menitik beratkan pada latihan gerak yang sifatnya informal dan bebas sehingga anak dapat menguasai Gerakan-gerakan dasar yang sifatnya informal dan bebas sehingga anak dapat menguasai gerakan-gerakan dasar yang diperlukan untuk pertumbuhan dan perkembangan diri selanjutnya. Anak TK dilatih agar mampu menggunakan otot-ototnya dengan baik agar anak-anak lebih tangkas di dalam gerakan-gerakannya.

Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf, otot anak ataupun kemampuan kognitifnya (Damayanti & Nurjannah, 2016, p. 288). Gerakan-gerakan sesederhana apapun adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Hakikatnya setiap guru TK untuk memfasilitasi peserta didiknya dengan menekankan pada gerak dasar guna

tercapainya tujuan pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan motorik peserta didiknya.

Gerak dasar dan penyempurnaannya merupakan hal penting di masa kanak-kanak. Semua anak normal mampu mengembangkan dan mempelajari berbagai macam gerak dan yang lebih rumit. Gerakan-gerakan dasar merupakan gerakan pengulangan yang dilakukan terus menerus dari kebiasaan serta menjadikannya sebagai dasar dari pengalaman dan lingkungan sekitar. Brien (2015, p. 1) bahwa gerak dasar adalah pola dasar yang dapat diamati dari perilaku yang ada sejak masa kanak-kanak hingga dewasa. Hadi (2017, p. 66) menerangkan bahwa gerak dasar adalah kemampuan untuk melakukan tugas sehari-hari yang meliputi gerak jalan, lari, lompat, dan lempar. Gerak dasar dan penyempurnaannya merupakan hal penting di masa kanak-kanak. Semua anak normal mampu mengembangkan dan mempelajari berbagai macam gerak dan yang lebih rumit. Gerakan-gerakan dasar merupakan gerakan pengulangan yang dilakukan terus menerus dari kebiasaan serta menjadikannya sebagai dasar dari pengalaman dan lingkungan sekitar.

Kemampuan Gerak dasar merupakan hal penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, terdapat beragam gerak dasar yang perlu diberikan kepada anak diantaranya gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif (Nurulfa, 2022, p. 14). Gerak lokomotor yaitu berpindahnya tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain, keterampilan ini sering di kaitkan dengan keseimbangan atau kestabilan tubuh yaitu gerakan yang membutuhkan keseimbangan pada taraf tertentu. Sedangkan Gerak Non-Lokomotor yaitu

tubuh tidak berpindah tempat dari satu ke yang lain. Contohnya mengangkat, merentang, melengkung, memutar dan membungkuk (Budiman, 2022, p. 18). Gerak yang melibatkan anggota tubuh serta dengan adanya media tertentu disebut dengan gerak manipulatif. Keterampilan dasar gerak manipulatif merupakan bagian dari aktivitas motorik kasar yang penting untuk dipelajari oleh anak (Oktaria, 2022, p. 19).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) ialah pendidikan pra-dasar dan suatu bentuk pendidikan yang berfokus pada arah dasar koordinasi motorik, pertumbuhan serta perkembangan intelektual (Martin, 2023, p. 184). Pada Lembaga pendidikan usia dini terdapat banyak kurikulum yang diajarkan, yaitu metode pembelajaran yang tidak lepas dari kegiatan bermain yang dikembangkan sesuai dengan tahapan, terlebih pada anak usia 3-6 tahun (Minasari, 2021, p. 2125). Pendidikan anak usia dini (PAUD) ialah pendidikan pra-dasar dan suatu bentuk pendidikan yang berfokus pada arah dasar koordinasi motorik dan pertumbuhan dan perkembangan intelektual (Martin, 2023, p. 184). Rismayanthi (2013, p. 64) menegaskan proses perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh organ otak, melalui bermain terjadi stimulasi pertumbuhan otot-ototnya ketika anak melompat, melempar, atau berlari. Selain itu anak bermain dengan menggunakan seluruh emosi, perasaan, dan pikirannya. Pendidikan di TK dilaksanakan dengan prinsip “Bermain sambil belajar, atau belajar seraya bermain”. Hal ini memperkuat bahwa permainan dapat menjadi alat untuk mengoptimalkan perkembangan anak khususnya perkembangan motorik gerak dasar (Indaria & Norma, 2020, p. 20).

Bermain yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya akan disukai oleh anak-anak TK, melainkan juga sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Untuk itu, ada baiknya bila bermain ini diaplikasikan disetiap kali pembelajaran fisik motorik. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap 6 guru di 6 TK terpilih yaitu: TK ABA Margoluwih I, TK ABA Margoluwih II, TK Bhakti Siwi I Klaci, TK ABA Margomulyo I, TK Bhakti PKK I, dan TK Bhakti PKK II, Seyegan, Sleman pada hari Jumat tanggal 21 Oktober 2022 dan hari Senin tanggal 24 Oktober 2022 terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran fisik motorik di lapangan, hal ini dibuktikan dari hasil observasi dan wawancara peneliti ke 6 Guru TK yaitu TK ABA Margoluwih I, TK ABA Margoluwih II, TK Bhakti Siwi I Klaci, TK ABA Margomulyo I, TK Bhakti PKK I, dan TK Bhakti PKK II, Seyegan, Sleman. Permasalahan-permasalahan yang terjadi terdiri dari: (1) terbatasnya referensi macam-macam model permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak; (2) semakin majunya modernisasi peserta didik Taman Kaka-kanak lebih cenderung minat memainkan game yang ada di ponsel, tablet, atau ipad milik kedua orangtuanya bahkan ada yang sudah memiliki sendiri; (3) media pembelajaran yang kurang bervariasi nampak juga menjadi daya tarik tersendiri untuk Peserta Didik Taman Kanak-kanak; (4) banyaknya kewajiban memenuhi administrasi guru Taman Kanak-kanak sehingga terbaginya fokus guru, mengakibatkan terabaikannya memperbaharui model-model permainan untuk menunjang peningkatan kemampuan gerak dasar; (5) pembelajaran dan

penilaian kemampuan gerak dasar dalam fisik motorik masih bersifat monoton seperti hanya menendang bola arah lurus jarak 3 meter dan ketepatan dalam melempar menangkap bola; (6) fokus utama guru Taman Kanak-kanak pada Peserta Didik Taman Kanak-kanak kelas B yaitu mengasah kemampuan membaca, menulis, dan berhitung; (7) peserta didik memiliki perkembangan motorik yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya, terdapat 5 peserta didik dalam satu kelas dari jumlah 22 peserta didik di TK ABA Margomulyo I yang masih menjalani terapi tumbuh kembang dengan pendampingan Dokter Spesialis Anak, sehingga guru TK ABA Margomulyo I khususnya guru kelas B memerlukan referensi untuk pembelajaran fisik motorik yang tepat untuk peserta didik yang tidak sama rata kemampuan geraknya; dan (8) terdapat 1 pasang peserta didik kembar berjenis kelamin perempuan yang mengalami *speech delay* namun tanpa penanganan intensif oleh kedua orang tuanya sehingga peserta didik tersebut menjadi kurang percaya diri dalam menampilkan kemampuan yang ada pada diri mereka masing-masing, fakta semacam ini juga menjadi tugas untuk guru di TK ABA Margoluwih II membangkitkan semangat peserta didik tersebut agar dapat membaur serta diterima dengan baik oleh peserta didik yang lainnya.

Berbagai bentuk permasalahan yang banyak terjadi di Taman Kanak-kanak dan setiap Taman Kanak-kanak mempunyai masalah yang berbeda-beda. Permasalahan yang berbeda-beda dari 6 guru di TK ABA Margoluwih I, TK ABA Margoluwih II, TK Bhakti Siwi I Klaci, TK ABA Margomulyo I, TK Bhakti PKK I, dan TK Bhakti PKK II, Seyegan, Sleman, memiliki satu

harapan serta tujuan bahwa sangat dibutuhkan banyak referensi model permainan untuk menunjang tumbuh kembang aktif Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Keadaan di lapangan ini menunjukkan materi pembelajaran fisik motorik dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar belum berjalan sesuai keinginan dan harapan disebabkan pemberian materi yang bersifat monoton untuk Peserta Didik Taman Kanak-kanak berdampak pada kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran fisik motorik. Terkait dengan hal itu, maka sangat dibutuhkan studi yang matang dan mendalam, mengenai model dan metode yang tepat untuk proses pembelajaran dalam materi peningkatan kemampuan gerak dasar untuk peserta didik TK. Dibutuhkan beberapa model permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar yang diharapkan menjadi daya tarik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran fisik motorik, beberapa paparan jurnal membahas tentang pengembangan model permainan dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar.

Terkait adanya model dan media pembelajaran yang tepat serta sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran merupakan salah satu solusi dalam mengatasi kegiatan pembelajaran yang terkesan membosankan dan monoton sehingga kurang maksimalnya dari hasil pembelajaran yang diharapkan. Hal tersebut juga di dukung dengan adanya temuan hasil beberapa penelitian yang telah dilakukan. Media pembelajaran yang dipilih oleh peneliti dalam meningkatkan gerak dasar peserta didik adalah suatu media pembelajaran yang berbasis permainan berangkai. Permainan merupakan

suatu kegiatan yang dapat dimainkan dengan aturan-aturan tertentu yang telah disepakatai bersama. Permainan memiliki berbagai macam bentuk dan pelaksanaanya, namun peneliti pada tahap ini memilih media model permainan pos berangkai di mana model permainan pos berangkai merupakan permainan yang terdiri dari 6 pos permainan yang dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak.

Hasil penelitian yang terkait dengan berbagai model permainan yang terstruktur dan mampu meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak dari Rahmah Dwi Sistiarini (2021) dengan judul “Pengembangan Permainan Sirkuit *Animove* Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun” memperoleh kesimpulan bahwa berdasarkan dari hasil penyebaran angket analisis kebutuhan pembelajaran motorik kasar di lembaga yang dilakukan oleh peneliti di 5 lembaga TK (RA Muslimat NU 11, TK Syuhada, TK Akademika TK Dharma Bhakti Pertiwi, dan TK ABA 7) dari lima lembaga tersebut 100% guru menyatakan bahwa metode yang paling sering digunakan untuk menstimulasi keterampilan motorik kasar anak adalah melalui permainan. Terdapat 60% guru di lembaga PAUD yang belum pernah menggunakan permainan sirkuit kepada anak dalam menstimulasi keterampilan fisik motorik anak. Sedangkan 100% guru di lembaga PAUD menyatakan permainan yang paling efektif adalah melalui permainan sirkuit. Presentase 100% guru menyatakan bahwa perlu untuk membuat suatu permainan sirkuit yang mudah, menyenangkan,

dan aman untuk melatih fisik motorik anak disekolah. Sehingga dengan permainan sirkuit ini anak lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian dari ini Nurliza Zuhra (2022) adalah sebuah produk permainan engklek sirkuit. Produk ini sudah layak dan valid untuk digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan capaian perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di kelas B RA Az-Zahra Kabupaten Pidie Jaya dengan melalui penilaian, perevisian dan validasi dari beberapa ahli. Kesimpulan ini diambil berdasarkan hasil analisis para ahli yang terdiri dari ahli materi dengan nilai rata-rata 93% berarti sangat valid, dengan ahli media mendapat nilai rata-rata 92% dan dengan ahli layout mendapat nilai 95% yang berarti sangat valid. Permainan engklek sirkuit efektif untuk digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis keefektifan. Keefektifan berdasarkan uji coba produk permainan engklek sirkuit. Perbandingan antara hasil observasi awal dan hasil observasi akhir perkembangan motorik kasar anak yang telah dilakukan maka ditemukan bahwa terdapat peningkatan perkembangan motorik kasar pada anak. Berdasarkan kriteria pengklasifikasian kemampuan motorik kasar anak maka anak yang dikategorikan memiliki kemampuan motorik kasar sebanyak 13 dari 14 orang anak atau 93% sedangkan yang tidak memiliki kemampuan motorik kasar anak sebanyak 7%. Berdasarkan perolehan ini maka dapat dikatakan bahwa anak telah memiliki peningkatan pada kemampuan motorik kasar.

Pemaparan melalui beberapa penelitian diatas diharapkan dapat memberikan solusi atau jawaban yang tepat untuk mengajarkan kemampuan

gerak dasar untuk Peserta Didik Taman Kanak-kanak khususnya peserta didik kelas B. Solusi yang tepat sangat dibutuhkan untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut di atas. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah melakukan pengembangan suatu bentuk pembelajaran yang hanya terfokus dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak, khususnya kelas B. Kelas B dipilih oleh peneliti berdasarkan usia yang memungkinkan untuk diberikan pembelajaran dengan muatan materi keterampilan gerak dasar meliputi unsur gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif.

Beberapa pengembangan model permainan yang telah dikaji, belum terdapat model permainan yang fokus pada kemampuan gerak dasar dalam materi pembelajaran fisik motorik yang disajikan untuk Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Hasil produk dikemas dalam bentuk buku panduan sehingga mudah dipahami dan dilaksanakan oleh guru.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Peserta Didik Taman Kanak-kanak lebih ditekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung saja tanpa memperhatikan perkembangan motorik dasarnya.

2. Pengenalan media elektronik terlalu dini juga akan berefek pada tingkat keaktifan gerak peserta didik menjadi kurang maksimal dalam mengikuti pembelajaran fisik motorik.
3. Kurang bervariasinya model pembelajaran fisik motorik yang menyebabkan Peserta Didik Taman Kanak-kanak mudah jemu dan mudah beralihnya perhatian.
4. Media belajar kurang bervariasi sehingga menurunkan perhatian serta daya ketertarikan Peserta Didik Taman Kanak-kanak, di mana usia Peserta Didik Taman Kanak-kanak identik dengan penuh warna dan bergambar menarik.
5. Terbatasnya model permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar di dalam suatu proses pembelajaran fisik motorik di sekolah, yang mampu menjadi daya tarik tersendiri untuk Peserta Didik Taman Kanak-kanak mau melakukannya.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan ini dimaksudkan agar kajian lebih fokus dan terarah pada kesamaan persepsi yang luas dan dalam yang terkait dengan penelitian ini. Sehubungan dengan itu maka dari sekian banyak identifikasi masalah tersebut di atas, penelitian ini hanya dibatasi pada permasalahan:

1. Model permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak dalam penelitian ini terbatas pada berbagai macam bentuk model permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran fisik motorik. Model permainan pos berangkai dalam setiap

temanya meliputi unsur keseimbangan, koordinasi, ketepatan, kekuatan, kelentukan, kecepatan, dan daya tahan.

2. Pos berangkai dioptimalkan untuk mengasah kemampuan gerak dasar pada Peserta Didik Taman Kanak-kanak yang meliputi gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, permasalahan penelitian dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah konstruksi model permainan pos berangkai yang dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak?
2. Bagaimanakah keberterimaan model yang layak untuk Peserta Didik Taman Kanak-kanak?
3. Bagaimanakah efektivitas model permainan pos berangkai dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian dalam disertasi ini adalah:

1. Merancang konstruksi model permainan pos berangkai dengan tujuan dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak, bentuk model permainan pos berangkai terdiri dari 6 pos di mana keseluruhan permainan mengandung unsur gerak lokomotor, gerak non

lokomotor, dan gerak manipulatif. Terciptanya model permainan pos berangkai yang terkemas menjadi satu kesatuan yaitu: model permainan, media pembelajaran, tingkat kemudahan untuk Peserta Didik Taman Kanak-kanak dalam melakukannya, serta tingkat keamanan yang maksimal untuk Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Diharapkan layak untuk digunakan Peserta Didik Taman Kanak-kanak.

2. Keberterimaan produk permainan pos berangkai dapat menjadi salah satu referensi guru dalam mengenalkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak saat pembelajaran fisik motorik. Diharapkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak semakin meningkat seiring terciptanya berbagai model permainan di dalam proses pembelajaran fisik motorik.
3. Tingkat efektivitas model permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak dalam pembelajaran fisik motorik, model permainan pos berangkai yang disusun secara terstruktural memberikan dampak baik bagi meningkatnya kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif pada Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Produk yang

dihasilkan berisi rangkaian kegiatan yang diawali dengan interaksi guru dan Peserta Didik Taman Kanak-kanak dengan pemberian stimulus untuk meningkatkan minat peserta didik dalam melakukan rangkaian kegiatan, pendahuluan, pemanasan, inti, dan pendinginan, berikut penjabarannya :

- a) Pendahuluan diawali dengan mengkondisikan peserta didik, mendata kehadiran peserta didik, serta memastikan kesehatan seluruh peserta didik. Sesi pendahuluan juga dilakukan beberapa pengukuran mulai dari pengukuran tinggi badan, penimbangan berat badan, dan pengukuran suhu tubuh.
- b) Pemanasan diawali dengan statis dan dinamis dilanjutkan pemanasan gerak dan lagu anak-anak guna membangkitkan semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan inti. Sesi pemanasan diakhiri dengan pengukuran suhu tubuh untuk yang kedua kalinya.
- c) Kegiatan inti peserta didik melakukan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar terdiri dari 6 pos permainan, di mana setiap posnya memiliki gerakan-gerakan yang mengandung gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Adapun nama dari produk akhir adalah model “Permainan Pos Berangkai” yang di dalamnya terdapat enam aktivitas permainan, yaitu: (a) Pos 1: Permainan Merangkai Langkah Ceria, (b) Pos 2: Permainan Bola Indra Ceria, (c) Pos 3: Permainan Bendera Warna Ceria, (d) Pos 4: Permainan Sunda Manda Bendera Warna, (e) Pos 5: Permainan *Climb a Spider Web*, dan (6) Pos 6: Permainan Lompat Tebak Nama Hewan.

Kegiatan inti diakhiri dengan pengukuran suhu tubuh untuk yang ketiga kalinya.

- d) Pendinginan diakhiri dengan permainan ringan yang menyenangkan untuk Peserta Didik Taman Kanak-kanak.
2. Hasil akhir dari penelitian ini berupa buku panduan berisikan macam-macam model permainan pos berangkai bertujuan meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak, yang kelak digunakan guru Taman Kanak-kanak sebagai salah satu alternatif dalam mengajarkan kemampuan gerak dasar pada pembelajaran fisik motorik sesuai karakteristik Peserta Didik Taman Kanak-kanak.

G. Manfaat Pengembangan

Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak ini memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Teoritis

- a. Sebagai pengayaan dan pengembangan model permainan dalam pembelajaran fisik motorik di Taman Kanak-kanak.
- b. Pengembangan model permainan paling dasar dalam mengembangkan kemampuan gerak dasar pada pembelajaran fisik motorik Peserta Didik Taman Kanak-kanak.

2. Praktis

- a. Membantu mengembangkan dan meningkatkan keaktifan gerak pada Peserta Didik Taman Kanak-kanak dalam mengikuti pembelajaran fisik motorik.
- b. Pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran fisik motorik di Taman Kanak-kanak
- c. Menambah ilmu pengetahuan bagi guru Taman Kanak-kanak.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian ini dan pengembangan model permainan pos berangkai didesain dengan memperhatikan karakteristik Peserta Didik Taman Kanak-kanak yaitu dengan menggunakan metode bermain yang di dalam permainannya terdiri dari empat tahapan yaitu pendahuluan, pamanasan, inti, dan pendinginan. Permainan pos berangkai diciptakan guna meningkatkan kemampuan gerak dasar yang meliputi gerak lokomotor, gerak non lokomotor, serta gerak manipulatif Peserta Didik Taman Kanak-kanak dalam pembelajaran fisik motorik.

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini yaitu saat proses permainan pos berangkai dimulai setiap siswa wajib menyelesaikan permainan dari pos 1 hingga pos 6, dimana Peserta Didik Taman Kanak-kanak belum memiliki kesabaran penuh dalam mengantri menunggu gilirannya sehingga mereka saling usil dan mengganggu teman yang sedang mempraktikkan. Hal berikut menjadi refleksi bagi peneliti agar dapat lebih terencana dalam mengatur peserta didik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Karakteristik Peserta Didik Taman Kanak-kanak

Pendidikan anak usia dini (PAUD) ialah pendidikan pra-dasar dan suatu bentuk pendidikan yang berfokus pada arah dasar koordinasi motorik, pertumbuhan, dan perkembangan intelektual (Martin, 2023, p. 184). Pada Lembaga pendidikan usia dini terdapat banyak kurikulum yang diajarkan, yaitu metode pembelajaran yang tidak lepas dari kegiatan bermain yang dikembangkan sesuai dengan tahapan, terlebih pada anak usia 3-6 tahun (Minasari, 2021, p. 2125). Anak berusia 3-6 tahun (*golden age*) perlu mendapat perhatian khusus karena masa tersebut merupakan masa terjadinya perkembangan dan pertumbuhan yang pesat sekaligus kritis karena merupakan langkah awal masa depan anak. Masa ini adalah suatu proses menuju kematangan fisik dan mental sehingga mereka siap menerima dan memberi respon terhadap stimulasi yang didapatkan dari lingkungan (Diyanti. 2014, p. 54). Konteks pengembangan sumber daya manusia, pendidikan sebagai upaya sadar ditujukan untuk mengembangkan potensi peserta didik yang dapat diwujudkan dalam bentuk kemampuan, keterampilan, sikap, dan kepribadian yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional (Julantine, 2019, p. 324).

Pendidikan TK merupakan lembaga pendidikan prasekolah bagi anak yang berusia 3 s/d 6 tahun. Pendidikan Taman Kanak-kanak adalah

lembaga pendidikan prasekolah sebelum memasuki lembaga Pendidikan Sekolah Dasar (SD) yang melibatkan anak didik yang berusia 4 s/d 6 tahun, dengan lama pendidikan berkisar 1 s/d 2 tahun. Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Wulandari, 2021, p. 1707). Pada sebuah lingkungan TK, kegiatan belajar dan bermain berlangsung pada ruang luar sebagai sarana aktualisasi dan eksplorasi diri serta ruang dalam untuk kegiatan belajar rutin sehingga ruang luar dan ruang dalam wajib menyediakan fasilitas yang ramah anak (Diyanti. 2014, p. 55).

Prof. Howard Gardner ahli psikolog dari Harvard University menyatakan setiap anak terlahir dengan memiliki delapan macam kecerdasan, hanya saja kecerdasan tersebut akan berbeda urutannya masing masing anak (Widaningsih, 2018). Penjebaran mengenai delapan macam kecerdasan menurut Prof. Howard Gardner (Heryani, 2018, pp. 288-290), yaitu:

- (a) Kecerdasan Bahasa (*Linguistic Intelligence*) yaitu kecerdasan bahasa mencakup kemampuan berpikir dengan kata-kata, seperti kemampuan untuk memahami dan merangkai kata dan kalimat baik lisan maupun tertulis. Komponen kecerdasan bahasa yang paling penting adalah kemampuan menggunakan bahasa untuk mencapai sasaran praktis.
- (b) Kecerdasan Logika/Matematik (*Logical/Mathematical Intelligence*)

yaitu kemampuan berpikir dalam penalaran atau menghitung, seperti kemampuan menelaah masalah secara logis, ilmiah dan matematis. (c) Kecerdasan Visual/Ruang (*Visual/Spasial Intelligence*) yaitu kemampuan berpikir dalam citra dan gambar, seperti kemampuan membayangkan bentuk suatu objek. (d) Kecerdasan Musikal/Ritmik (*Musical/Rhythmic Intelligence*) yaitu kemampuan berpikir dengan nada, irama, dan melodi, juga pada suara alam. (e) Kecerdasan Kinestetik/Gerak Tubuh (*Body/Kinesthetic Intelligence*) yaitu kemampuan yang berhubungan dengan gerakan tubuh termasuk gerakan motorik otak yang mengendalikan tubuh seperti kemampuan untuk mengendalikan dan menggunakan tubuh dengan mudah dan cekatan. (f) Kecerdasan Intrapersonal (*Intrapersonal Intelligence*) yaitu kemampuan berpikir untuk memahami diri sendiri, melakukan refleksi diri dan bermetakognisi. (g) Kecerdasan Interpersonal (*Interpersonal Intelligence*) yaitu kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. (h) Kecerdasan Naturalis (*Naturalistic Intelligence*) yaitu kemampuan untuk memahami alam sekitar dengan sangat baik, memiliki kepekaan terhadap unsur-unsur tak hidup dari semua makhluk hidup. Menurut Lestari, 2018, p. 86 pada dasarnya delapan macam kecerdasan yang dikemukakan oleh Prof. Howard Gardner semua anak memiliki delapan macam kecerdasan diatas, namun tentu saja tidak semuanya berkembang atau dikembangkan pada tingkatan yang sama, sehingga tidak dapat digunakan secara efektif.

Usia TK secara fisik, mental, dan emosional belum sanggup untuk berlama-lama berada dalam satu kegiatan. Anak usia TK masih memerlukan waktu istirahat yang cukup panjang, dan berada dalam lingkungan keluarga menerima kasih sayang dari orang tua. Secara terperinci beberapa kompetensi atau tujuan yang harus dimiliki oleh anak TK adalah: (1) menunjukkan pemahaman positif tentang diri dan percaya diri, (2) menunjukkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dan alam sekitar, (3) menunjukkan kemampuan berpikir runtut, (4) berkomunikasi secara efektif, (5) terbiasa hidup sehat, dan (6) menunjukkan kematangan fisik (Sukirman & Nugraha, 2016, p. 1.17).

Karakteristik Peserta Didik Taman Kanak-kanak menurut Heryani, 2018, p. 290 adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar

Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia yang ada disekitarnya. Dia mencoba meraih benda-benda yang ada disekitarnya, memiliki keingintahuan yang besar terhadap lingkungannya, sehingga anak sering bertanya kepada orang dewasa, guru atau orangtuanya tentang hal-hal yang dianggap menarik oleh sang anak.

- 2) Merupakan pribadi yang unik

Secara umum pola perkembangan anak usia dini adalah sama, namun perlu disadari bahwa tiap-tiap anak memiliki keunikannya masing-masing. Bahkan sekalipun anak tersebut kembar. Keunikan ini dapat berasal dari faktor genetic maupun berasal dari factor lingkungan. Guru

dan orangtua harus mengetahui hal ini, sehingga dapat memahami kebutuhan setiap anak.

3) Suka berfantasi dan berimajinasi

Anak usia dini sangat suka berimajinasi dan berfantasi dengan pikirannya, kemudian anak dapat menceritakannya dengan begitu antusias, seolah-olah diamengalaminya sendiri.

4) Masa potensial untuk belajar

Pada usia 0 – 8 tahun perkembangan otak anak dapat mencapai 80%, itulah mengapa pada usia ini disebut golden age yang merupakan masa paling potensial untuk anak dalam belajar guna mengoptimalkan tumbuh kembang.

5) Menunjukkan sikap egosentrис

Egosentrис maksudnya anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu dari sudut pandangnya sendiri, bukan sudut pandang orang lain.

6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek.

Anak mudah teralihkan perhatiannya terhadap hal-hal yang lebih menarik, atau anak mudah bosan terhadap suatu hal yang dikerjakannya.

Penjabaran diatas dapat disimpulkan karakteristik Peserta Didik Taman Kanak-kanak sedang di fase *golden age* dengan rentang usia 0-6 tahun dimana setiap peristiwa yang dilewatinya menjadi sebuah pengalaman yang sangat berharga bagi tumbuh kembang peserta didik Taman Kanak-kanak. Banyak cara untuk menggali berbagai bakatnya melalui beberapa alternatif, umumnya anak usia dini dengan pendekatan

permainan, sehingga perlunya model permainan yang berfungsi untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor, gerak dasar non lokomotor, dan gerak dasar manipulatif. Diharapkan Peserta Didik Taman Kanak-kanak dapat belajar melalui permainan bahkan sebaliknya Peserta Didik Taman Kanak-kanak dapat bermain untuk mendapatkan sebuah pembelajaran.

1) Tahap Perkembangan Kemampuan Gerak Dasar Peserta didik TK

Perkembangan fisik merupakan hal yang sangat penting bagi anak usia dini khususnya anak di Taman Kanak-kanak (Vanagosi, 2016, p. 72). Keterampilan gerak dasar yaitu bagian dari perkembangan fisik, keterampilan gerak dasar yaitu akar bagi anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan gerak Peserta Didik Taman Kanak-kanak (Irsakinah & Yawsinda, 2021, p. 100). Pembelajaran anak usia dini seyogyanya tidak hanya terfokus pada pengajaran membaca dan menulis, tetapi juga perlu diajarkan keterampilan gerakan dasar seperti berlari, melompat, melempar dan menendang untuk memberikan dasar yang kuat untuk gaya hidup aktif secara fisik, (Hardy, 2012, p. e396).

Gerak dasar merupakan dasar untuk mempelajari dan mengembangkan aktivitas fisik seumur hidup (Bakhtiar, 2015, p. 86). Keterampilan gerak dasar diartikan sebagai pola dasar bagi aktivitas fisik yang lebih kompleks untuk dipelajari (Karisman & Friskawati, 2020, p. 76). Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang

biasa peserta didik lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Perkembangan penguasaan gerak terjadi sejalan dengan pertumbuhan fisik, pada masa awal dan pembentukan pola gerak dasar (Vanagosi, 2016, p. 75).

Pendapat (Pangrazi; Irsakinah & Yaswinda, 2021, pp. 100-101), apabila gerak dasar kurang diajarkan kepada anak maka akan mengakibatkan anak menghadapi beragam hambatan saat melakukan dan mempelajari keterampilan gerak yang lebih sukar. Pendapat Pangrazi didukung oleh pendapat (Corbin; Irsakinah & Yaswinda, 2021, pp. 100-101) bahwa keterampilan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak diperhalus setelah anak melewati masa Taman Kanak-kanak. Anak usia dini yang mahir dalam kemampuan gerakan dasar lebih cenderung aktif secara fisik dan memiliki kebugaran jasmani, dan memiliki resiko kecil untuk obesitas. Selain itu, anak yang menguasai kemampuan gerak dasar lebih besar kemungkinan untuk tumbuh menjadi remaja yang lebih aktif dengan tingkat kebugaran kardiorespirasi yang lebih tinggi (Barnett; Dewi, 2023, p. 7516).

Uraian dari para ahli diatas dapat disimpulkan terdapat hubungan erat antara proses perkembangan fisik anak usia dini dengan keterampilan gerak dasar, seluruh aspek perkembangan yang dibutuhkan dalam proses tumbuh kembang di pondasi awal oleh keterampilan gerak dasar.

2) Pendidikan Usia Dini / Taman Kanak-kanak

Anak usia dini adalah individu yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan, baik aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan (Mulyasa; Ardiyansyah, 2022, p. 19)

Usia dini merupakan usia emas atau *golden age* yaitu masa di mana kemampuan otak untuk menyerap informasi sangat tinggi, apapun informasi yang diberikan akan berdampak kuat bagi anak pada masa kemudian, rentang waktu masa *golde age* yaitu 0-2 tahun, 0-3 tahun, 0-5 tahun atau 0-8 tahun (Prasetyawan; Hasanah, 2022, p. 117). Anak usia dini adalah mereka yang berusia di bawah 6 tahun termasuk mereka yang masih berada dalam kandungan yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, kepribadian, dan intelektualnya baik yang terlayani maupun tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini (Tatminingsih, 2016, pp. 1.3-1.7). Anak Usia Dini merupakan anak yang sedang berada dalam proses perkembangan, baik perkembangan fisik, intelektual,

sosial, emosional, dan bahasa. Setiap anak memiliki karakteristik tersendiri dan perkembangan anak bersifat progresif, sistematis dan berkesinambungan. Setiap aspek saling berkaitan satu sama lain, terhambatnya satu aspek perkembangan tertentu akan mempengaruhi aspek perkembangan yang lain.

Penggunaan istilah anak usia dini dalam PAUD mengindikasikan kesadaran yang tinggi pada pihak pemerintah dan sebagai pemerhati pendidikan untuk menangani pendidikan anak-anak secara profesional dan serius. Penanganan anak usia dini, khususnya dalam bidang pendidikan sangat menentukan kualitas pendidikan bangsa di masa mendatang (Susanto, 2021, p. 2). Pada masa usia dini, kualitas hidup seseorang memiliki makna dan pengaruh yang luar biasa untuk kehidupan selanjutnya. Oleh karen itu, pada masa perkembangan anak ketika masa “*the golden age*”. Periode usia dini dalam perjalanan kehidupan manusia merupakan periode penting bagi pertumbuhan otak, intelegensi, kepribadian, memori, dan aspek perkembangan pada masa ini maka dapat mengakibatkan terhambatnya pada masa-masa selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial-emosional (sikap dan

perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui anak usia dini (Prasetya; Dewi, 2023, p. 7516). Pendidikan usia dini adalah pembelajaran yang berorientasi bermain (belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar), pembelajaran yang berorientasi perkembangan yang lebih banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara cara yang tepat. Pendekatan yang paling tepat adalah pembelajaran yang berpusat pada anak (Hasanah, 2018, p. 205).

Menurut penuturan para ahli dapat disimpulkan bahwa pendidikan usia dini secara formal sangat diperlukan guna meningkatkan serta mengasah kemampuan anak usia dini pada masa *the golden age*, karena pada masa tersebut anak usia dini dapat merekam dan menyimpannya di *long term memory*. Arahkan serta ajak anak usia dini dengan proses pembelajaran yang positif agar semakin menambah kemampuan.

3) Aktivitas Jasmani Peserta Didik Taman Kanak-kanak

Aktivitas jasmani diartikan sebagai kegiatan peserta didik untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional mencakup kognitif, afektif dan social. Aktivitas tersebut harus dipilih dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Melalui kegiatan pendidikan jasmani diharapkan anak didik tumbuh dan berkembang

secara sehat dan segar jasmaninya, serta berkembang kepribadian secara harmonis (Arifin, 2017, p. 82).

Aktivitas jasmani memberikan pengaruh terhadap kemampuan persepsi gerak pada anak usia dini (Elena; Pujiyanto, 2019, p. 85).

Melalui aktivitas jasmani anak-anak dapat mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangannya jika aktivitas jasmaninya sesuai dengan usia anak. Dalam memberikan aktivitas jasmani orangtua, guru, atau pelatih harus mengerti dan mengetahui tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Anak usia dini yang memiliki tingkat keaktifan akan memiliki kondisi fisik yang lebih baik daripada anak usia dini yang lebih memilih bermalas-malas ketika beraktivitas fisik (Ellis, 2017, p. 221).

Kebutuhan anak untuk bermain penting sebagai salah satu media untuk mengembangkan kognitif, afektif, dan psikomotor mereka (Pujiyanto, 2019, p. 80).

2. Model Pembelajaran

Model biasanya tidak dipakai untuk menjelaskan proses yang rumit, model dipakai untuk menyederhanakan proses dan menjadikannya lebih mudah dipahami (Hergenhahn & Olson, 2012, p. 24). Model merupakan representasi dari suatu abstraksi realistik, model merupakan gambaran tentang sesuatu, bagaimana hendaknya dan bagaimana adanya sesuatu itu. Model dirancang untuk menjelaskan aspek-aspek suatu persoalan atau

ruang lingkup persoalan, dan dapat menjelaskan pula hubungan-hubungan yang penting (Rosdiani, 2012, p. 3). Model diartikan sebagai seperangkat Hergenhahn & Olson (2012, p. 24) model adalah suatu pendekatan yang dipergunakan untuk membantu mencapai tujuan yang diinginkan, penggunaan model yang tepat pada proses pembelajaran akan mempermudah peserta didik mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan, model dapat dipahami sebagai: (1) suatu tipe atau desain, (2) suatu deskripsi atau analogi yang dipergunakan untuk membantu proses visualisasi sesuatu yang tidak dapat dengan langsung diamati, (3) suatu sistem asumsi-asumsi, data-data, inferensi-inferensi yang dipakai untuk menggambarkan secara matematis suatu objek atau peristiwa, (4) suatu desain yang disederhanakan, (5) suatu deskripsi dari suatu sistem yang mungkin atau imajiner, dan (6) penyajian yang diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukan sifat bentuk aslinya, (Syaiful, 2012, p. 175).

Metzler (2005, p. 13) menyatakan “*someone demonstrates the way others should act or think to be a model by example*”. Model dapat mendemonstrasikan suatu cara berpikir kepada orang lain dengan memberikan contoh. Joyce & Well (1980), (Metzler, 2005, p. 13) menyatakan mengenai model pembelajaran yaitu *define an instructional model as a plan or pattern that can be used to shape curriculums (long term courses of studies), to design instructional materials, and to guide*

instruction in the classroom and other settings. Artinya bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan latihan, dan membimbing pembelajaran ditempat latihan.

Menurut Rosdiani (2012, p. 5) model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang. Isi yang terkandung dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Rosdiani (2012, p. 5) menyatakan model pembelajaran memiliki empat aspek pengembangan yaitu: (1) Langkah-langkah (*syntax*), menjelaskan mengenai bagaimana pelaksanaan suatu model, bentuk kegiatan yang akan dilakukan, bagaimana memulainya, dan apa tindakan selanjutnya serta dilakukan secara bertahap, (2) Sistem sosial yang mendukung pelaksanaan setiap model, memaparkan bagaimana rencana penataan dan hubungan peserta didik dan guru, serta norma-norma yang menggerakkan dan menjiwai hubungan tersebut, (3) Prinsip interaksi peserta didik dan guru, menjelaskan peranan guru dan peserta didik dalam setiap model bisa berubah-ubah di mana peran guru bisa sebagai pembimbing, fasilitator, motivator, dan pemberi tugas, (4) Penjelasan tentang sistem penunjang, sistem ini berada di luar model pembelajaran akan tetapi menjadi persyaratan yang ikut menentukan berhasil tidaknya model-model pembelajaran dilaksanakan.

Sebuah model pembelajaran harus memiliki sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak instruksional dan dampak

pengiring (Joyce, et al., 2016). Komponen-komponen tersebut merupakan garis besar model pembelajaran yang berguna bagi penyusunan model pembelajaran awal yang dikembangkan. Berikut dijelaskan unsur utama pengembangan model pembelajaran yang dikembangkan tersebut di atas.

1) Sintaks

Sintaks (*syntax*) menunjuk pada keseluruhan alur atau urutan kegiatan pembelajaran. Joyce, et al., (2016) menjelaskan skenario akan sangat berguna untuk melakukan proses pembelajaran secara berturut-turut karena setiap kegiatan belajar terdiri dari beberapa tahapan yang menjadi satu dalam proses pembelajaran. Tujuan dari sintaks model pembelajaran melalui permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar adalah bagaimana proses dari kegiatan pendahuluan, kegiatan pemanasan, kegiatan inti, dan kegiatan pendinginan yang disusun khusus untuk Peserta Didik Taman Kanak-kanak.

2) Sistem Sosial

Joyce, et al., (2016) menjelaskan sistem sosial mengumumkan peran mengenai hubungan peserta didik dan guru serta jenis norma yang diusulkan. Peran kepemimpinan guru sangat berbeda dari satu model ke model lainnya. Suasana yang menguntungkan sedang dikembangkan dalam model ini. Interaksi dengan peserta didik memiliki peranan yang sangat penting. Demikian pula, kolaborasi antara peserta didik baik di kelas maupun di lapangan pada tahap pembelajaran fisik motorik. Guru bekerja untuk membuat kegiatan

belajar dengan benar. Guru memerlukan perencanaan yang menstimulasi peserta didik terlibat dalam tugas dengan tujuan mendorong peserta didik untuk melaksanakan dengan baik pada saat pembelajaran menggunakan model permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar.

3) Prinsip Reaksi

Prinsip ini mengacu pada reksi guru dalam menanggapi pertanyaan, jawaban dan tingkah laku peserta didik. Joyce, et al., (2016) mengemukakan guru bertindak sebagai tutor dan kekuatan pendorong. Sebagai seorang pelatih, guru menyediakan media untuk permainan pos berangkai, mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi dan mendukung peserta didik sehingga mereka dapat lebih percaya diri dalam melakukan model permainan pos berangkai guna meningkatkan kemampuan gerak dasarnya. Guru bertanggung jawab untuk memimpin kegiatan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok, serta hasil kerja peserta didik.

4) Sistem Pendukung

Sistem pendukung (*support system*) adalah model pembelajaran, dengan semua media belajar, yang diperlukan untuk model pembelajaran lanjutan. Joyce, et al., (2016) menjelaskan satu set bahan dan media pembelajaran diperlukan untuk belajar Ketika menggunakan model permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak.

Berdasarkan penjabaran mengenai pengembangan model dalam proses pembelajaran dapat disimpulkan yaitu dalam suatu kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan semakin baik jika prosesnya selalu banyak model yang dikembangkan agar tercipta minat yang positif dari Peserta Didik Taman Kanak-kanak untuk mengikuti proses pembelajaran.

3. Hakikat Pengembangan

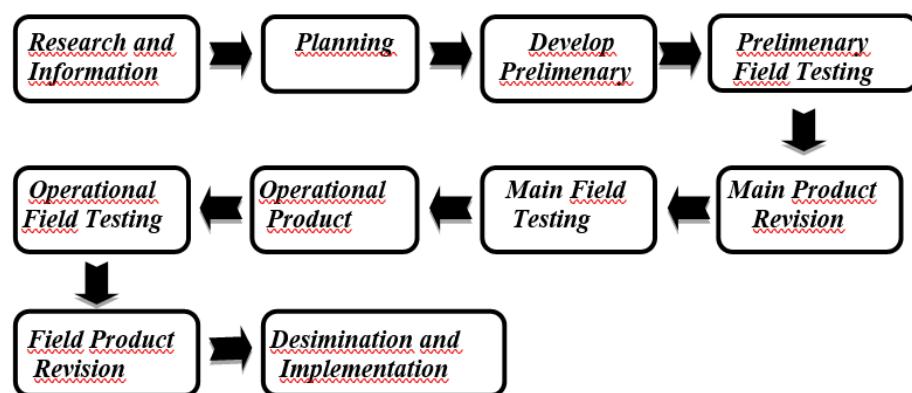
Pengembangan (*research and development*) menurut Borg & Gall (2003, p. 569) “*research and development (R and D) is an industry-based development model in which the findings of research are used to design new products and procedures, which are then systematically field-tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or similar standards*”, yang artinya penelitian dan pengembangan (*R and D*) adalah model pengembangan berbasis industri di mana temuan penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, yang kemudian diuji secara sistematis, dievaluasi, dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria efektivitas, kualitas, atau standar serupa yang ditentukan

Research and development (RnD) adalah proses atau langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Konsep ini mencakup serangkaian metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektivitasan produk tersebut (Judijanto, 2024, p. 1). Menurut Putra (2012, p. 67) menyatakan R&D didefinisikan

sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010, p. 407). Pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan RnD yaitu suatu penelitian yang menghasilkan suatu karya yang memiliki nilai guna serta tersusun secara terpadu serta teruji secara persedural serta tinggi nilai manfaatnya.

Model penelitian R&D yang dipilih yaitu model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall (2003, p. 570). Adapun tahapan/langkah dalam penelitian R&D yang dikembangkan oleh Borg & Gall (2003, p. 571) meliputi:

Gambar 1. Model Pengembangan Borg & Gall (2003, p. 570)



Borg & Gall menyatakan penelitian dan pengembangan dilakukan melalui 10 tahap dalam melakukan penelitian pengembangan, Borg & Gall

(1989) Sugiyono (2015, p. 75-76) 10 tahap penelitian R&D adalah sebagai berikut: (1) *Research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan data), (2) *Planning* (perencanaan), (3) *Develop preliminary form of product* (pengembangan draft produk awal), (4) *Preliminary field testing* (ujicoba lapangan awal), (5) *Main product revision* (revisi hasil ujicoba), (6) *Main filed testing* (uji coba lapangan utama), (7) *Operasional product revision* (revisi terhadap produk), (8) *Operational field testing* (melakukan ujicoba lapangan operasional), (9) *Final product revision* (revisi produk akhir), (10) *Dissemination and implementation* (desiminasi dan implementasi), penjabarannya sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data, peneliti melakukan kajian awal menganalisis kebutuhan, melakukan pengumpulan informasi lebih lanjut dengan melakukan studi pendahuluan baik dengan cara studi pustaka maupun wawancara. Studi pustaka yaitu dengan mengumpulkan bahan mengenai teori-teori, data, dan hasil penelitian yang terkait dengan penelitian ini. Sedangkan wawancara dilakukan terhadap guru untuk menyelidiki masalah yang terkait yang sedang diteliti.
2. Perencanaan, pada tahap ini peneliti mulai menetapkan rancangan model untuk memecahkan masalah yang telah ditemukan pada tahap awal.
3. Pengembangan Produk Awal (*Draf Awal*), tahap ini mulai menyusun bentuk awal model dan perangkat yang diperlukan, produk awal model

berupa draf awal dan instrumen alat pengumpulan data seperti lembar observasi, pedoman wawancara yang diperlukan untuk mengumpulkan semua informasi. Proses penelitian pada tahap ini dengan melakukan validasi rancangan model oleh pakar yang ahli dalam bidangnya. Hasil validasi kemudian dikaji untuk memperbaiki rancangan model sebelum diujicobakan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen yang digunakan dalam penelitian telah mencerminkan keseluruhan aspek yang diukur. Berdasarkan hal tersebut, dilakukan revisi terhadap produk awal. Proses ini dilakukan sampai produk awal mencapai batas nilai tertentu yang telah ditetapkan, yang menunjukkan bahwa produk awal tersebut valid dan layak diujicobakan.

4. Uji Coba Lapangan Awal, sebelum dilakukan uji coba harus melakukan tahapan validasi desain dan memeriksa isi instrumen secara sistematis serta mengevaluasi relevansi dengan variabel yang ditentukan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen yang digunakan dalam penelitian telah mencerminkan keseluruhan aspek yang diukur.
5. Revisi Hasil Uji Coba, setelah melakukan proses validasi, *expert judgement* menilai dan memberi masukan terhadap produk awal, proses ini dilakukan sampai menunjukkan bahwa produk awal tersebut valid dan layak diujicobakan.

6. Uji Coba Lapangan Produk Utama, uji coba produk skala kecil pelaksanaan skala kecil didokumentasikan dalam bentuk video yang kemudian akan diobservasi ahli materi.
7. Revisi Produk, revisi produk yang dilakukan dari hasil uji coba skala kecil, dengan menganalisis kekurangan yang ditemui dalam uji coba skala kecil, masukan yang diterima dari para pakar ditindak lanjuti dengan melakukan revisi produk.
8. Uji Coba Lapangan Skala Besar, proses pada tahap uji coba lapangan skala besar serupa dengan proses yang dilakukan pada tahap uji coba skala kecil. Perbedaannya terletak pada jumlah subjek uji coba skala besar yang lebih banyak daripada uji coba skala kecil. Dalam hal ini subjek uji coba yang sudah mengikuti uji coba skala kecil tidak turut serta dalam uji coba skala besar.
9. Revisi Produk Final, proses revisi produk dilakukan untuk mendapat masukan dari para ahli materi agar menghasilkan produk final, langkah ini merupakan penyempurnaan produk yang dikembangkan agar produk akhir lebih akurat. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk dengan tingkat keefektivitasan tinggi dan dapat dipertanggungjawabkan.
10. Desiminasi dan Implementasi, desiminasi dan implementasi, yaitu melaporkan produk pada forum ilmiah dalam bentuk ujian disertasi dan implementasi produk pendidikan yaitu berupa jurnal yang diterbitkan.

Pendapat para ahli diatas mengenai penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan suatu jenis penelitian yang bisa menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dan penelitian terapan. Penelitian ini juga sering diartikan sebagai proses atau langkah dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dibuat.

4. Kemampuan Gerak dasar

Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar, sehingga disebut usia emas (*golden age*). Pada usia ini anak memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa khususnya pada masa kanak kanak awal. Mengingat usia dini merupakan usia emas maka pada masa itu perkembangan anak harus dioptimalkan. Perkembangan anak usia dini sifatnya holistik, yaitu dapat berkembang optimal apabila sehat badannya, cukup gizinya dan diarahkan secara baik dan benar. Anak berkembang dari berbagai aspek yaitu aspek fisiknya, aspek kognitif, aspek sosial dan emosional (Vanagosi, 2016, p. 72). Pada Lembaga pendidikan usia dini terdapat banyak kurikulum yang diajarkan, yaitu metode pembelajaran yang tidak lepas dari kegiatan bermain yang dikembangkan sesuai dengan tahapan, terlebih pada anak usia 3-6 tahun (Minasari, 2021, p. 2125).

Stimulasi pada masa prasekolah khususnya dalam pengembangan kemampuan gerak dasar pada anak Taman Kanak-kanak sangat diperlukan. Kemampuan gerak dasar pada usia dini sangat penting untuk dipelajari, apabila anak kurang cukup diajarkan tentang gerak dasar, maka

anak akan mengalami berbagai hambatan dalam mempelajari dan melakukan berbagai keterampilan gerak yang lebih sulit di kemudian hari, seperti mempelajari keterampilan teknik olahraga di kemudian hari (Yudanto, 2020, p. 93).

Stimulasi kemampuan gerak dasar diperlukan karena tidak semua anak mengalami perkembangan gerak secara normal (Yudanto, 2020, p. 94). Gerak dasar merupakan gerakan-gerakan dasar yang berkembangnya sejalan dengan pertumbuhan tubuh dan tingkat kematangan pada anak.

Perkembangan gerak dasar dan penyempurnaannya merupakan hal penting di masa kanak-kanak. Semua anak normal mampu mengembangkan dan mempelajari berbagai macam gerak dan yang lebih rumit. Gerakan-gerakan dasar merupakan gerak pengulangan yang dilakukan terus menerus dari kebiasaan serta menjadikannya sebagai dasar dari pengalaman dan lingkungan mereka (Lutfi, 2017, p. 172).

Bambang Sujiono (Lutfi, 2017, p. 172) menjelaskan bahwa pengembangan gerak dasar adalah proses di mana anak memperoleh gerak dasar yang senantiasa berkembang berdasarkan: proses pengembangan syaraf dan otot yang juga dipengaruhi oleh keturunan, akibat dari pengalaman gerak sebelumnya, Pengalaman gerak saat ini; dan gerak yang digambarkan dalam kaitannya dengan pola gerak tertentu.

Gerak dasar merupakan kemampuan manusia yang bersifat umum untuk melakukan tugas sehari-hari (Malik, 2023, p. 42). Gerak dasar merupakan dasar untuk mempelajari dan mengembangkan dalam

melakukan suatu aktivitas olahraga atau fisik yang lebih kompleks pada kehidupan sehari-hari. Keterampilan gerak dasar memiliki peranan yang penting dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, terutama pada cabang olahraga yang menuntut tubuh untuk berpindah tempat (Sari, 2021, p. 440-441). Kemampuan Gerak dasar merupakan hal penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, terdapat beragam gerak dasar yang perlu diberikan kepada anak diantaranya gerak dasar, lokomotor, non lokomotor dan manipulatif (Nurulfa, 2022, p. 14). Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa peserta didik lakukan guna meningkatkan kualitas hidup, perkembangan penguasaan gerak terjadi sejalan dengan pertumbuhan fisik, pada masa awal dan pembentukan pola gerak dasar (Ardiyansyah, 2022, p. 23).

Pertumbuhan jasmani yang dapat dikembangkan adalah kemampuan gerak dasar. Pertumbuhan jasmani bertujuan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar, kebugaran jasmani, pola hidup sehat, berpikir kritis, sosial, moral serta pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani (Herdiyana & Pito, 2016, p. 78). Kemampuan gerak dasar adalah pola gerakan yang melibatkan bagian tubuh seperti kaki, lengan, badan dan kepala, dan termasuk keterampilan seperti berjalan, melompat, menangkap, melempar, memukul dan menyeimbangkan (Agustini, 2016, pp. 230-231). Untuk itu kemampuan gerak dasar sangat penting dan perlu dikembangkan pada usia dini, agar anak dapat melakukan fisik motorik

dan terhindar dari obesitas pada masa kanak-kanak hingga dewasa (Lubans, 2010, p. 1019). Kesalahan pada gerak dasar yang tidak dikoreksi akan merugikan anak usia dini tersebut dan akan bersifat menetap dan sukar untuk dirubah, kerugian tersebut meliputi: (1) tidak efisiennya gerakan, (2) buruknya mekanika pada saat penampilan, (3) kemungkinan terjadinya cidera lebih besar, dan (4) pengeluaran energi leboih besar/pemborosan energi dasar (Ardiyansyah, 2022, p. 23). Oleh sebab itu perlunya guru dalam melatih Peserta Didik Taman Kanak-kanak mengasah kemampuan gerak dasar yang meliputi unsur gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif, dengan demikian Peserta Didik Taman Kanak-kanak akan tumbuh dan berkembang lebih percaya diri.

Gerak lokomotor merupakan gerakan berpindah tempat dengan cara menggerakan badan pada titik awal ke titik selanjutnya seperti berlari, berjalan, meluncur, melompat, dan lain sebagainya (Sari, 2019, p. 187). Keterampilan lokomotor sebagian besar berkembang dari hasil tingkat kematangan tertentu, tetapi adanya latihan dan pengalaman sangat penting untuk mendapatkan penguasaan keterampilan. Gerak lokomotor yaitu berpindahnya tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain, keterampilan ini sering di kaitkan dengan keseimbangan atau kestabilan tubuh yaitu gerakan yang membutuhkan keseimbangan pada taraf tertentu. Sedangkan Gerak Non-Lokomotor yaitu tubuh tidak berpindah tempat dari satu ke yang lain. Contohnya mengangkat, merentang, melengkung, memutar dan membungkuk (Budiman, 2022, p. 18). Gerak lokomotor atau gerakan

berpindah tempat yakni berjalan, melompat, merayap berguling, selanjutnya gerak non lokomotor adalah gerakan yang tanpa berpindah tempat tetapi menggerakkan kemampuan kelentukan sendi ke segala arah seperti meliukkan badan, memutar bahu, mengangkat kaki, melakukan gerakan keseimbangan dengan berbagai bentuk gerakan kelentukan dan selanjutnya gerak lokomotor adalah segala bentuk gerakan yang menggunakan berbagai alat seperti menendang bola, melempar benda dan dalam bentuk permainan dengan alat lainnya (Amirzan, 2017, p. 86).

Gerak yang melibatkan anggota tubuh serta dengan adanya media tertentu disebut dengan gerak manipulatif. Keterampilan dasar gerak manipulatif merupakan bagian dari aktivitas motorik kasar yang penting untuk dipelajari oleh anak (Okataria, 2022, p. 19). Salah satu jenis aktivitas gerak dasar yang memanfaatkan benda dan anggota tubuh adalah gerak dasar manipulatif. Gerak manipulatif memerlukan koordinasi dengan bantuan alat, misalnya bola, raket, kayu pemukul, tali, dan lain sebagainya (Kurniawan, 2022, p. 144). Gerak manipulatif merujuk pada gerakan yang melibatkan penggunaan keahlian, kemampuan, atau teknik yang spesifik untuk memanipulasi objek atau lingkungan sekitar (Syaputra, 2023, p. 79).

Penjabaran spesifikasi gerak dasar meliputi gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif menurut Vanagosi (2016, p. 75-77), adalah sebagai berikut :

- a) Gerakan lokomotor merupakan suatu gerakan yang ditandai dengan adanya perpindahan tempat, seperti jalan, lari, melompat, dan mengguling. Gerakan ini biasanya membuat anak merasa senang melakukannya. Gerakan lokomotor ini bisa dimodifikasi menjadi permainan anak sehingga tanpa, disadari, peserta didik sedang melakukan gerak lokomotor, seperti berjalan, lari, dan mengguling. Tujuan dari dilakukannya gerakan dasar jalan dan berlari adalah meningkatkan kemampuan gerakan dasar yang banyak dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Gerakan non lokomotor dilakukan tanpa adanya perpindahan tempat, contohnya meliuk, menggoyangkan pinggul dan bahu, menarik, menekuk, dan memutar. Gerakan mengubah posisi anggota tubuh (tangan, kaki, dan kepala). Gerakan mengubah posisi anggota tubuh yang tidak menyebabkan berpindahnya badan secara keseluruhan ke tempat lain contohnya menggeleng kepala, melipat tangan, merentangkan tangan, mengangkang, mengangkat satu kaki, dan lain-lain.
- c) Gerakan yang memakai alat bantu seperti bola. Contoh gerakan ini adalah melempar, menangkap, dan menyepak. Aplikasi di lapangan untuk gerak dasar jalan dan lari ini bisa dikemas dalam bentuk permainan. Guru harus lebih jeli memilih permainan yang akan dilakukan oleh anak-anak sehingga menjadi aktivitas yang menyenangkan, menyegarkan dan menyehatkan.

Berdasarkan penjabaran mengenai pengembangan gerak dasar memiliki peran penting terhadap proses tumbuh kembang anak-anak usia dini. Setiap kemampuan gerak dasar lokomotor, gerak dasar non lokomotor, dan gerak dasar manipulatif dapat dilakukan dengan baik pada anak usia dini, maka untuk kemampuan gerak yang lebih rumit dapat dikembangkan dengan mudah.

5. Prinsip Pengembangan Permainan

Bermain dan bermain-main adalah fitur dasar dalam pendidikan anak usia dini. Bermain adalah aktivitas yang signifikan dalam kehidupan seorang anak. Melalui bermain, anak-anak bertemu dan menjelajahi dunia mereka dan membangun pemahaman dan identitas mereka di dalamnya (Elly, 2015, pp. 27-28). Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan atau langsung, bahkan kegiatan yang dilakukan melalui interaksi baik itu dengan orang lain maupun benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang hati, kemauan sendiri, penuh imajinasi, menggunakan lima indera dan seluruh anggota tubuh (Hayati, 2021, p. 54). Bermain tentulah *pleasureable* atau menyenangkan, karena memperoleh pengalaman yang menyenangkan itulah sebabnya para pemain mau dan ingin melakukannya secara berulang-ulang. Sehingga anak bisa bermain berjam-jam tanpa merasa lelah dan selalu mengulangi permainan yang sama disetiap ada kesempatan untuk melakukannya (Astuti, 2018, p. 5).

Bermain merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mendapatkan kesenangan. Bagi anak, dengan bermain dapat membantu mereka dalam

memahami serta mempraktikkan kemampuannya dalam mengembangkan rasa, intelektual, sosial, serta keterampilan sosilanya. Dengan demikian, bermain haruslah dilakukan dengan perasaan senang sehingga dapat menghasilkan sebuah proses belajar pada anak dalam semua kegiatan bermain (Utami, 2022, p.4). Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Selain itu, bermain menjadi cara yang baik bagi anak dalam memahami diri, orang lain, dan lingkungan. Pada saat bermain, anak-anak mengarahkan energi mereka untuk melakukan aktivitas yang mereka pilih sehingga aktivitas ini merangsang perkembangannya. Bagi anak, bermain membawa harapan tentang dunia yang memberikan kegembiraan dan memungkinkan anak berkhayal tentang sesuatu atau seseorang (Anggraini, 2021, p. 28).

Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri, agar anak berminat untuk melakukan kegiatan guru harus mempersiapkan permainan apa yang akan dimainkan, dan alat permainan edukatif untuk anak (Anggraini, 2021, p. 29)

Pengalaman bermain saat masih anak-anak akan membantu membentuk bagaimana guru tersebut memandang bermain sebagai sebuah metode pembelajaran. Pentingnya perkembangan bermain adalah prinsip utama pendidikan anak usia dini, namun banyak guru memperjuangkan bermain sebagai fokus utama di kelas mereka sendiri. Hal ini terutama disebabkan karena mulai bergesernya kurikulum pada pendidikan anak

usia dini yang lebih ke arah standarisasi penilaian untuk level pendidikan selanjutnya (Hardiyanti, 2021, p. 39). Para ahli mengatakan bahwa tidak mudah mendefinisikan pengertian bermain secara tepat. Dalam kehidupan sehari-hari peserta didik membutuhkan pelepasan dari kekangan yang timbul dari lingkungannya. Bermain merupakan kesempatan bagi peserta didik untuk mengungkapkan emosinya secara wajar (Ali, 2022, p. 10).

Bermain dan permainan. Belajar melalui bermain dan permainan dapat memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimprovisasi, berkreasi, mengekspresikan perasaan, dan belajar secara menyenangkan. Bermain juga dapat membantu anak mengenal diri dan lingkungannya (Wahyuni, 2020, p. 163).

Menurut Piaget dalam Ali (2022, p.10) permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif peserta didik. Permainan memungkinkan peserta didik mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Vigotsky dalam Ali (2022, p. 10) menyatakan bahwa permainan suatu *setting* yang sangat bagus untuk perkembangan kognitif, ia sangat tertarik khususnya pada aspek-aspek simbolis dan khayalan dari suatu permainan, sebagaimana ketika seorang peserta didik menirukan tongkat sebagai kuda dan mengendarai tongkat seolah-olah itu seekor kuda atau bermain lokomotif kereta api dengan menyusun kursi memanjang dan anak duduk dikursi depan sebagai masinis kereta api.

Pemaparan para ahli mengenai bermain dan permainan adalah selarasnya tujuan untuk meningkatkan perkembangan fisik dan kognitif Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Melalui bermain anak usia dini dapat mengeksplor dunianya dan kemampuan geraknya tanpa paksaan, dan melalui permainan anak usia dini mampu menggali kemampuannya untuk menyelesaikan setiap tantangan dalam suatu permainan tersebut.

6. Aktivitas Permainan Pos Berangkai

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat merangsang kreativitas serta daya fikir anak secara optimal tanpa anak tersebut merasa terpaksa untuk melakukannya. Kegiatan bermain bagi anak-anak dapat memberi pelajaran atau pengalaman bagaimana beradaptasi baik itu dengan lingkungan, orang lain, maupun dengan dirinya sendiri (Priyanto, 2014, p. 45). Bermain merupakan kegiatan ataupun aktivitas wajib yang dilakukan anak-anak untuk mengenal lingkungan sekitar, bermain juga sering dilakukan orang dewasa untuk melepaskan kejemuhan dan menghilangkan stres. Bermain (*play*) adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Suharjana (2011, p. 4) bermain pada hakikatnya merupakan salah satu kebutuhan hidup bagi anak. Indahnya kehidupan dunia anak-anak, bermain merupakan latihan-latihan yang dilakukan agar anak menjadi manusia dewasa yang lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk melatih potensi-potensi yang ada pada dirinya, oleh karena itu bermain tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak itu sendiri.

Kegiatan di Taman Kanak-kanak identik dengan pembelajaran seraya bermain, melalui permainan anak mendapatkan macam-macam pengalaman yang menyenangkan, sambil menggiatkan usaha belajar dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan (Mahardika, 2020, p. 2746).

Tujuan pendidikan di TK yang mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, maka yang dilakukan di Taman Kanak-kanak adalah mengembangkan jasmani anak dan bukan mengajarkan olahraga. Pengembangan jasmani pada anak TK menitik beratkan pada latihan gerak yang sifatnya informal dan bebas sehingga anak dapat menguasai gerakan-gerakan dasar yang sifatnya informal dan bebas sehingga anak dapat menguasai gerakan-gerakan dasar yang diperlukan untuk pertumbuhan dan perkembangan diri selanjutnya (Rismayanthi, 2013, p. 66).

Prinsip-prinsip pelaksanaan pembelajaran fisik motorik di Taman Kanak-kanak menurut Rismayanthi (2013, p. 67) diantaranya sebagai berikut: 1) Menciptakan suasana gembira dan menyenangkan, 2) gerakannya bervariasi, 3) dilakukan tiap hari, 4) baik secara formal maupun diselipkan diantara kegiatan yang direncanakan, 5) berencana dan bertahap, serta 6) Diatur sesuai dengan kebutuhan anak untuk bermain dan bergerak.

Permainan sirkuit merupakan permainan yang dilakukan secara berurutan dari rangkaian permainan pertama hingga terakhir secara berurutan. Permainan sirkuit dapat dikatakan sebagai metode latihan peningkatan kemampuan gerak dasar yang dirancang dalam pola

melingkar dengan beberapa pos yang harus dilewati satu persatu untuk meningkatkan kebugaran jasmani yaitu: kekuatan (*strength*), kelincahan (*agility*), kelentukan (*flexibility*), ketepatan (*accuracy*), dan keseimbangan (*Balance*) (Ningtyas & Risina, 2018, p. 177). Permainan berangkai atau sering disebut permainan sirkuit merupakan suatu metode permainan yang terdiri dari beberapa permainan yang dijadikan menjadi satu untuk dapat dimainkan menjadi lebih menarik dan kompetitif, tujuan dari permainan ini tidak hanya untuk melatih kerjasama dalam tim, namun juga bisa untuk melatih fisik, gerak dasar seseorang, maupun keterampilan yang dimiliknya (Suharjana, 2013, p. 70). Permainan sirkuit merupakan permainan yang di adopsi dari latihan sirkuit (*circuit training*) seperti pembentukan pos-posnya, setiap pos memiliki tujuan serta pencapaian yang beragam (Monicha, 2020, p. 25).

(Paramita & Supiati 2020, p. 447) permainan sirkuit menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dilakukan di luar ruangan. Permainan sirkuit ini merupakan model pembelajaran yang berisikan pos-pos permainan yang bertujuan untuk menstimulasi aspek perkembangan gerak dasar anak. Paramita dan Sutapa (2019, p. 7) mendefinisikan permainan sirkuit merupakan modifikasi dari sirkuit *raining*, pengertian dari permainan sirkuit tidak jauh beda dari latihan sirkuit yakni kegiatan yang terdiri dari serangkaian bentuk latihan yang dilakukan. Hanya saja berbeda penerapannya disesuaikan dengan kebutuhan anak. Jadi dalam pelaksanaannya bermain sirkuit bagi guru atau pengajar dalam melakukan

permainan sirkuit harus bisa merencanakan setiap pos-pos yang akan digunakan agar mempunyai manfaat bagi peserta didik.

Permainan berangkai mempunyai beberapa kelebihan yang bisa didapatkan oleh Peserta Didik Taman Kanak-kanak menurut Andone (2020, p. 228) yaitu sebagai berikut: 1) tubuh lebih memiliki perkembangan dalam kekuatan; 2) meningkatkan motorik peserta didik; 3) peserta didik lebih terstimulasi dan terlibat dalam menyelesaikan setiap misi di permainan; dan 4) tingginya penggunaan permainan dinamis yang bersifat menstimulus menyebabkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses permainan.

Berbagai pernyataan di atas mengenai pentingnya dunia bermain untuk anak-anak memang tidak bisa dipisahkan, sebab itu dibutuhkannya model permainan yang cocok untuk Peserta Didik Taman Kanak-kanak dalam meningkatkan kemampuan gerak dasarnya. Permainan yang menggabungkan beberapa alat permainan, sehingga membantu anak-anak untuk mengembangkan keseimbangan, koordinasi tangan dan mata, dan kekuatan dasar tubuh. Dilakukan secara berulang ulang dari satu elemen ke elemen yang lain sehingga membantu membangun kepercayaan diri anak karena mereka menguasai tantangan setiap rangkaian permainan. Dari sini, peneliti membuat sebuah gagasan untuk merancang permainan yang dapat dirangkai dengan baik dan dapat memberikan efek positif ke guru dan Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Dengan bahan yang mudah dicari tetapi anak dapat melaksanakan dengan efektif. Yaitu rancangan

metode pembelajaran dengan bermain melalui permainan sirkuit yang diberikan nama “*Permainan Pos Berangkai*”.

Permainan pos berangkai terdiri dari 6 pos permainan, dimana antara pos satu dengan yang lainnya memiliki tujuan agar Peserta Didik Taman Kanak-kanak dapat mendalami kemampuan gerak dasar yang meliputi unsur gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif. Permainan pos berangkai diharapkan dapat menjadi referensi guru TK dalam kegiatan pembelajaran fisik motorik. Pengembangan menghasilkan 6 model permainan yaitu: (a) Pos 1: permainan merangkai langkah ceria, (b) Pos 2: Permainan Bola Indra Ceria, (c) Pos 3: permainan bendera warna ceria, (d) Pos 4: Permainan Sunda Manda Bendera Warna, (e) Pos 5: permainan *climb a spider web*, dan (6) Pos 6: Permainan Lompat Tebak Nama Hewan.

7. Kurikulum Taman Kanak-kanak

Kurikulum dapat diartikan secara sempit atau luas. Dalam pengertian sempit, kurikulum diartikan sebagai sejumlah mata pelajaran yang diberikan disekolah, sedangkan dalam pengertian luas kurikulum adalah semua pengalaman belajar yang diberikan sekolah kepada peserta didik, selama mereka mengikuti pendidikan di sekolah itu. Dengan pengertian luas ini berarti, segala usaha sekolah untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik dalam usaha menghasilkan lulusan baik secara kualitatif maupun kuantitatif (Dhani, 2020, p. 47).

Soetjipto dan Kosasi (2011, p. 147) mendefinisikan kurikulum dalam suatu system pendidikan merupakan komponen yang amat penting. Dikatakan demikian karena kurikulum merupakan panutan dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar disekolah. Kualitas keluaran proses pendidikan antara lain ditentukan oleh kurikulum dan Efektivitas pelaksanaannya. Kurikulum itu harus sesuai dengan filsafat dan cita-cita bangsa, perkembangan peserta didik, perkembangan ilmu dan teknologi, serta kemajuan dan tuntutan masyarakat terhadap kualitas lulusan Lembaga pendidikan itu.

Kurikulum dapat diartikan sebagai semua kegiatan dan pengalaman belajar yang diterima peserta didik melalui upaya dan tanggung jawab sekolah. Dengan demikian berbicara mengenai isi kurikulum menurut pengertian tersebut, tidak hanya sebatas pada mata pelajaran (*subject matter*), akan tetapi seluruh kegiatan belajar, pengalaman peserta didik di sekolah, Bersama guru atau tidak, berkenaan langsung dengan pelajaran atau tidak, untuk mencapai hasil atau dimilikinya pengalaman belajar bagi peserta didik (Sukirman & Nugraha, 2016, p. 1.5).

Pemaparan di atas menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa kurikulum merupakan proses kegiatan belajar mengajar diwajibkan adanya timbal balik yang sesuai antara guru dan peserta didik memiliki hubungan yang saling menguntungkan, di mana guru dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sesuai dengan target pencapaian materi, dan peserta didik dapat menerima materi serta berkewajiban mengerjakan

tugas yang diberikan oleh guru. Guru dan peserta didik juga mempunyai aturan dalam berpakaian, bertutur kata, bergaul, dan berperilaku harus sesuai hakikatnya karena semua aktivitas yang berada dalam lingkungan sekolah masuk ke dalam kurikulum.

Kurikulum dimaknai dari sudut pandang yang luas maka program pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) tidak hanya mengatur dan menentukan tema atau topik-topik kegiatan belajar, tetapi juga menyajikan bagaimana program Pendidikan TK menyediakan berbagai sarana dan fasilitas untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara wajar dan optimal. Kelengkapan tersebut seperti tersedianya berbagai alat permainan, seperti bak pasir, terowongan, papan keseimbangan, alat memanjat, jungkitan, dan lain sebagainya (Sukirman & Nugraha, 2016, p. 1.7).

Taman Kanak-kanak (TK) sebagai program pendidikan prasekolah diarahkan pada upaya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Dalam buku pedoman Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dikeluarkan oleh Pusat Kurikulum dijelaskan bahwa “penyelenggaraan Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal difokuskan pada peletakan dasar-dasar pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya” (Sukirman & Nugraha, 2016, p. 1.17).

Pelaksanaan program Pendidikan di Taman Kanak-kanak harus memperhatikan beberapa prinsip berikut :

- a) Program dan kegiatan pendidikan di TK semaksimal mungkin harus menciptakan situasi pendidikan yang dapat memberikan rasa aman dan menyenangkan.
- b) Setiap anak perlu mendapat perhatian yang bersifat individual, sesuai dengan kebutuhan anak usia prasekolah.
- c) Perkembangan adalah hasil proses kematangan dan proses belajar.
- d) Kegiatan belajar di TK adalah pembentukan perilaku melalui pembiasaan yang terwujud dalam kegiatan sehari-hari.
- e) Sifat kegiatan belajar di TK merupakan pengembangan kemampuan yang telah diperoleh di rumah.
- f) Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik.

Mengembangkan kurikulum selain menuntut materi atau bahan kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan anak, juga metode pembelajaran atau pendekatan kegiatan yang dilakukan harus sesuai. Bagi peserta didik TK “bermain” adalah dunianya. Dengan demikian, “bermain” merupakan metode yang efektif untuk memfasilitasi kegiatan belajar bagi anak (Sukirman & Nugraha, 2016, p. 1.24).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Ada penelitian yang telah dilakukan dan relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti	Tahun Penelitian		Judul dan Hasil Penelitian / Jurnal	Relevansi
		Penelitian	Jurnal		
1	Indaria Tri Hariyani		2020	<p>“pengaruh permainan engklek variasi pada perkembangan motorik anak usia dini”</p> <p>Pada penelitian ini mempunyai tujuan agar dapat melihat apakah ada pengaruh permainan engklek variasi pada perkembangan motorik anak usia dini, metode penelitian yang digunakan yakni <i>pre-eksperimental designs</i>, bentuk desain penelitian ini <i>pre-experimental</i> yang digunakan adalah <i>one group pretest - posttest design</i>, subjek penelitian ini yakni 12 anak pada usia 5-6 tahun.</p> <p>Hasil dari uji <i>normalitas</i> yang diperoleh peneliti yaitu nilai <i>Asymptotic significant value</i> dari uji <i>Kolmogorov- smirnov</i> diketahui hasil belajar semuanya mengalami pengaruh yang signifikan dapat diketahui dari besarnya rata-rata dalam uji <i>paired sampel statistic</i> dari nilai <i>pretest</i> sebesar 21.83 dan nilai <i>posttest</i></p>	Penelitian ini memiliki kesamaan melalui permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik anak usia dini, permainan yang digunakan yaitu permainan engklek variasi

No	Nama Peneliti	Tahun Penelitian		Judul dan Hasil Penelitian / Jurnal	Relevansi
		Penelitian	Jurnal		
				<p>sebesar 29.00. Hasil analisis <i>paired sampel test</i> dapat dilihat pada nilai <i>sig.</i> yang menunjukkan $0.000 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak H_1 diterima, bahwa menunjukkan ada pengaruh signifikan permainan engklek variasi pada perkembangan motorik anak usia dini.</p>	
2	Lutfi Nur		2017	<p>“permainan tradisional kaulinan barudak untuk mengembangkan sikap empati dan gerak dasar anak usia dini”</p> <p>Permainan tradisional “kaulinan barudak” merupakan salah satu pendekatan proses belajar yang diduga dapat memberikan stimulasi positif terhadap aspek perkembangan potensi anak.</p> <p>Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kontribusi permainan tradisional “kaulinan barudak” terhadap pengembangan sikap empati dan gerak dasar anak usia 5-6 tahun.</p> <p>Hasil penelitian ini 1) profil kemampuan bersikap empati dan gerak dasar anak usia 5-6 tahun di TK Perwari Kota Tasikmalaya dan RA</p>	<p>Penelitian ini memiliki kesamaan melalui permainan dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar anak usia dini, permainan yang digunakan yaitu permainan tradisional jawa barat “kaulinan barudak”</p>

No	Nama Peneliti	Tahun Penelitian		Judul dan Hasil Penelitian / Jurnal	Relevansi
		Penelitian	Jurnal		
				Istiqomah Kota Tasikmalaya masuk ke dalam kategori “Muncul”, 2) program kegiatan pembelajaran meningkat, 3) program kegiatan pembelajaran dengan permainan konvensional menunjukkan cukup baik, 4) kemampuan gerak dasar pada kelompok eksperimen meningkat.; 5) profil sikap empati dan gerak dasar setelah melalui penerapan permainan konvensional meningkat, 6) terdapat perbedaan yang signifikan antara sikap empati dan gerak dasar di kelompok kontrol dan eksperimen.	
3	Panggung Sutapa		2019	Meningkatkan keterampilan motorik kasar dengan aktivitas fisik berbasis kinestetika dan kontemporer pada anak usia dini Tujuan penelitian ini adalah menentukan pengaruh adanya fisik motorik berbasis kinestetik dan kontemporer pada anak usia dini dapat meningkatkan keterampilan motorik kasarnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fisik motorik berbasis kinestetik dan berbasis kontemporer	Diberikan perlakuan fisik motorik berbasis kinestetik dan fisik motorik berbasis kontemporer sama halnya dengan diberikan tindakan model permainan sama-sama meningkatkan kemampuan gerak dasar

No	Nama Peneliti	Tahun Penelitian		Judul dan Hasil Penelitian / Jurnal	Relevansi
		Penelitian	Jurnal		
				dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini. Dari perbedaan rata-rata Efektivitas, fisik motorik berbasis kinestetik lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan berlari, kelincahan, dan keseimbangan, sementara kemampuan melempar bola dan melompat daripada fisik motorik berbasis kontemporer.	
4	Ian Alfian Riyanto		2017	<p>“pengembangan model pembelajaran keterampilan motorik anak usia 9-10 tahun berbasis game”</p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar 9-10 tahun.</p> <p>Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan sesuai untuk anak usia sekolah dasar 9-10 tahun dan sangat baik untuk mengembangkan aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotor (keterampilan).</p>	Memiliki kesamaan tujuan dari diciptakannya model pembelajaran keterampilan motorik berbasis permainan mampu meningkatkan tidak hanya gerak motorik peserta didik, ada juga meningkatkan pengetahuan dan sikap.

No	Nama Peneliti	Tahun Penelitian		Judul dan Hasil Penelitian / Jurnal	Relevansi
		Penelitian	Jurnal		
5	Icha Bimawati Astikasari		2021	<p>Model Permainan Untuk Mengembangkan Keterampilan Motorik Untuk Peserta didik TK</p> <p>Menghasilkan model permainan untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus secara bersama-sama terhadap peserta didik TK yang telah disesuaikan dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik TK.</p> <p>Hasil penelitian ini menghasilkan lima jenis model permainan yaitu: (1) permainan biji-bijian, (2) permainan pesawat terbang, (3) permainan hewan zigzag, (4) permainan merangkai sedotan, dan (5) permainan merangkak kaca.</p> <p>Hasil uji kelayakan dalam skala kecil dan besar juga dapat disimpulkan bahwa kelima game tersebut layak digunakan dalam pembelajaran motorik bagi peserta didik. Model permainan ini cocok digunakan untuk mengembangkan keterampilan motorik peserta didik TK yang telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan kurikulum TK.</p>	<p>Penelitian ini memiliki kesamaan melalui permainan dapat meningkatkan kemampuan gerak Peserta Didik Taman Kanak-kanak, permainan yang diciptakan sesuai dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik TK.</p>

No	Nama Peneliti	Tahun Penelitian		Judul dan Hasil Penelitian / Jurnal	Relevansi
		Penelitian	Jurnal		
6	Panggung Sutapa		2021	<p>Meningkatkan Keterampilan Motorik pada Anak Usia Dini melalui Aktivitas Bermain Berorientasi Tujuan</p> <p>Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan bahwa aktivitas bermain yang berorientasi pada tujuan untuk anak usia dini dapat meningkatkan keterampilan motoriknya</p> <p>Data yang dikumpulkan terdiri dari berlari 25 m, berjalan di atas balok keseimbangan, melempar bola sejauh mungkin, gerakan lokomotor, mengatur kaleng, dan memantulkan bola.</p> <p>Kesimpulan keenam kegiatan pelatihan yang dilakukan selama 12 minggu memberikan peningkatan yang signifikan pada area keterampilan motorik pada anak usia 4 - 6 tahun.</p>	<p>Penelitian ini memiliki kesamaan dengan aktivitas fisik yang terprogram dapat meningkatkan gerak motorik peserta didik.</p>
7	Laura C. Dapp		2021	<p>Aktivitas fisik dan keterampilan motorik pada anak-anak: Pendekatan yang berbeda</p> <p>Aktif secara fisik memainkan peran penting dalam perkembangan fisik anak, ada banyak bukti untuk hubungan positif antara aktivitas fisik dan</p>	<p>Pendidikan jasmani terstruktur juga menjadi salah satu alternatif yang cocok untuk meningkatkan keterampilan fisik anak usia dini. Segala aktivitas yang sifatnya terstruktur dan</p>

No	Nama Peneliti	Tahun Penelitian		Judul dan Hasil Penelitian / Jurnal	Relevansi
		Penelitian	Jurnal		
				<p>keterampilan motorik pada anak-anak.</p> <p>Kesimpulannya, secara teratur terlibat dalam aktivitas fisik terstruktur merupakan cara yang menjanjikan untuk mempromosikan keterampilan motorik dan mendukung pengembangan motorik dalam jangka panjang.</p>	berkesinambungan akan mendapat hasil yang baik.
8	Indah Lestari		2016	<p>Pengaruh Permainan yang Dimodifikasi pada Perkembangan Keterampilan Motorik Kasar pada Anak Prasekolah</p> <p>Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan efek permainan yang dimodifikasi terhadap pengembangan keterampilan motorik kasar anak prasekolah. Artinya tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan efek dari permainan yang dimodifikasi terhadap perkembangan motor kasar keterampilan anak-anak prasekolah.</p> <p>Hasil penelitian ini adalah pemberian permainan yang dimodifikasi memiliki efek positif pada perkembangan fisik, kognitif, dan sosial. Permainan yang</p>	Permainan yang dimodifikasi dapat menjadi kesamaan dalam penelitian ini, sama-sama dengan permainan dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak-anak prasekolah.

No	Nama Peneliti	Tahun Penelitian		Judul dan Hasil Penelitian / Jurnal	Relevansi
		Penelitian	Jurnal		
				dimodifikasi memicu minat anak dan membuat mereka mau melatih aktivitas serta perkembangan otot, menurunkan kejemuhan, dan meningkatkan keterampilan dengan cara yang menyenangkan.	
9	Nunung Sulaiman		2019	<p>”pengembangan media permainan berangkai untuk meningkatkan gerak dasar peserta didik Sekolah Dasar”</p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media permainan berangkai untuk meningkatkan gerak dasar peserta didik pada jenjang sekolah dasar. pengembangan media permainan berangkai untuk Meningkatkan gerak dasar Peserta didik Sekolah Dasar ini mempunyai karakteristik permainan yang menyenangkan serta mudah dilakukan oleh peserta didik. Media permainan berangkai ini sesuai dengan karakteristik anak senang bermain dan mencoba hal yang baru untuk dilakukan.</p> <p>Hasil peneltian ini berupa media permainan untuk meningkatkan gerak dasar peserta didik sekolah dasar. Permainan tersebut</p>	Permainan dengan 6 macam permainan yang dimodifikasi yang memiliki konsep dan tujuan yang sama pada penelitian ini untuk meningkatkan gerak dasar peserta didik SD.

No	Nama Peneliti	Tahun Penelitian		Judul dan Hasil Penelitian / Jurnal	Relevansi
		Penelitian	Jurnal		
				<p>terdiri dari 6 pos yang berbeda yang mempunyai tujuan meningkatkan gerak dasar yang meliputi non lokomotor, manipulatif, lokomotor bagi peserta didik. Permainan bagian 1 merangkak, bagian 2 jump jack, bagian 3 berlari zig-zag, bagian 4 squat jump, bagian 5 melempar bola, bagian 6 menggiring bola.</p> <p>Pengujian uji t test TGMD 2 dilakukan pada pertemuan pertama dan akhir dari pertemuan. Hasil uji Pretest-Posttest dengan test TGMD 2 didapatkan nilai signifikansi 2 arah (t-tailed) $0.000 < 0.05$.</p> <p>Maka Ha diterima dan H0 ditolak atau dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil uji Pretest-Posttest sehingga produk yang dihasilkan layak untuk digunakan serta efektif untuk meningkatkan gerak dasar peserta didik.</p>	

Penjabaran tabel penelitian terdahulu diatas, setelah direview terdapat beberapa perbedaan dimulai dari hasil penelitian satu dengan penelitian yang lainnya. Konsep yang melatar belakangi serta tujuan dari setiap penelitian menjadi salah satu unsur dimana adanya kesamaan dalam penelitian ini.

Perbedaan yang sangat terlihat adalah mengenai subjek penelitian dan beberapa metode penelitiannya. Penelitian terdahulu belum didapati pengembangan model yang ditujukan bagi Peserta Didik Taman Kanak-kanak kelas atas dalam materi pembelajaran fisik motorik, khususnya peningkatan kemampuan gerak dasar yang meliputi gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif. Oleh karenanya, peneliti fokus pada pengembangan model permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak kelas atas.

Tabel 2. Kebaharuan (*Novelty*)

Kebaharuan	Penelitian Yang Relevan	Penelitian Yang akan Dilakukan
Tujuan	Mengembangkan model permainan perkembangan motorik, mengetahui kelayakan model permainan yang dibuat, mengetahui dampak positif setelah pemberian treatment dengan model permainan yang dibuat, keefektivitasan model.	Mengembangkan model permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, mengetahui kelayakan model permainan yang dibuat, keefektivitasan model, dan kepraktisan model.
Metode	R&D dan Eksperimen	R&D & Eksperimen: <i>one-group pretest-posttest design</i>
Subjek	Peserta Didik Taman Kanak-kanak dan Peserta didik Sekolah Dasar.	Peserta Didik Taman Kanak-kanak Kelas Atas
Variabel terikat	Ranah fisik motorik dan PJOK.	Kemampuan gerak dasar meliputi gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif, dalam mengikuti proses pembelajaran fisik motorik.
Analisis data	Uji Kelayakan, Uji Keefektivitasan, Eksperimen: <i>one-group pretest-posttest design</i>	Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Kelayakan, Uji Keefektivitasan Tes Penilaian Gerak Dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak, dan Uji Kepraktisan.

C. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran akan berjalan dengan semakin baik jika prosesnya selalu banyak referensi model pembelajaran yang dikembangkan agar tercipta minat yang positif dari peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran peningkatan kemampuan gerak dasar untuk Peserta Didik Taman Kanak-kanak yang efektif akan mendorong ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan seperti perkembangan fisik, pengembangan gerak dan keterampilan gerak, perkembangan kognitif atau mental, perkembangan sosial, dan perkembangan emosional. Pengembangan gerak merupakan salah satu bagian terpenting dari tujuan dalam pelaksanaan pembelajaran gerak dasar. Model permainan yang meningkatkan kemampuan gerak dasar sangat dibutuhkan untuk Peserta Didik Taman Kanak-kanak, disamping kemampuan pokok membaca, menulis dan berhitung nampaknya perkembangan gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif sangat penting perannya agar Peserta Didik Taman Kanak-kanak dapat melewati setiap tahap tumbuh kembangnya dengan baik dan sempurna.

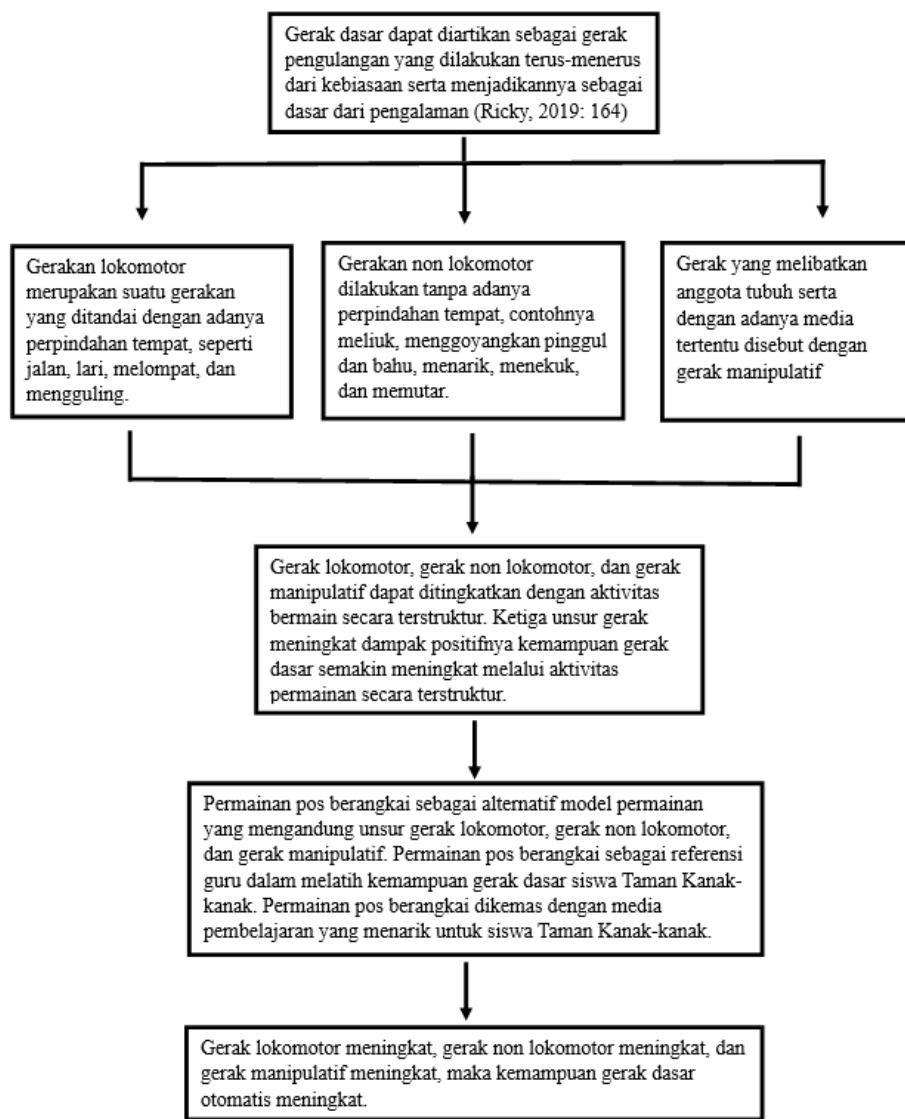
Permainan pos berangkai menjadi salah satu alternatif sebagai referensi guru Taman Kanak-kanak dalam menyiapkan model permainan untuk pembelajaran fisik motorik. Permainan pos berangkai terbentuk dari semua unsur gerak dasar dari gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif, dimana semua unsur gerak dasar sudah terkemas didalam 6 permainan pos berangkai. Pengembangan menghasilkan 6 model permainan yaitu: (a) Pos 1: Permainan Merangkai Langkah Ceria, (b) Pos 2: Permainan

Bola Indra Ceria, (c) Pos 3: Permainan Bendera Warna Ceria, (d) Pos 4: Permainan Sunda Manda Bendera Warna, (e) Pos 5: Permainan *Climb a Spider Web*, dan (6) Pos 6: Permainan Lompat Tebak Nama Hewan.

Pos permainan yang terdiri dari 6 pos permainan memiliki unsur gerak dasar meliputi gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif, memiliki kekuatan magnet yang saling tarik-menarik ketiganya memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Dampak jangka panjang jika Peserta Didik Taman Kanak-kanak sering diasah kemampuan gerak dasarnya yaitu: peserta didik lebih percaya diri, dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik, menunjang dalam percepatan kemampuan membaca menulis dan berhitung, peserta didik mudah dalam bersosial, serta masih banyak dampak positif dari meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Permainan pos berangkai dengan 6 pos permainan setiap misinya Peserta Didik Taman Kanak-kanak diharapkan mampu menyelesaikannya, dengan Peserta Didik Taman Kanak-kanak mampu menyelesaikan semua rangkaian permainan pos berangkai dapat dipastikan akan menambah kemahiran gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak.

Berdasarkan berbagai kajian teori, maka kerangka konseptual dalam pengembangan model permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak dapat dilihat pada gambar kerangka pikir dibawah ini:

Gambar 2. Kerangka Pikir Permainan Pos Berangkai



D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan pertanyaan-pertanyaan penelitian untuk mengembangkan model permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak, yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana langkah-langkah pengembangan model permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar sesuai karakteristik Peserta Didik Taman Kanak-kanak?
- 2) Unsur-unsur gerak apa saja yang harus ada dalam model permainan pos berangkai?
- 3) Apakah model permainan pos berangkai yang digunakan layak untuk Peserta Didik Taman Kanak-kanak?
- 4) Apakah keberterimaan produk permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar menjadi referensi guru Taman Kanak-kanak diterapkan dalam pembelajaran fisik motorik?
- 5) Seberapa besar tingkat efektif model permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak dalam pembelajaran fisik motorik?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan metode pengembangan (*Research and Development*), yang ditujukan untuk membuat dan mengembangkan model permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak.

B. Prosedur Pengembangan

Menurut Borg & Gall penelitian dan pengembangan dilakukan melalui 10 tahap dalam melakukan penelitian pengembangan, Borg & Gall 10 tahap penelitian R&D adalah sebagai berikut: (1) *Research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan data), (2) *Planning* (perencanaan), (3) *Develop preliminary form of product* (pengembangan draft produk awal), (4) *Preliminary field testing* (ujicoba lapangan awal), (5) *Main product revision* (revisi hasil ujicoba), (6) *Main filed testing* (uji coba lapangan utama), (7) *Operasional product revision* (revisi terhadap produk), (8) *Operational field testing* (melakukan ujicoba lapangan operasional), (9) *Final product revision* (revisi produk akhir), (10) *Dissemination and implementation* (desiminasi dan implementasi), penjabarannya sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data, peneliti melakukan kajian awal menganalisis kebutuhan, melakukan pengumpulan informasi lebih lanjut dengan melakukan studi pendahuluan baik dengan cara studi pustaka

maupun wawancara langsung dengan guru Taman Kanak-kanak. Hal yang dilakukan dalam studi pustaka yaitu dengan mengumpulkan bahan mengenai teori-teori, data, dan hasil penelitian yang terkait dengan penelitian ini. Sedangkan wawancara dilakukan terhadap guru untuk menyelidiki masalah yang terkait yang sedang diteliti.

2. Perencanaan, pada tahap ini peneliti mulai menetapkan rancangan model untuk memecahkan masalah yang telah ditemukan pada tahap awal.
3. Pengembangan Produk Awal (*Draf* Awal), tahap ini mulai menyusun bentuk awal model dan perangkat yang diperlukan, produk awal model berupa draf awal dan instrumen alat pengumpulan data seperti lembar observasi, pedoman wawancara yang diperlukan untuk mengumpulkan semua informasi. Proses penelitian pada tahap ini dengan melakukan validasi rancangan model oleh pakar yang ahli dalam bidangnya. Hasil validasi kemudian dikaji untuk memperbaiki rancangan model sebelum diujicobakan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen yang digunakan dalam penelitian telah mencerminkan keseluruhan aspek yang diukur. Berdasarkan hal tersebut, dilakukan revisi terhadap produk awal. Proses ini dilakukan sampai produk awal mencapai batas nilai tertentu yang telah ditetapkan, yang menunjukkan bahwa produk awal tersebut valid dan layak diujicobakan.
4. Uji Coba Lapangan Awal, sebelum dilakukan uji coba harus melakukan tahapan validasi desain dan memeriksa isi instrumen secara sistematis serta mengevaluasi relevansi dengan variabel yang ditentukan. Hal ini

dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen yang digunakan dalam penelitian telah mencerminkan keseluruhan aspek yang diukur.

5. Revisi Hasil Uji Coba, setelah melakukan proses validasi, *expert judgement* menilai dan memberi masukan terhadap produk awal, proses ini dilakukan sampai menunjukkan bahwa produk awal tersebut valid dan layak diujicobakan.
6. Uji Coba Lapangan Produk Utama, uji coba produk skala kecil pelaksanaan skala kecil didokumentasikan dalam bentuk video yang kemudian akan diobservasi ahli materi.
7. Revisi Produk, revisi produk yang dilakukan dari hasil uji coba skala kecil, dengan menganalisis kekurangan yang ditemui dalam uji coba skala kecil, masukan yang diterima dari para pakar ditindak lanjuti dengan melakukan revisi produk.
8. Uji Coba Lapangan Skala Besar, proses pada tahap uji coba lapangan skala besar serupa dengan proses yang dilakukan pada tahap uji coba skala kecil. Perbedaannya terletak pada jumlah subjek uji coba skala besar yang lebih banyak daripada uji coba skala kecil. Dalam hal ini subjek uji coba yang sudah mengikuti uji coba skala kecil tidak turut serta dalam uji coba skala besar.
9. Revisi Produk Final, proses revisi produk dilakukan untuk mendapat masukan dari para ahli materi agar menghasilkan produk final, langkah ini merupakan penyempurnaan produk yang dikembangkan agar produk akhir

lebih akurat. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk dengan tingkat keEfektivitasan tinggi dan dapat dipertanggungjawabkan.

10. Desiminasi dan Implementasi, desiminasi dan implementasi, yaitu melaporkan produk pada forum ilmiah dalam bentuk ujian disertasi dan implementasi produk pendidikan yaitu berupa jurnal yang diterbitkan.

Setiap peneliti dapat memilih dan menentukan langkah yang paling tepat bagi penelitian pengembangan yang dilakukan berdasarkan kendala dan kondisi yang dihadapi. Dalam penelitian ini dalam prosedur pengembangannya dilakukan penyederhanaan sesuai dengan kendala dan kondisi dalam penelitian. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data Di Lapangan

Pengumpulan informasi adalah langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Dalam kajian awal yang dilakukan adalah kajian tentang isi dari muatan kurikulum di Taman Kanak-kanak. Kajian awal yang memperhatikan muatan kurikulum guna mengetahui apa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan memperhatikan kesesuaian pengajaran dengan RPP yang telah disusun. Studi yang dilakukan melalui observasi dan wawancara langsung ke sekolah melalui guru Taman Kanak-kanak. Adapun fokus dari observasi dan wawancara adalah pada model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan perkembangan motorik gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak.

Tahap berikutnya dengan melakukan observasi ke beberapa Taman Kanak-kanak, untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang situasi di lapangan, serta permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam mengajarkan peningkatan kemampuan gerak dasar. Observasi dan wawancara dilakukan terhadap 6 guru Taman Kanak-kanak yang ada di 6 sekolah yaitu: TK ABA Margoluwih I, TK ABA Margoluwih II, TK Bhakti Siwi I Klaci, TK ABA Margomulyo I, TK Bhakti PKK I, dan TK Bhakti PKK II, Seyegan, Sleman, Yogyakarta. Dari hasil observasi lapangan, hasil wawancara dan di dukung hasil catatan lapangan dapat diterjemahkan bahwa adanya potensi masalah yang harus dicarikan solusi dalam proses pembelajaran fisik motorik. Hasil penerjemahan sesuai kondisi dilapangan yaitu: TK ABA Margoluwih I, TK ABA Margoluwih II, TK Bhakti Siwi I Klaci, TK ABA Margomulyo I, TK Bhakti PKK I, dan TK Bhakti PKK II, Seyegan, Sleman, Yogyakarta. Observasi dilapangan menunjukkan hasil adanya potensi masalah yang harus dicari solusinya dalam proses pembelajaran fisik motorik untuk peningkatan kemampuan gerak dasar. Berikut permasalahan yang sesuai dengan situasi dilapangan, yaitu:

Proses pembelajaran fisik motorik masih bersifat pengulangan, belum menggunakan model pembelajaran yang memberikan daya tarik tersendiri kepada peserta didik untuk mau melakukan aktivitas gerak.

- a) Kecocokan dengan RPP yang telah dibuat guru dengan kenyataan praktek di lapangan.

- b) Peserta didik masih terkendala ketika mengeksplor kemampuan diri untuk peningkatan kemampuan gerak dasar.
- c) Kurangnya rasa percaya diri dan keberanian dalam mempraktikkan sendiri macam-macam bentuk permainan dan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Tabel 3. Kisi-kisi Wawancara Guru

Judul	Faktor	Indikator
Pengembangan model permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak	Metode	Metode yang digunakan oleh guru Ketika pembelajaran fisik motorik
	Pendekatan	Pendekatan model pembelajaran fisik motorik dengan keberagaman metode yang digunakan oleh guru.
	Gerak Dasar	Bentuk permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar yang diajarkan disekolah.
	Gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif	Kesesuaian model permainan / model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar
	Sarana dan Prasarana	Semakin menarik semakin banyak membutuhkan sarana prasarana untuk meningkatkan minat peserta didik TK.
	Hambatan	Hambatan yang dialami guru mengkoordinir peserta didik TK dalam pelaksanaan dengan kesesuaian gerak sesuai tujuan.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan, yaitu: (1) dibutuhkan sebuah model untuk pembelajaran peningkatan kemampuan gerak dasar yang dapat memberikan daya tarik tersendiri untuk peserta didik melakukannya, (2) penggunaan modifikasi alat-alat pembelajaran dengan penuh warna-warni yang menarik serta bentuk yang menarik agar Peserta Didik Taman Kanak-kanak bisa belajar sambil bermain, dan (3) model permainan meningkatkan kemampuan gerak dasar tidak hanya meningkatkan kemampuan gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif tetapi juga dapat membangun unsur percaya diri, kecepatan, kecermatan, kreatifitas, keberanian, kelincahan, dan keaktifan akan sangat diperlukan untuk memacu perkembangan kemampuan gerak dasar pada Peserta Didik Taman Kanak-kanak.

2. Melakukan Analisis terhadap Informasi yang telah Dikumpulkan

Keseluruhan informasi yang telah didapat dari informasi lapangan selanjutnya dianalisis. Analisis dilakukan pertama adalah studi pustaka dan yang kedua studi hasil observasi. Studi pustaka adalah pengumpulan teori-teori yang ada dengan penerapan permasalahan yang ada dilapangan. Selain itu analisis studi pustaka digunakan untuk pemantapan dalam memfokuskan masalah yang dikaji. Sementara analisis dari hasil observasi, wawancara dan catatan lapangan dilakukan untuk mengetahui kebenaran asumsi peneliti dari kondisi nyata di lapangan mengenai permasalahan yang ada.

Hasil analisis dari observasi dan wawancara dihitung dan disimpulkan adanya analisis kebutuhan yang yang diperlukan oleh guru Taman Kanak-

kanak. Selanjutnya hasil dari analisis disimpulkan mengenai permasalahan-permasalahan yang dihadapi guru Taman Kanak-kanak dalam pembelajaran peningkatan gerak dasar. Dari hasil analisis ini dapat disimpulkan berdasarkan analisis kebutuhan dan hal solusi yang dapat dibuat pada penelitian ini.

3. Pengembangan Produk Awal (*Draf Model*)

Langkah berikutnya yaitu proses analisis, dalam penelitian ini dimulai dengan mengembangkan suatu produk yang berguna membantu guru Taman Kanak-kanak mengatasi permasalahan yang dijumpai dalam proses pembelajaran fisik motorik untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak, produk pengembangan masih berupa produk awal. Produk yang akan dibuat juga berdasarkan pada kebutuhan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran fisik motorik untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Produk yang akan dibuat masih dalam produk awal dan dalam pengembangan produk berdasarkan pada:

- a. Analisis muatan kurikulum di Taman Kanak-kanak khususnya kelas atas, yaitu berdasarkan Program Pengembangan dan Kompetensi Yang Dicapai.
- b. Analisis karakteristik peserta didik. Karakterteristik peserta didik antara satu dengan yang lainnya sudah dapat dipastikan berbeda, sehingga dalam pembuatan produk awal harus mempertimbangkan karakter peserta didik. Pada masa Taman Kanak-kanak kelas atas berdasarkan pada perkembangan pada usia ini peserta didik sedang

mengalami masa aktif bergerak, tentunya harus dibentuk suatu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar untuk perkembangan motoriknya agar dapat timbul rasa ingin selalu mencoba dan percaya diri. Melalui permainan yang menarik diharapkan materi pembelajaran peningkatan kemampuan gerak dasar dapat di transfer dan dapat dipahami oleh peserta didik serta dapat membuat ketercapaian pembelajaran sesuai dengan tujuan awal.

- c. Menetapkan tujuan dan bentuk permainan. Tujuan dari permainan sebagai media yang bisa digunakan sesuai dengan perkembangan peserta didik serta tahapan dalam menyerap materi perkembangan gerak dasar yang diajarkan oleh guru. Melalui permainan juga diharapkan tujuan dari permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar dapat mendidik peserta didik tidak hanya pada aspek psikomotor yang ditinjau dari gerak peserta didik tetapi juga aspek kognitif sebagai pengetahuan peserta didik, dan aspek afektif sebagai penilai tingkah laku peserta didik ketika bersosialisasi.
- d. Menetapkan strategi pengorganisasian dalam pembelajaran. Dalam menjalankan proses pembelajaran seorang guru harus selalu berinovatif supaya materi penyampaian pelajaran dapat berkualitas dan dapat diterima oleh peserta didik. Pengorganisasian tersebut meliputi tahap sebelum mengajar, tahap selama proses pengajaran dan tahap sesudah mengajar. Strategi yang dimaksud disini adalah rencana proses yang akan dilakukan guna mencapai tujuan pembelajaran

dengan menggunakan produk yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dilapangan.

- e. Menganalisa kenyamanan produk saat digunakan, yang meliputi keamanan dan kenyamanan. Serta menganalisa alat-alat yang digunakan dalam produk merupakan alat yang mudah untuk dibuat dan mudah untuk diperoleh/dijangkau.
- f. Pembuatan produk awal (*draf*) juga mempertimbangkan akan hasil dari permainan yang dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak, membangun unsur percaya diri, kecepatan, kecermatan, kreatifitas, keberanian, kelincahan, dan keaktifan akan sangat diperlukan untuk memacu perkembangan motorik pada anak usia dini.

4. Validasi Ahli dan Revisi

Sebelum dilakukan uji coba skala kecil terhadap produk awal, maka produk harus mendapat validasi oleh para ahli. Dalam hal ini validasi dilakukan oleh para ahli (*expert*), *expert Judgement* menggunakan teknik delphi.

Tujuan validasi produk adalah untuk mendapatkan pengesahan bahwa produk yang dibuat sesuai dan layak digunakan, serta untuk mendapatkan masukan terhadap draf produk awal yang dikembangkan. Tujuan lain dari validasi draf awal adalah untuk mengantisipasi kesalahan pada para pengguna produk. Proses validasi para ahli menilai dan memberi masukan terhadap produk awal. Berdasarkan hal tersebut dilakukan revisi terhadap produk awal.

Proses revisi tersebut terus dilakukan sampai produk awal mencapai batas nilai tertentu yang ditetapkan, yang menunjukan bahwa produk awal tersebut valid dan layak diujicobakan.

5. Uji Coba Lapangan Skala Kecil dan Revisi

Draf awal atau produk awal yang sudah mendapatkan validasi dari *expert judgement* (ahli) maka produk awal dapat dilakukan uji coba lapangan. Uji coba pertama adalah uji coba skala kecil atau skala terbatas. Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui tingkat implementasi model permainan yang dikembangkan. Uji coba skala kecil ini dilakukan dengan menerapkan model permainan yang telah dibuat. Uji coba skala kecil dilaksanakan pada satu sekolah yang telah ditentukan. Kemudian dalam uji coba produk di lapangan didokumentasikan berupa foto dan video, yang kemudian diobservasi oleh para ahli materi. Hasil observasi dari ahli materi digunakan sebagai revisi produk untuk di perbaiki dan selanjutnya diteruskan pada uji skala besar.

6. Uji Coba Lapangan Skala Besar dan Revisi

Proses yang dilakukan pada tahap uji coba lapangan skala besar serupa dengan proses yang dilakukan pada tahap uji coba skala kecil. Hal yang membedakan terletak pada jumlah subjek uji coba skala besar yang lebih banyak daripada uji coba skala kecil serta hasil revisi produk. Pada uji coba skala besar banyak peserta didik dan guru yang dilibatkan. Uji coba skala besar sudah tidak melibatkan peserta didik pada uji coba skala kecil. Alur dari penelitian yang dilaksanakan juga relatif sama dengan uji coba skala kecil.

Proses revisi produk dilakukan setelah mendapat masukan dari para ahli materi untuk menghasilkan produk final. Proses revisi berdasar pada masukan para ahli dan praktisi. Masukan dari praktisi juga menjadi masukan dalam revisi produk.

7. Pembuatan Produk Final

Hasil dari penelitian yang dibuat nantinya dapat digunakan oleh guru Taman Kanak-kanak. Dari produk yang sudah melewati proses tahap demi tahap, jika sudah melewati validasi produk dan melalui revisi selanjutnya dibuat produk final. Dalam hal ini pembuatan produk final dalam penelitian pengembangan ini berupa buku panduan model permainan pos berangkai yaitu model permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Di dalamnya terdapat 6 aktivitas permainan yang disusun dalam buku panduan permainan. Isi dari buku panduan meliputi tata cara pelaksanaan model, peralatan yang digunakan, tujuan dari setiap model permain, serta peraturan pelaksanaan permainan.

8. Uji Efektivitas Produk

Setelah produk yang dibuat dan ditetapkan sebagai produk akhir, maka selanjutnya dilakukan uji Efektivitas produk akhir. Pengujian produk akhir, di maksudkan untuk menguji apakah suatu produk yang sudah dihasilkan layak dan memiliki keunggulan dalam tataran implementasi model di lapangan. Pengujian ini tujuannya bukan lagi menyempurnakan produk akhir, karena produk yang dibuat sudah bisa dikatakan mendekati sempurna. Metode yang digunakan dalam uji Efektivitas produk akhir ini adalah *pre-experiment*

design. Lebih jelasnya adalah desain kelompok tunggal dengan *pretest-posttest* (*one group pretest-posttest design*).

9. Penyempurnaan produk akhir

Pada tahap ini menjadi akhir penyempurnaan produk yang sedang dikembangkan. Produk pada tahap ini sudah memiliki kelayakan dan keefektivan yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa buku panduan permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak.

10. Diseminasi

Tahap pendahuluan dan pengembangan sudah dilakukan maka tahap paling terakhir adalah diseminasi. Diseminasi adalah melakukan pelaporan produk ke forum *professional* pada jurnal dan mengimplementasikan produk dalam pelaksanaan program pendidikan. Peluncuran produk untuk didistribusikan dengan komersil atapun gratis untuk dipergunakan khalayak umum.

C. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait tingkat penggunaan model dan tingkat keefektifan model yang telah dikembangkan. Uji coba model dilakukan dengan menggunakan model permainan yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan dengan maksud dan tujuan untuk menyempurnakan model permainan dengan mempraktikkan secara langsung di lapangan. Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan produk

yang dikembangkan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk. Selain itu, tujuan dari uji coba model ini untuk mengetahui tingkat kelayakan dan tingkat Efektivitas dari model permainan.

1. Validasi Ahli

Dalam penelitian ini ujicoba produk/draf model dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Sebelum dilakukan uji coba di lapangan (uji coba skala kecil dan besar), produk penelitian berupa draf permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Selanjutnya peneliti melakukan validasi terlebih dahulu kepada ahli materi berjumlah 7 orang yaitu, 1) Prof. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S.; 2) Prof. Dr. Sri Winarni, M.Pd.; 3) Prof. Dr. Yudanto, M.Pd.; 4) Fatmawati, S.Pd.AUD.; 5) Amalia Nugraheni, S.Pd.; 6) Mujiwati,S.Pd.; dan 7) Sumiyati, S.Pd.AUD. Untuk ahli media berjumlah 2 orang ahli yaitu, Prof. Dr. Guntur, M.Pd., dan Dr. Ranintya Meikahani, M.Pd.

Dalam tahap tersebut, selain validasi para pakar juga akan diberikan penilaian terhadap draf model yang telah disusun, sehingga akan diketahui apakah model yang disusun layak untuk diuji cobakan di lapangan. Kemudian tahap uji coba di lapangan peran dari para pakar serta guru adalah mengobservasi kelayakan draf model yang telah disusun dengan kenyataan di lapangan. Hasil uji coba secara luas akan menghasilkan model yang benar-benar valid.

Angket formula yang digunakan peneliti menggunakan dua bentuk skala yang berbeda ada yang menggunakan skala likert ada juga skala guttman, demikian penjabarannya.

Validitas logika mencakup validasi isi mengacu pada proses yang bertujuan untuk memberikan jaminan/keyakinan bahwa instrumen (checklist, kuesioner, atau skala) langkah-langkah daerah isi tersebut diharapkan untuk mengukur.

Validitas isi menunjukkan suatu tes mengukur cakupan substansi yang ingin diukur. Validitas isi dihitung dengan menggunakan rasio validitas isi (*Content Validity Ratio* atau CVR). *Content Validity Ratio* (CVR) yang dapat digunakan untuk mengukur validitas isi aitem-aitem berdasarkan data empirik, aitem dinilai esensial atau penting bilamana aitem tersebut dapat merepresentasikan dengan baik tujuan pengukuran.

Nilai CVR digunakan untuk menguji validitas dari tiap butir pertanyaan, sedangkan *Content Validity Index* (CVI) digunakan untuk menguji validitas secara keseluruhan. *The content validity index (CVI) is simply a mean of the CVR values of items retained in the validated procedure, model, test, or format.* *Content Validity Index* (CVI) ini merupakan rata-rata nilai CVR yang dipertahankan dalam prosedur, model, tes, atau format divalidasi. *Content Validity Index* (CVI) digunakan untuk menghitung rata-rata dari nilai CVR yang telah memenuhi persyaratan minimum dan dianggap penting. Berikut ini rumus dari *Content Validity Ratio* atau CVR.

$$CVR = \frac{ne - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

Ketentuan tentang karakteristik indeks CVR, yaitu:

1. Saat jumlah panelis atau responden yang menyatakan “ya” kurang dari $\frac{1}{2}$ total penelis atau responden maka nilai CVR = - (negatif)
2. Saat jumlah panelis atau responden yang menyatakan “ya” $\frac{1}{2}$ dari total penelis atau responden maka nilai CVR = 0
3. Saat seluruh panelis atau responden menyatakan “ya” maka nilai CVR = 1 (hal ini diatur menjadi 0.99 disesuaikan dengan jumlah responden).
4. Saat jumlah panelis atau responden yang menyatakan “ya” lebih dari $\frac{1}{2}$ total panelis atau responden maka nilai CVR = 0 sampai 0.99.

Angka CVR bergerak antara -1.00 sampai dengan +1.00 dengan CVR = 0,00 berarti bahwa 50 % dari panelis atau responden dalam panel menyatakan aitem adalah esensial dan karenanya valid. Selain CVR sebagai statistik validitas isi aitem, kemudian dapat pula dihitung statistik CVI (*Content Validity Indeks*) yang merupakan indikasi validitas isi tes. CVI adalah rata-rata dari CVR semua aitem.

$$CVI = (\sum CVR) / k$$

Hasil perhitungan CVR dan CVI adalah berupa rasio angka 0 – 1. Angka tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut : 0 – 0,33 = tidak sesuai, 0,34 – 0,67 = sesuai, dan 0,68 – 1 = sangat sesuai.

Setelah draf model dibuat maka hal selanjutnya adalah menganalisis *draf* model permainan dengan berpatokan pada data yang berupa total skor yang

diperoleh dari hasil penjumlahan skor item yang diberikan oleh ahli melalui observasi terhadap model permainan. Model yang disusun dianggap layak untuk diujicobakan dengan skala kecil maupun skala besar secara kuantitatif dihitung skor mencapai standar minimal kelayakan. Norma kategorisasi yang akan digunakan sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 4. Pedoman Konversi Nilai Kelayakan Model

Formula	Kategori
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	Kurang/Kurang Efektif
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	Cukup/Cukup Efektif
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	Baik/Efektif

Keterangan:

X = jumlah skor subjek

μ = mean ideal

$$= \text{jumlah item } x \left(\frac{\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}}{2} \right)$$

σ = standar deviasi ideal

$$= 1/6[(\text{jumlah aitem } x \text{ skor tertinggi}) - (\text{jumlah aitem } x \text{ skor terendah})]$$

Skala nilai yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan menggunakan skala guttman. Skala pengukuran dengan tipe ini, akan didapat jawaban yang tegas yaitu “yes-tidak”, “benar-salah”, “pernah-tidak pernah”, “positif-negatif” dan lain-lain. Data yang diperoleh dapat berupa data interval atau rasio dikhotomi (dua alternatif). Skala dikotomi, alternatif jawaban yang disediakan pada dasarnya menggunakan logika “benar (*true*)” dan “salah (*false*)” atau “ya (*yes*)” dan “tidak (*no*)”. Penelitian menggunakan skala guttman.

Cara penggunaan skala nilai yaitu, bilamana muncul gejala atau unsur-unsur seperti yang terdapat dalam klasifikasi data, para pakar dan guru

memberikan tanda cek (✓) pada kolom kategori yang “Ya”. Apabila gejala atau unsur-unsur seperti yang terdapat dalam klasifikasi data dinyatakan sesuai maka nilainya dua (2) / satu (1), apabila dinyatakan “Tidak” maka nilainya satu (1) / nol (0).

Skala nilai berikutnya adalah Skala Likert pada penggunaan Skala Likert, variable yang akan diukur dan dijabarkan menjadi indikator-indikator variabel. Berdasarkan indikator-indikator tersebut akan dibuat suatu pertanyaan / pernyataan yang akan digunakan sebagai item pada instrumen. Jawaban setiap item instrument yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif.

Langkah-langkah yang digunakan untuk menentukan kriteria kelayakan produk yang telah dikembangkan, sebagai berikut. Mengubah data yang diperoleh dari angket berupa tanggapan menjadi data interval sebagai berikut. Kriteria Sangat baik = 5; Kriteria Baik = 4; Kriteria Cukup = 3; Kriteria Kurang = 2; dan Kriteria Sangat Kurang = 1.

Pada angket tersebut diberikan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang produk media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu kategori sangat baik mendapat skor 5, kategori baik mendapat skor 4, kategori cukup mendapat skor 3, kategori kurang mendapat skor 2, dan kategori sangat kurang mendapat skor 1. Berikut penjabaran konversi data kuantitatif ke data kualitatif dari Skala Likert atau sering dikenal Skala Lima:

Tabel 5. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima

Skor		Kriteria
Rumus	Perhitungan	
$X > X_i + 1,80 SB_i$	$X > 4,21$	Sangat Baik
$0,60 SB_1 < X \leq X_i + 1,80 SB_i$	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
$0,60 SB_1 < X \leq X_i + 0,60 SB_1$	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup
$1,80 SB_i < X \leq X_i - 0,60 SB_i$	$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang
$X \leq X_i - 1,80 SB_i$	$X \leq 1,79$	Sangat Kurang

Sumber : (Eko Putro Widyoko, 2009, p. 238)

Keterangan:

Rerata skor ideal (X_i) : $\frac{1}{2}$ (Skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku skor ideal (SB_i) : $\frac{1}{6}$ (Skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X : Skor empiris

Menghitung skor rata-rata dalam memberikan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan digunakan rumus :

$$X_i = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

X_i = skor rata-rata

$\sum X$ = jumlah skor

n = jumlah responden

2. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui respon Peserta Didik Taman Kanak-kanak terhadap permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar. Uji coba skala kecil dilaksanakan pada satu Taman Kanak-kanak di TK ABA Margoluwih I Seyegan Sleman sejumlah 20 peserta didik.

3. Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar dilakukan untuk mengetahui respon Peserta Didik Taman Kanak-kanak terhadap permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar dengan jumlah responden yang lebih banyak. Uji coba skala besar dilaksanakan pada dua Taman Kanak-kanak di TK ABA Margoluwih II Seyegan Sleman sejumlah 17 peserta didik dan TK ABA Margomulyo I Seyegan Sleman sejumlah 22 peserta didik. Jumlah responden untuk uji coba skala besar sebanyak 39 peserta didik.

4. Uji Efektivitas

Uji coba skala kecil dan skala besar sudah dilakukan dan tidak ada revisi, selanjutnya dilaksanakan uji efektivitas. Uji efektivitas dilakukan *pretest* dan *posttest* menggunakan tes penilaian gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak dan metode eksperimen *one-group pretest-posttest design* pada pemberian *treatment* menggunakan model permainan pos berangkai.

Uji efektivitas dilaksanakan di TK Bhakti Siwi Klaci 1 Seyegan Sleman untuk mengetahui seberapa efektifnya permainan pos berangkai dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak kelas atas yang meliputi kemampuan gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif.

D. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini adalah :

- 1) Validator : 7 orang ahli materi dan 2 orang ahli media

- 2) Uji coba skala kecil dilaksanakan pada satu Taman Kanak-kanak di TK ABA Margoluwih I Seyegan Sleman sejumlah 20 peserta didik.
- 3) Uji coba skala besar dilaksanakan pada dua Taman Kanak-kanak di TK ABA Margoluwih II Seyegan Sleman sejumlah 17 peserta didik dan TK ABA Margomulyo I Seyegan Sleman sejumlah 22 peserta didik. Jumlah responden untuk uji coba skala besar sebanyak 39 peserta didik.
- 4) Uji Efektivitas dilaksanakan di TK Bhakti Siwi Klaci 1 Seyegan Sleman sejumlah 21 peserta didik.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan empat tahap dalam pengumpulan data di lapangan yaitu berupa angket, wawancara, observasi, serta dokumentasi. Berikut adalah penjabaran mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan oleh peneliti dalam proses pengambilan data.

a. Angket

Angket atau yang sering disebut juga dengan kuesioner yang digunakan oleh peneliti yaitu angket validasi para ahli terdiri dari ahli materi di bidang perkembangan motorik dan ahli media untuk keamanan serta kenyamanan fasilitas yang digunakan, dan angket keberterimaan produk buku panduan.

b. Wawancara

Wawancara digunakan dalam pengumpulan data studi pendahuluan. Dari hasil wawancara ini digunakan untuk menganalisis

kebutuhan dalam pengembangan model permainan yang digunakan ketika pembelajaran fisik motorik agar meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak.

c. Observasi

Observasi menjadi salah satu teknik yang dilakukan peneliti pada saat uji coba skala kecil, uji coba skala kecil, dan uji efektivitas.

d. Dokumentasi

Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau sebuah karya yang memiliki Sejarah masing-masing bagi setiap orang yang membuatnya. Dokumentasi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah foto, video, dan proses penilaian pada saat uji coba skala kecil, skala besar dan efektivitas.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam sebuah penelitian adalah hal yang mutlak. Instrumen pengukuran variabel penelitian memegang peranan penting dalam usaha memperoleh informasi yang akurat dan terpercaya. Bahkan validitas hasil penelitian sebagian besar sangat tergantung pada instrumen dari pengumpulan data. Bentuk instrumen pengumpulan data yang digunakan, masalah ketepatan tujuan dan penggunaan instrumen (validitas) dan keterpercayaan hasil ukurnya (reliabilitas) merupakan dua karakter yang tidak bisa ditawar-tawar, disamping tuntutan akan adanya obyektifitas, efisiensi, dan ekonomis. Penggunaan instrumen dalam penelitian pengembangan ini sebelum digunakan mengambil data, maka

harus melalui validasi instrumen dengan tujuan hasil data yang diperoleh valid dan reliabel.

Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan untuk pengumpulan data pada pengembangan model permainan yang digunakan ketika pembelajaran fisik motorik agar meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak adalah sebagai berikut:

- a. Angket kelayakan model oleh ahli materi di bidang perkembangan motorik dan ahli media untuk keamanan serta kenyamanan fasilitas yang digunakan, serta angket keberterimaan produk buku panduan.
 - 1) Angket kelayakan model berupa lembaran yang berisi pertanyaan dan dijawab oleh ahli dalam bidang perkembangan motorik. Skala nilai dalam penelitian ini menggunakan Skala Likert dengan 5 kategori. Nilai angket tersebut diberikan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang produk media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu kategori sangat baik mendapat skor 5, kategori baik mendapat skor 4, kategori cukup mendapat skor 3, kategori kurang mendapat skor 2, dan kategori sangat kurang mendapat skor 1.

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli materi

No	Variabel	Kegiatan	Tujuan	Nomor Butir
1	Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak	Pendahuluan	Awalan untuk meningkatkan daya tarik peserta didik untuk mengikuti rangkaian	1,2,3,4, 5,6,7,8

		gerakan dan guru mengemas awalan dengan apik untuk tercapaian persiapan fisik untuk mengikuti proses kegiatan.	
	Isi Materi	Sesuai dengan tujuan meningkatkan kemampuan gerak dasar pembelajaran Fisik Motorik di TK, langkah pembelajaran, evaluasi serta penilaian.	9,10,11, 12,13,14, 15,16,17, 18,19,20, 21,22,23, 24,25,26, 27,28,30, 31,32,33, 34
	Penutup	Menutup dengan permainan dan membuat peserta didik ingin mencoba kembali.	35

Tabel 7. Hasil Validasi Isi Instrumen Validasi Ahli Materi

Butir Pertanyaan	Penilaian Ahli							Ne	CVR
	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Ahli 4	Ahli 5	Ahli 6	Ahli 7		
Butir 1	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 2	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 3	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 4	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 5	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 6	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 7	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 8	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 9	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 10	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 11	1	1	1	1	1	1	1	7	1

Butir 12	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 13	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 14	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 15	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 16	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 17	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 18	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 19	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 20	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 21	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 22	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 23	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 24	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 25	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 26	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 27	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 28	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 29	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 30	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 31	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 32	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 33	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 34	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Butir 35	1	1	1	1	1	1	1	7	1
Jumlah	35	35	35	35	35	35	35	245	
					CVI				1

Penjabaran tabel di atas telah memenuhi uji persyaratan. Semua isi instrumen model permainan berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar sehingga memberikan dampak positif pada peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran fisik motorik, seluruh aspek yang dibutuhkan mulai dari pendahuluan, pemanasan, inti, dan penutup yang digunakan untuk kegiatan penelitian. Nilai CVR digunakan untuk menguji validitas dari tiap butir pertanyaan, sedangkan *Content Validity Index* (CVI) digunakan untuk menguji validitas secara keseluruhan. Allahyari,

Rangi, Khosravi, et al (2011: 10) menyatakan bahwa *the content validity index (CVI) is simply a mean of the CVR values of items retained in the validated procedure, model, test, or format. Content Validity Index (CVI)* ini merupakan rata-rata nilai CVR yang dipertahankan dalam prosedur, model, tes, atau format divalidasi. *Content Validity Index (CVI)* digunakan untuk menghitung rata-rata dari nilai CVR yang telah memenuhi persyaratan minimum dan dianggap penting. *Content Validity Index (CVI)* dari instrumen ini sebesar 1. CVR bergerak antara -1.00 sampai dengan +1.00 dengan CVR = 0,00 berarti bahwa 50 % dari panelis atau responden dalam panel menyatakan aitem adalah esensial dan karenanya valid.

- 2) Angket kelayakan media pembelajaran berisi pertanyaan dan dijawab oleh ahli media. Skala nilai dalam penelitian ini menggunakan Skala Guttman dengan skala Ya (2) dan Tidak (1) pada bagian pertanyaan pendahuluan dan pada bagian pertanyaan isi menggunakan Skala Likert dengan 5 kategori, yaitu kategori sangat baik mendapat skor 5, kategori baik mendapat skor 4, kategori cukup mendapat skor 3, kategori kurang mendapat skor 2, dan kategori sangat kurang mendapat skor 1.

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Variabel	Kegiatan	Tujuan	Nomor Butir
1	Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk	Fungsi	Rangkaian susunan, peletakan materi	1,5,6 (butir pertanyaan)

Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak		sesuai urutan, serta kelengkapan isi buku panduan.	pendahuluan)
	Sasaran	Tepat sasaran dan memberikan kemudahan bagi pengguna	2,3,4 (butir pertanyaan pendahuluan)
	Kreatifitas	Merancang cover dengan komposisi warna yang apik dan menarik	1&2 (butir pertanyaan isi)
	Warna	Kualitas gambar pada buku, ketajaman warna-warni pada sara prasarana yang digunakan, menjadi nilai plus tersendiri.	3&4 (butir pertanyaan isi)
	Bentuk	Kesesuaian bentuk font dan ukuran font, kualitas kertas pada buku panduan, dan kesesuaian ukuran buku panduan.	5,6,7 (butir pertanyaan isi)
	Bahasa	Bahasa mudah dipahami dan baku sesui EYD.	8 (butir pertanyaan isi)

Tabel 9. Hasil Validasi Pertanyaan Pendahuluan Validasi Ahli Media

Butir Pertanyaan	Penilaian Ahli		Ne	CVR
	Ahli 1	Ahli 2		
Butir 1	1	0	1	0
Butir 2	1	1	2	1
Butir 3	1	1	2	1
Butir 4	1	1	2	1
Butir 5	0	1	1	0
Butir 6	1	1	2	1

Jumlah	5	5	10	4
CVI			0,688	

Tabel 10. Hasil Validasi Pertanyaan Isi Validasi Ahli Media

Butir Pertanyaan	Penilaian Ahli		Ne	CVR
	Ahli 1	Ahli 2		
Butir 1	1	0	1	0
Butir 2	1	1	2	1
Butir 3	1	1	2	1
Butir 4	0	1	1	0
Butir 5	1	1	2	1
Butir 6	1	1	2	1
Butir 7	1	1	2	1
Butir 8	1	1	2	1
Jumlah	7	7	14	6
CVI			0,755	

Penjabaran tabel di atas telah memenuhi uji persyaratan. Semua isi instrumen model permainan berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar sehingga memberikan dampak positif pada peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran fisik motorik, seluruh aspek yang dibutuhkan mulai dari pertanyaan pendahuluan dan pertanyaan isi yang digunakan untuk kegiatan penelitian. Nilai CVR digunakan untuk menguji validitas dari tiap butir pertanyaan, sedangkan *Content Validity Index* (CVI) digunakan untuk menguji validitas secara keseluruhan. *Content Validity Index* (CVI) ini merupakan rata-rata nilai CVR yang dipertahankan dalam prosedur, model, tes, atau format divalidasi. *Content Validity Index* (CVI) digunakan untuk menghitung rata-rata dari nilai CVR yang telah memenuhi persyaratan minimum dan dianggap penting. *Content Validity Index* (CVI) dari instrumen ini sebesar 0,688 dan 0,755.

Azwar (2012: 135) menyatakan angka CVR bergerak antara -1,00 sampai dengan +1,00 dengan CVR = 0,00 berarti bahwa 50 % dari panelis atau responden dalam panel menyatakan aitem adalah esensial dan karenanya valid.

- 3) Angket keberterimaan produk buku panduan, angket ini merupakan respon dari ahli materi dan guru Taman Kanak-kanak terhadap buku panduan model permainan yang dikembangkan. Skala nilai yang dikembangkan adalah Skala Likert dengan 5 kategori, yaitu kategori sangat baik mendapat skor 5, kategori baik mendapat skor 4, kategori cukup mendapat skor 3, kategori kurang mendapat skor 2, dan kategori sangat kurang mendapat skor 1.

Tabel 11. Kisi-kisi Instrumen Uji Keberterimaan

No	Aspek yang Dinilai
1	Kemudahan Pelaksanaan
2	Menyenangkan
3	Menarik
4	Efisien Untuk di Laksanakan

b. Panduan Wawancara

Pelaksanaan wawancara dilaksanakan secara langsung dan terbuka sehingga peneliti mendapatkan informasi yang akan memberikan bukti dan referensi secara nyata sehingga memberikan manfaat serta dampak positif terhadap kualitas produk buku panduan peneliti.

c. Lembar Observasi

Peneliti menggunakan observasi lapangan dengan lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk mendapat nilai Peserta Didik Taman Kanak-kanak pada saat melakukan uji Efektivitas.

Tabel 12. Kisi-kisi Penilaian Peserta Didik

No	Jenis Tes yang Diamati	Penilaian
1	Lari	Melaksanakan lari sejauh 20 meter dengan pemberian penilaian yang berbeda antara peserta didik.
2	Lompat	Melompat dengan jarak capaian maksimal 150 cm untuk peserta didik putra dan 120 cm untuk peserta didik putri, dengan rentang nilai 1 – 5 poin semakin jauh jarak lompatan semakin tinggi poinnya.
3	Berjalan Lurus	Berjalan lurus sepanjang 300 cm dengan medan berupa papan titian, dengan poin 1 – 5 diharapkan peserta didik putra dan peserta didik putri mampu berjalan lurus sesuai papan titian yang ada. Waktu maksimal peserta didik putra 15 detik dan peserta didik putri 20 detik..
4	Melempar dan Menangkap	Melempar dan menangkap bola (memantulkannya ke lantai kemudian ditangkap) dengan waktu 30 detik diharapkan peserta didik putra dapat melakukan lempar tangkap sebanyak 20 kali dan peserta didik putri sebanyak 15 kali.
5	Menendang Bola	Menendang bola ke arah gawang sebanyak 4 kali kesempatan, dengan jarak antara gawang dan bola sepanjang 4 meter untuk peserta didik putra dan 3 meter untuk peserta didik putri.

Sebelum instrumen ini digunakan untuk menilai Peserta Didik Taman Kanak-kanak terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Setelah instrumen diuji cobakan kepada Peserta Didik Taman Kanak-kanak di tiga tempat yang berbeda dengan jumlah peserta didik sebanyak 70 peserta didik. Skor yang didapat setiap item tes di konversikan dalam skala nilai menggunakan Skala Likert

dengan 5 kategori, yaitu kategori sangat baik mendapat skor 5, kategori baik mendapat skor 4, kategori cukup mendapat skor 3, kategori kurang mendapat skor 2, dan kategori sangat kurang mendapat skor 1.

Hasil perhitungan uji validitas dan uji reliabilitas dengan peserta didik sebanyak 70 didapatkan R Tabel 0,235, hasil validitas untuk tes lari penilaian tes lari 0,777, hasil validitas untuk tes lompat penilaian tes lompat 0,777, hasil validitas untuk tes berjalan lurus penilaian tes berjalan lurus 0,777, validitas untuk tes melempar dan menangkap penilaian tes melempar dan menangkap 0,618, validitas untuk tes menendang bola ke gawang penilaian tes menendang bola ke gawang 0,777, dan hasil uji reliabilitas 0,724.

d. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa proses pengamatan dan proses pelaksanaan permainan untuk mendukung berjalannya proses pembelajaran menggunakan hasil penelitian yang dikembangkan.

F. Teknik Analisis Data

Data hasil penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Isi atau materi data berupa komentar, saran para ahli dan peserta didik, serta hasil pengamatan peneliti selama proses uji coba dianalisis secara deskriptif kualitatif, dan disimpulkan sebagai masukan untuk memperbaiki atau merevisi produk yang telah dikembangkan. Sementara data yang berupa skor tanggapan ahli media, ahli materi dan peserta didik yang

diperoleh melalui angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan teknik persentase dan kategorisasi. Selain skor dari tanggapan para ahli dan peserta didik, data hasil *pretest* dan *posttest* pun dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Analisis Uji Validitas

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebelum digunakan divalidasi oleh ahli instrumen. Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Validitas suatu instrumen menyatakan derajat yang menunjukkan suatu instrumen mengukur apa yang akan diukur. Validitas logika mencakup validitas isi yang penentuannya didasarkan atas pertimbangan dari para pakar atau ahli. Validasi isi mengacu pada proses yang bertujuan untuk memberikan jaminan/keyakinan bahwa instrumen (checklist, kuesioner, atau skala) langkah-langkah daerah isi tersebut diharapkan untuk mengukur.

2. Analisis Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan konsisten nilai yang diperoleh saat pengukuran tersebut digunakan. Reliabilitas adalah konsisten tes, sebuah tes yang dapat diandalkan harus mempunyai hasil kurang lebih sama tanpa memedulikan jumlah waktu yang diberikan.

3. Analisis Kelayakan Model

Setelah draf model dibuat maka hal selanjutnya adalah menganalisis *draf* model permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan

gerak dasar dengan berpatokan pada data yang berupa total skor yang diperoleh dari hasil penjumlahan skor item yang diberikan oleh ahli melalui observasi terhadap model permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar. Model yang disusun dianggap layak untuk diujicobakan dengan skala kecil maupun skala besar secara kuantitatif dihitung skor mencapai standar minimal kelayakan.

Norma kategorisasi yang akan digunakan sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 13. Pedoman Konversi Nilai Kelayakan Model

Formula	Kategori
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	Kurang/Kurang Efektif
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	Cukup/Cukup Efektif
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	Baik/Efektif

Keterangan:

X = jumlah skor subjek

μ = mean ideal

= jumlah item x $\left(\frac{\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah}}{2} \right)$

σ = standar deviasi ideal

= $1/6 [(jumlah aitem x skor tertinggi) - (jumlah aitem x skor terendah)]$

4. Uji Efektivitas Produk Akhir

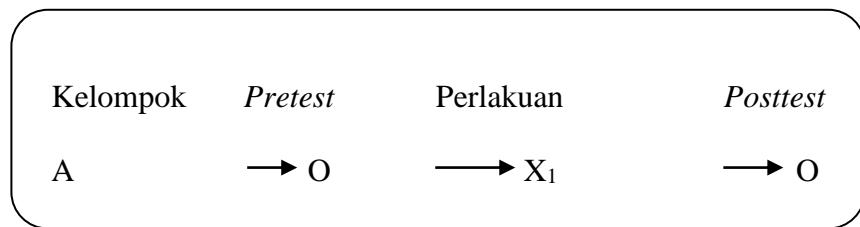
a. Metode

Setelah produk yang dibuat dan ditetapkan sebagai produk akhir, maka selanjutnya dilakukan uji Efektivitas produk akhir. Pengujian produk akhir di maksudkan untuk menguji apakah suatu produk yang sudah dihasilkan layak dan memiliki keunggulan dalam tataran implementasi model di lapangan. Pengujian ini tujuannya bukan lagi

menyempurnakan produk akhir, karena produk yang dibuat sudah bisa dikatakan mendekati sempurna. Adapun nama dari produk akhir adalah model “Permainan Pos Berangkai” yang di dalamnya terdapat enam aktivitas permainan, yaitu: (a) Pos 1 : Permainan Merangkai Langkah Ceria, (b) Pos 2 : Permainan Bola Indra Ceria, (c) Pos 3 : Permainan Bendera Warna Ceria, (d) Pos 4 : Permainan Sunda Manda Bendera Warna, (e) Pos 5 : Permainan *Climb a Spider Web*, dan (6) Pos 6 : Permainan Lompat Tebak Nama Hewan.

Uji Efektivitas produk diakhiri dengan menggunakan lembar observasi berupa tes penilaian gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Instrumen ini dengan sadar diciptakan agar dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan gerak dasar yang meliputi gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif. Data observasi Efektivitas produk akhir dikumpulkan melalui observasi langsung pada saat pembelajaran Fisik Motorik di Taman Kanak-kanak berlangsung. Pengamatan ini menggunakan lembar observasi yang mengacu pada tujuan pembelajaran Fisik Motorik di Taman Kanak-kanak dan dilakukan oleh guru Taman Kanak-kanak selaku observer. Metode yang digunakan dalam uji Efektivitas produk akhir ini adalah *pre-experiment design*. Lebih jelasnya adalah desain kelompok tunggal dengan *pretest-posttest (one group pretest-posttest design)*. Dapat disimpulkan bahwa design ini memungkinkan peneliti untuk menghitung kontras antara cara di mana cara *pretest* dan *posttest*

diukur dengan presisi yang sama. Gambaran *one group pretest-posttest design* adalah:



Keterangan:

O : Representatif dari *pretest*

X₁ : Representatif dari *treatment*

O : Representatif dari *posttest*

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam eksperimen dari Efektivitas produk akhir ini adalah sebagai berikut:

1) Tahap *Pretest*

Pada tahap *pretest* penilaian yang dilakukan kepada peserta didik dengan menggunakan tes penilaian gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Instrumen ini digunakan untuk mengukur kemampuan gerak dasar yang meliputi gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif. Hasil perhitungan uji validitas dan uji reliabilitas dengan peserta didik sebanyak 70 didapatkan R Tabel 0,235, hasil validitas untuk tes lari penilaian tes lari 0,777, hasil validitas untuk tes lompat penilaian tes lompat 0,777, hasil validitas untuk tes berjalan lurus penilaian tes berjalan lurus 0,777, validitas untuk tes melempar dan menangkap penilaian tes melempar dan menangkap 0,618, validitas untuk tes menendang bola ke gawang penilaian tes menendang bola ke gawang 0,777,

dan hasil uji reliabilitas 0,724. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut:

a) Lari

Lari jarak tempuh 20 meter waktu maksimal yang ditempuh peserta didik putra 15 detik dan peserta didik putri 20 detik, dengan penjabaran sebagai berikut :

Maksimal waktu peserta didik putra 15 detik	Maksimal waktu peserta didik putri 20 detik
Nilai minimal 1 dan maksimal 15 Banyak data n : 15 Banyak kelas $k = 1 + 3,3 \cdot \log n$ $k = 1 + 3,3 \cdot \log 15$ $k = 1 + 3,3 \cdot 1,2$ $k = 1 + 3,96$ $k = 4,96$ dibulatkan 5 Range : $15 - 1 = 14$ Panjang kelas : Range / Banyak kelas $14 / 5 = 2,8$ Dibulatkan 3	Nilai minimal 1 dan maksimal 20 Banyak data n : 20 Banyak kelas $k = 1 + 3,3 \cdot \log n$ $k = 1 + 3,3 \cdot \log 20$ $k = 1 + 3,3 \cdot 1,3$ $k = 1 + 4,29$ $k = 5,29$ dibulatkan 5 Range : $20 - 1 = 19$ Panjang kelas : Range / Banyak kelas $19 / 5 = 3,8$ Dibulatkan 4

Tabel 14. Penilaian Tes Lari

NILAI	WAKTU PESERTA DIDIK PUTRA	WAKTU PESERTA DIDIK PUTRI
5	1 – 3 detik	1 – 4 detik
4	4 – 6 detik	5 – 8 detik
3	7 – 9 detik	9 – 12 detik
2	10 – 12 detik	13 – 16 detik
1	13 – 15 detik	17 – 20 detik

b) Lompat

Melompat dengan jarak capaian maksimal 150 cm untuk peserta didik putra dan 120 cm untuk peserta didik putri,

dengan rentang nilai 1 – 5 poin semakin jauh jarak lompatan semakin tinggi poinnya. Berikut tabel penilaianannya :

Tabel 15. Penilaian Tes Lompat

NILAI	JARAK LOMPATAN PESERTA DIDIK PUTRA	JARAK LOMPATAN PESERTA DIDIK PUTRI
1	1 – 30 cm	1 – 24 cm
2	31 – 60 cm	25 – 48 cm
3	61 – 90 cm	49 – 72 cm
4	91 – 120 cm	73 – 96 cm
5	121 – 150 cm	97 – 120 cm

c) Berjalan Lurus

Berjalan lurus sepanjang 400 cm dengan medan berupa papan titian, dengan poin 1 – 5 diharapkan peserta didik putra dan peserta didik putri mampu berjalan lurus sesuai papan titian yang ada. Waktu maksimal peserta didik putra 15 detik dan peserta didik putri 20 detik, dengan demikian diharapkan para peserta didik putra dan peserta didik putri dapat menekan waktu sedikit mungkin sehingga menghasilkan poin tertinggi dan menyelesaikan aktivitas jalan sejauh jarak yang ditentukan.

Tabel 16. Penilaian Tes Jalan Lurus

NILAI	WAKTU PESERTA DIDIK PUTRA	WAKTU PESERTA DIDIK PUTRI
5	1 – 3 detik	1 – 4 detik
4	4 – 6 detik	5 – 8 detik
3	7 – 9 detik	9 – 12 detik
2	10 – 12 detik	13 – 16 detik
1	13 – 15 detik	17 – 20 detik

d) Melempar dan Menangkap

Peserta didik melempar dan menangkap bola (memantulkannya ke lantai kemudian ditangkap) dengan waktu 30 detik diharapkan peserta didik putra dapat melakukan lempar tangkap sebanyak 20 kali dan peserta didik putri sebanyak 15 kali. Nilai yang ditentukan 1-5, dengan penjabaran tabel sebagai berikut :

Tabel 17. Penilaian Tes Melempar dan Menangkap

NILAI	JUMLAH LEMPARAN DAN TANGKAPAN PESERTA DIDIK PUTRI	JUMLAH LEMPARAN DAN TANGKAPAN PESERTA DIDIK PUTRA
1	1 – 3 kali	1 – 4 kali
2	4 – 6 kali	5 – 8 kali
3	7 – 9 kali	9 – 12 kali
4	10 – 12 kali	13 – 16 kali
5	13 – 15 kali	17 – 20 kali

e) Menendang Bola ke Gawang

Menendang bola ke gawang dengan jarak gawang yang dibedakan peserta didik putra jaraknya 4 meter dan peserta didik putri 3 meter. Proses penilaian dengan 4 kali kesempatan menendang ke arah gawang, jika 4 kali tendangan masuk terus maka mendapat poin 5 begitu seterusnya hingga poin terkecil 1, namun apabila 4 kali tendangan tidak ada yang masuk sama sekali poinnya bukan 0 melainkan 1 sebagai bentuk apresiasi karena peserta didik putra dan peserta didik putri sudah mau melakukan dengan baik. Berikut tabel penilaianya :

Tabel 18. Penilaian Tes Menendang Bola ke Gawang

NILAI	JUMLAH TENDANGAN
1	0 tendangan masuk
2	1 tendangan masuk
3	2 tendangan masuk
4	3 tendangan masuk
5	4 tendangan masuk

Keseluruhan penilaian terdapat 5 item tes dengan nilai maksimal 25 poin dan nilai terendah 5 poin, berikut penjabaran dalam tabel :

Tabel 19. Keseluruhan 5 Item Test

NO	JENIS TES	POIN	KATEGORI PENILAIAN												
1	Lari	5	Rentang Nilai : <u>Jumlah Nilai Tertinggi- Jumlah Nilai Terendah</u> Jumlah Kategori $\frac{25 - 5}{5} = 4$												
2	Lompat	5													
3	Berjalan Lurus	5													
4	Melempar dan Menangkap	5	<table border="1"> <thead> <tr> <th>NILAI</th> <th>KATEGORI</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5 – 8</td> <td>Sangat Kurang</td> </tr> <tr> <td>9 – 12</td> <td>Kurang</td> </tr> <tr> <td>13 – 16</td> <td>Cukup</td> </tr> <tr> <td>17 – 20</td> <td>Baik</td> </tr> <tr> <td>21 – 25</td> <td>Sangat Baik</td> </tr> </tbody> </table>	NILAI	KATEGORI	5 – 8	Sangat Kurang	9 – 12	Kurang	13 – 16	Cukup	17 – 20	Baik	21 – 25	Sangat Baik
NILAI	KATEGORI														
5 – 8	Sangat Kurang														
9 – 12	Kurang														
13 – 16	Cukup														
17 – 20	Baik														
21 – 25	Sangat Baik														
5	Menendang Bola ke Gawang	5													

Setelah melaksanakan tes penilaian gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak, guru melaksanakan penilaian observasi menggunakan produk akhir yakni Permainan Pos Berangkai. Penilaian menggunakan observasi dan pengamatan langsung di lapangan.

2) Tahap Perlakuan / *Treatment*

Tahap perlakuan atau *treatment* yang dilakukan pada Peserta Didik Taman Kanak-kanak saat pembelajaran fisik motorik. *Treatment* yang dilakukan pada waktu kegiatan belajar mengajar, mata pelajaran fisik motorik dengan tema gerak dasar berikut tahapan atau langkah-langkah diajarkan guru dan selanjutnya Peserta Didik Taman Kanak-kanak melakukan aktivitas permainan pos berangkai sesuai dengan arahan dari buku pedoman.

Waktu perlakuan atau *treatment* guru terfokus pada jam mata pelajaran fisik motorik di sekolah selama 4 minggu, dalam setiap minggunya dilakukan 2 kali *treatment* pada hari Kamis dan Jumat. Perlakuan atau *treatment* dilakukan pengulangan dengan aktivitas yang sama pada hari yang sama pula. Pertemuan pertama dan terakhir digunakan untuk *pretest* dan *posttest*, selebihnya digunakan untuk *treatment* sebanyak 7 kali kali pertemuan.

3) Tahap *Posttest*

Tahap *posttest* merupakan tahap akhir dalam serangkaian kegiatan. Sama halnya dengan rangkaian kegiatan *pretest*, *posttest* juga menggunakan tes penilaian gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Pembeda dalam tahap *pretest* dan *posttest* adalah perlakuan atau *treatment*. Ketika *pretest* melaksanakan tes penilaian gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak, peserta didik tanpa diberi perlakuan atau *treatment* aktivitas permainan pos

berangkai. Kemudian ketika *posttest* terlebih dahulu peserta didik diberi perlakuan atau *treatment* aktivitas permainan pos berangkai, setelah itu melaksanakan tes penilaian gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Tujuan dari diberikannya perlakuan atau *treatment* antara sesudah *pretest* dan sebelum *posttest*, dengan harapan adanya peningkatan hasil tes penilaian gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak dari sebelum diberi perlakuan atau sesudah diberi perlakuan.

Hasil dari *pretest* dan *posttest* berdasarkan lembar penilaian, tahap selanjutnya menganalisis data. Adapun langkah-langkah dalam menganalisis hasil dari *pretest* dan *posttest* peningkatan kemampuan gerak dasar, sebagai berikut:

- a) Masing-masing item hasil observasi direkapitulasi berdasarkan aktivitas yang dilakukan Peserta Didik Taman Kanak-kanak.
- b) Menghitung jumlah skor setiap Peserta Didik Taman Kanak-kanak.
- c) Tahap setelah diperolehnya hasil dari skor *pretest* dan *posttest* selanjutnya skor dirubah menjadi kategori nilai.

Selanjutnya untuk membuktikan signifikansi peningkatan hasil Efektivitas produk akhir dari permainan pos berangkai sebagai aktivitas pembelajaran Fisik Motorik dengan tema peningkatan kemampuan gerak dasar pada Peserta Didik Taman Kanak-kanak dengan Uji t menggunakan SPSS. Penggunaan Uji t sebelumnya

harus dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

b. Uji Prasyarat

1) Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Teknik yang digunakan dalam uji normalitas adalah uji normalitas *Kolmogorov Smirnow* (Sudjana, 2005: 466). Pengujian SPSS berdasarkan pada uji *Kolmogorof-smirnov*. Normalitas dipenuhi jika hasil uji tidak signifikan untuk suatu taraf signifikan 0,05.

Pada uji Efektivitas dalam penelitian ini total responden 21 Peserta Didik Taman Kanak-kanak, sehingga tabel hasil perhitungan uji normalitas yang dibaca di bagian uji normalitas *shapiro wilk* karena jumlah responden < 100.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Interpretasi dilakukan dengan memilih salah satu statistik, yaitu statistik yang didasarkan pada rata-rata (*based on mean*). Perhitungan uji homogenitas ini dibantu dengan fasilitas program *SPSS 29.0 for Windows*. Varian variabel adalah sama (Ha diterima) jika taraf signifikansi > dari tingkat alpha yang ditentukan yaitu 5% (0,05). Data sampel homogen

apabila perolehan signifikansi $> 0,05$. Sebaliknya, apabila signifikansi $< 0,05$ maka data sampel tidak homogen.

3) Uji t

Metode analisis data selanjutnya adalah Uji t-tes berpasangan (*paired sampel t-test*) dengan bantuan *SPSS 29.0 for Windows*. Maksud dari analisis data digunakan untuk mengetahui hubungan dan seberapa besar signifikansi hubungan data sebelum dan sesudah perlakuan atau *treatment* dalam hal ini pemberian perlakuan atau *treatment* memiliki hasil akhir produk pengembangan yang berupa buku panduan model permainan pos berangkai. Data yang dihasilkan dari uji t digunakan sebagai penguatan bahwa model yang dihasilkan dari produk dapat meningkatkan tiga ranah dalam pembelajaran fisik motorik yaitu ranah afektif, ranah kognitif dan ranah psikomotor. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka ada perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Jika nilai t negatif maka nilai *posttest* lebih besar dari nilai *pretest*, dan jika nilai t positif maka nilai *posttest* lebih kecil dari nilai *pretest*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

1. Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan model permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak dalam pembelajaran fisik motorik dilaksanakan sebanyak tiga kali tahapan, yaitu tahap uji coba skala kecil yang dilaksanakan di TK ABA Margoluwih I, untuk uji coba skala besar yang dilaksanakan di TK ABA Margoluwih II dan TK ABA Margomulyo I, Seyegan, Sleman. Untuk uji efektivitas produk menggunakan TK Bhakti Siwi Klaci Margoluwih, Seyegan, Sleman.

2. Hasil Analisis Kebutuhan

Pengembangan permainan pos berangkai untuk menunjang kemampuan gerak dasar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran fisik motorik dikembangkan berdasarkan pada analisis kebutuhan dan observasi kepada guru Taman Kanak-kanak, peserta didik dan keadaan sarana prasarana di sekolah. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan di Taman Kanak-kanak maka diperoleh infomasi, sebagai berikut :

- a. Kurangnya model pembelajaran fisik motorik untuk peningkatan kemampuan gerak dasar hal ini terlihat dari kesulitannya guru mencari model permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar untuk peserta didik.

- b. Kurangnya kemauan peserta didik untuk bergerak hal ini terlihat dari banyak peserta didik yang pasif saat proses pembelajaran fisik motorik berlangsung.
- c. Kurang beraturan tahapan pembelajaran fisik motorik yang diberikan hal ini terlihat dari urutan-urutan pembelajaran yang kurang terprogram.
- d. Pembelajaran dan penilaian kemampuan gerak dasar dalam fisik motorik masih bersifat monoton seperti hanya menendang bola arah lurus jarak 3 meter dan ketepatan dalam melempar menangkap bola.
- e. Pengembangan model permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar belum maksimal, hal ini terlihat dari jenis pembelajaran fisik motorik yang kurang bervariasi.
- f. Guru lebih memfokuskan peserta didik untuk belajar membaca dan berhitung tanpa diimbangi aktivitas fisik dikarenakan peserta didik kelas B dipersiapkan untuk masuk Sekolah Dasar, kebanyakan peserta didik hanya dibiarkan bermain mandiri menggunakan sarana prasaran yang ada disekolah.
- g. Kemampuan gerak dasar sangat dibutuhkan untuk proses keterlibatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran fisik motorik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di atas, sangat diperlukan suatu pengembangan model permainan pos berangkai yang lebih bervariatif untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Fokus tujuan pengembangan meliputi : (1) peningkatan

kemampuan gerak dasar yang meliputi gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif dapat termasuk dalam aspek psikomotor, (2) model permainan yang dibuat juga meningkatkan kemampuan aspek kognitif dimana setiap pos permainan memiliki cara-cara yang berbeda setiap menyelesaiannya serta dibutuhkan daya mengingat peserta Didik dalam menyelesaikan setiap misinya, (3) adanya rasa percaya diri akan kemampuan diri sendiri sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan beberapa pos yang saling berangkai satu sama lainnya, kemampuan tersebut termasuk dalam aspek afektif, (4) kecepatan, keseimbangan, dan kekuatan juga dapat dilihat dari sebelum dan sesudah pemberian perlakuan atau *treatment*.

Hasil pengembangan model permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak diharapkan bermanfaat untuk guru Taman Kanak-kanak diantaranya adalah: (1) memberikan pemahaman guru dalam merancang sebuah pembelajaran fisik motorik yang tepat untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, (2) menyediakan berbagai bentuk permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak, dalam pembelajaran fisik motorik sebagai referensi untuk guru mengajar, (3) memperhatikan keamanan dan kenyamanan sarana prasarana yang digunakan oleh Peserta Didik Taman Kanak-kanak, agar terhindarnya cidera dalam proses pembelajaran, (4) pengembangan permainan pos berangkai diharapkan pembelajaran fisik motorik menjadi

lebih bervariatif, menjadi lebih menarik, dan menambah daya tarik Peserta Didik Taman Kanak-kanak untuk lebih tertarik serta antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Deskripsi Draf Awal Produk

Berdasarkan analisis kebutuhan dan kajian pustaka maka dapat menentukan produk yang akan dikembangkan berupa pengembangan model permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar meliputi gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif untuk menunjang keaktifan gerak peserta didik dalam mengikuti pembelajaran fisik motorik. Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan sebuah produk berupa buku panduan permainan pos berangkai.

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan, maka selanjutnya peneliti menyiapkan serta mendeskripsikan draf awal produk yang sudah dirancang. Berikut draf awal produk permainan pos berangkai:

Tabel 20. Draf Awal Permainan Pos Berangkai

Aktivitas Pra-Pemanasan
1) Peserta didik ditarikkan menjadi 2 atau 3 baris 2) Peserta didik berhitung untuk mengetahui jumlah peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran 3) Berdoa, salam pembuka, presensi 4) Apersepsi 5) Penghitungan tinggi badan dan berat badan Peserta Didik Taman Kanak-kanak. penghitungan tinggi badan dan berat badan hanya dilakukan pada aktivitas pra pemanasan guna mengetahui seberapa tinggi dan seberapa berat setiap Peserta Didik Taman Kanak-kanak.

- 6) Pengukuran suhu tubuh pada aktivitas pra pemanasan menggunakan alat thermometer guna mengetahui suhu tubuh serta kondisi kesehatan Peserta Didik Taman Kanak-kanak sebelum melakukan aktivitas berikutnya. Hasil pengukuran suhu tubuh pada aktivitas pra pemanasan akan dibandingkan pada pengukuran suhu tubuh yang dilakukan kembali pada sesi setelah aktivitas pemanasan dan sesi setelah aktivitas inti permainan pos berangkai dilakukan.
- 7) Pengukuran suhu tubuh dilaksanakan secara berulang guna memberikan sumber pengetahuan baru kepada Peserta Didik Taman Kanak-kanak bahwa tubuhnya akan mengalami perubahan yang signifikan dari sebelum melakukan aktivitas gerak hingga sesudah melakukan aktivitas gerak. Mereka akan merasakan perubahan yang terjadi seperti napas terengah-engah, keringat berlebih, menjadi lebih haus dan suhu tubuh menjadi lebih panas dari sebelumnya.

Aktivitas Pemanasan

- 1) Pemanasan statis dinamis dengan tingkat gerakan yang mudah ditirukan Peserta Didik Taman Kanak-kanak, sebelum dilaksanakannya pemanasan dengan gerak dan lagu.
- 2) Pemanasan dengan gerak dan lagu pohon apel dan gerak tiru binatang. Peserta Didik Taman Kanak-kanak diharapkan mampu menirukan gerakan dengan baik dan benar.
- 3) Guru mencantohkan gerakan lagu pohon apel dan Peserta Didik Taman Kanak-kanak mengikuti dengan baik dan benar, berikut lirik lagu pohon apel :

Aku pohon apel yang rindang
Ini batangku dan ini rantingku

Bila aku tumbang krekkrek
Bila aku tumbang krekkrek
Bila aku tumbang krekkrek
Bila aku tumbang krekkrek

- Bila angin kencang wus wus wus
- Bila angin kencang wus wus wus
- 4) Guru mencontohkan gerak tiru binatang dan Peserta Didik Taman Kanak-kanak mengikuti dengan baik dan benar, berikut lirik lagu gerak tiru binatang :
- Melompat , melompat , lompat seperti kelinci
- Satu dua, satu dua melompat yang tinggi
- Berenang, berenang, berenang seperti ikan
- Satu dua, satu dua berenang perlahan
- Ayo tirukan, kita tirukan, kita, tirukan gerakan binatang
- Ayo tirukan, kita tirukan, siapa yang bisa bergerak seperti burung
- Terbang terbang, terbang terbang
- Terbang terbang terbang terbang
- Terbang terbang, terbang terbang
- Terbang terbang terbang terbang
- Ayo tirukan, kita tirukan, kita, tirukan gerakan binatang
- Ayo tirukan, kita tirukan, siapa yang bisa bergerak seperti bebek
- Kwek kwek kwek kwek, kwek kwek kwek kwek
- Kwek kwek kwek kwek, kwek kwek kwek kwek
- Kwek kwek kwek kwek, kwek kwek kwek kwek
- Kwek kwek kwek kwek, kwek kwek kwek kwek
- Ayo tirukan, kita tirukan, kita, tirukan gerakan binatang
- Ayo tirukan, kita tirukan, siapa yang bisa bergerak seperti monyet
- Uu aa uu aa uu aa uu aa uu aa uu aa
- Uu aa uu aa uu aa uu aaaa
- 5) Aktivitas pemanasan akan ditutup dengan pengukuran suhu tubuh, kemudian dilanjutkan dengan aktivitas inti.
- 6) Pengukuran suhu tubuh pada sesi setelah aktivitas pemanasan menggunakan alat thermometer guna mengetahui berapa suhu tubuh Peserta Didik Taman Kanak-kanak setelah melakukan aktivitas

pemanasan. Hasil pengukuran suhu tubuh pada sesi setelah aktivitas pemanasan akan dibandingkan dengan penghitungan suhu tubuh pada sesi aktivitas pra pemanasan, pengukuran suhu tubuh akan dilakukan kembali pada sesi setelah aktivitas inti permainan pos berangkai dilakukan.

Aktivitas Inti

1) Pos 1 : Permainan Bendera Warna Ceria

a) Definisi permainan bendera warna ceria

Permainan bendera warna ceria adalah sebuah permainan yang memiliki banyak manfaat bagi Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Permainan bendera warna ceria melatih ketelitian peserta didik dalam mencocokkan bendera warna dengan ember yang sesuai warnanya, permainan bendera warna ceria juga melatih kecepatan dalam berlari, serta melatih peserta didik dalam melakukan lompatan-lompatan kecil melewati gawang kecil dari paralon.

Permainan bendera warna ceria masuk dalam satu dari enam permainan Pos Berangkai dimana semua permainan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Kemampuan gerak dasar yang ditonjolkan dalam permainan bendera warna ceria adalah gerak lokomotor yang meliputi lari dan lompat. Terdapat banyak manfaatnya permainan bendera warna ceria tidak hanya kemampuan gerak dasar saja yang meningkat adapula nilai kecermataan dan ketelitian.

b) Tujuan permainan

- Melatih kecermataan dan ketelitian peserta didik
- Melatih ketangkasan dan kecepatan peserta didik
- Melatih gerak lokomotor peserta didik
- Melatih pemahaman macam-macam warna bendera

c) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan yaitu bendera warna-warni, ember warna-warni, gawang kecil dari paralon, dan meteran.

Bendera Warna - Warni



Gawang Kecil Paralon



Ember Warna-Warni

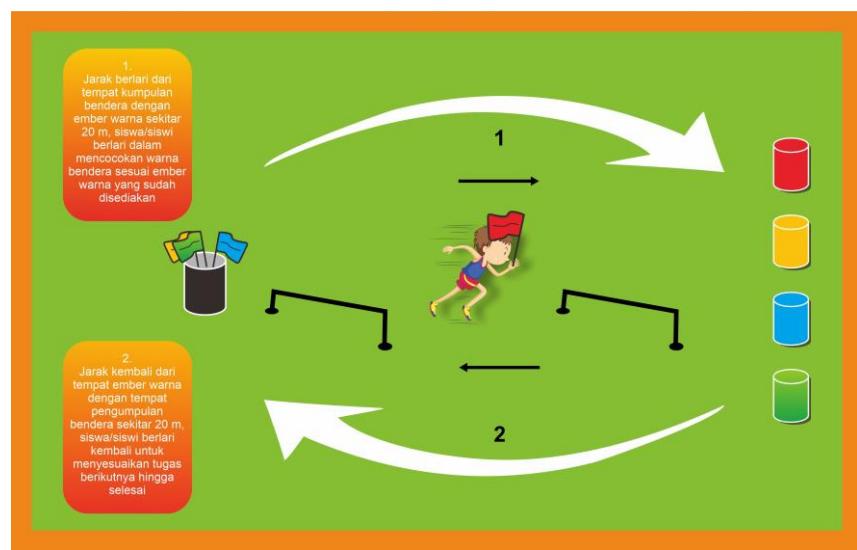


Meteran



d) Gambar pelaksanaannya

Permainan Bendera Warna Ceria



e) Deskripsi tata cara permainan

- Peserta didik bersiap di dekat ember berkumpulnya bendera warna-warni.

- Peserta didik membawa salah satu bendera warna-warni dengan berlari dan melompat melewati gawang kecil paralon sebanyak dua kali.
 - Peserta didik mencocokkan salah satu bendera warna-warni yang dibawanya untuk dimasukkan kedalam ember, sembari peserta didik menyebutkan warna apa yang sudah dicocokannya.
 - Peserta didik mengulangi aktivitas tersebut hingga bendera warna-warni habis di masukan ke dalam ember warna.
 - Setelah peserta didik mampu melewati POS 1 dengan baik peserta didik dapat melanjutkan ke POS 2.
- 2) Pos 2 : Permainan Bola Indra Ceria
- a) Definisi Permainan Bola Indra Ceria
- Permainan Bola Indra Ceria adalah sebuah permainan yang memiliki banyak manfaat bagi Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Permainan Bola Indra Ceria melatih kecepatan gerakan tangan peserta didik dalam melempar bola, melatih ketepatan peserta didik dalam melempar bola agar mengenai sasaran, serta melatih kekuatan otot tangan agar Peserta Didik Taman Kanak-kanak bisa mengenai sasaran ketika bola dilempar.
- Permainan Bola Indra Ceria masuk dalam satu dari enam permainan Pos Berangkai dimana semua permainan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Kemampuan gerak dasar yang ditonjolkan dalam Permainan Bola Indra Ceria adalah gerak non lokomotor dan gerak manipulatif yang meliputi gerak non lokomotor aktivitas dilakukan tanpa adanya perpindahan tempat dan gerak manipulatif melempar bola. Terdapat banyak manfaatnya Permainan Bola Indra Ceria tidak hanya kemampuan gerak dasar saja yang meningkat adapula nilai ketepatan.

b) Tujuan permainan

- Melatih kecepatan gerakan tangan peserta didik
- Melatih kekuatan otot tangan peserta didik
- Melatih kecermatan dan ketepatan peserta didik
- Melatih gerak non lokomotor peserta didik
- Melatih gerak manipulatif peserta didik
- Melatih pemahaman macam-macam bagian tubuh

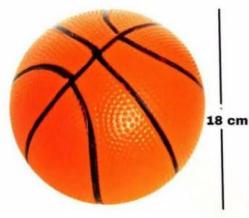
c) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan yaitu simpai diameter 70 cm, bola karet diameter 18 cm, banner gambar bagian-bagian tubuh manusia untuk dipasang di simpai, dan ember untuk penyangga simpai.

Simpai Diameter 70 cm



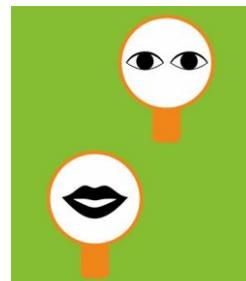
Bola Karet



Ember Penyangga



Banner Bergambar



d) Gambar pelaksanaannya

Permainan Bola Indra Ceria



e) Deskripsi tata cara permainan

- Peserta didik bersiap melempar bola dari arah start menuju simpai bergambar macam-macam bagian-bagian tubuh manusia.
- Terdapat 5 simpai bergambar bagian-bagian tubuh manusia, peserta didik diberi 3 bola dalam artian 3 kesempatan melempar ke arah simpai bergambar bagian tubuh manusia.
- Setiap bola mengenai salah satu simpai bergambar bagian-bagian tubuh manusia peserta didik wajib menyebutkan gambar bagian tubuh apa yang dikenai.
- Setelah peserta didik mampu melewati POS 2 dengan baik peserta didik dapat melanjutkan ke POS 3.

3) Pos 3 : Permainan Lompat Tebak Nama Hewan

a) Definisi Permainan Lompat Tebak Nama Hewan

Permainan Lompat Tebak Nama Hewan adalah sebuah permainan dimana Peserta Didik Taman Kanak-kanak diarahkan untuk mencocokkan bendera bergambar macam-macam jenis hewan dengan simpai bergambar hewan yang dipijaknya.

Permainan lompat tebak nama hewan melatih kekuatan kaki Peserta Didik Taman Kanak-kanak untuk melompati beberapa simpai bergambar hewan, melatih kecepatan respon tangan Peserta Didik Taman Kanak-kanak dalam mengangkat bendera bergambar macam-macam jenis hewan, serta membiasakan Peserta Didik Taman Kanak-kanak untuk berpikir cepat dan tepat kaitannya dengan Permainan Lompat Tebak Nama Hewan yaitu ketika peserta didik menginjak simpai bergambar hewan saat yang bersamaan peserta didik harus mengangkat bendera bergambar macam-macam hewan tidak lupa peserta didik menyebutkan nama hewan tersebut.

Permainan Lompat Tebak Nama Hewan masuk dalam satu dari enam permainan Pos Berangkai dimana semua permainan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Kemampuan gerak dasar yang ditonjolkan dalam Permainan Lompat Tebak Nama Hewan adalah gerak lokomotor dan gerak non lokomotor yang meliputi gerak lokomotor aktivitas yang dilakukan berupa melompati simpai bergambar hewan kemudian mengangkat bendera hewan, berikutnya meliputi gerak non lokomotor saat peserta didik sedang berdiri tegap diatas simpai bergambar hewan dan mengangkat bendera bergambar macam-macam hewan dibarengi dengan peserta didik menyebutkan nama hewan tersebut. Terdapat banyak manfaatnya Permainan Lompat Tebak Nama Hewan tidak hanya kemampuan gerak dasar saja yang meningkat adapula kemampuan berpikir kritis.

b) Tujuan permainan

- Melatih kecepatan gerak motorik peserta didik
- Melatih kekuatan otot kaki peserta didik
- Melatih kekuatan otot tangan peserta didik
- Melatih gerak lokomotor peserta didik

- Melatih gerak non lokomotor peserta didik
- Melatih kecermatan dan ketelitian peserta didik
- Melatih pemahaman macam-macam jenis hewan

c) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan yaitu simpai diameter 70 cm, banner gambar macam-macam jenis hewan untuk dipasang di simpai, bendera gambar macam-macam jenis hewan, meteran.

Simpai Diameter 70 cm



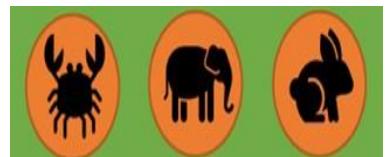
Meteran



Bendera Bergambar Hewan

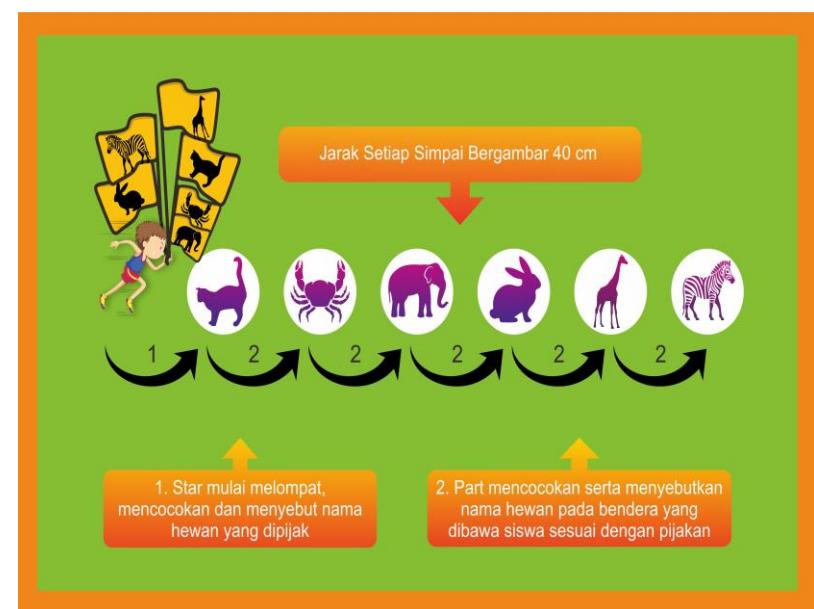


Banner Bergambar hewan



d) Gambar pelaksanannya

Permainan Lompat Tebak Nama Hewan



e) Deskripsi tata cara permainan

- Peserta didik bersiap melompat dari arah start dengan membawa seluruh bendera bergambar macam-macam hewan.
- Kemudian peserta didik mulai melompati lingkaran pijakan yang masing-masing terdapat macam-macam gambar hewan.
- Setiap melompat dan berhenti di lingkaran pijakan peserta didik wajib mencocokan gambar hewan di lingkaran pijakan yang dipijak dengan mengangkat satu bendera bergambar hewan yang sama serta menyebutkan nama hewannya.
- Setelah peserta didik mampu melewati POS 3 peserta didik dapat meneruskan ke POS 4.

4) Pos 4 : Permainan Merangkai Langkah Ceria

a) Definisi permainan merangkai langkah ceria

Permainan merangkai langkah ceria adalah sebuah permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak, dimana permainan ini selain mengasah kemampuan gerak lokomotor permainan merangkai langkah ceria diharapkan dapat meningkatkan rasa percaya diri Peserta Didik Taman Kanak-kanak dalam melewati papan balok setiap langkahnya serta peserta didik dapat melatih keseimbangan tubuh dalam meniti papan balok.

Permainan merangkai langkah ceria masuk dalam satu dari enam permainan Pos Berangkai dimana semua permainan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Kemampuan gerak dasar yang ditonjolkan dalam permainan merangkai langkah ceria yaitu gerak lokomotor berupa gerakan berjalan mengikuti pola dari lurus, berbelok, dan zig-zag.

b) Tujuan permainan

- Melatih konsentrasi peserta didik
- Melatih keseimbangan peserta didik
- Melatih keberanian peserta didik
- Melatih mengordinasikan kedua kaki peserta didik
- Melatih gerak lokomotor peserta didik

c) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan yaitu papan titian P x L x T (80 cm x 10 cm x 2 cm) dan meteran.

Papan Titian

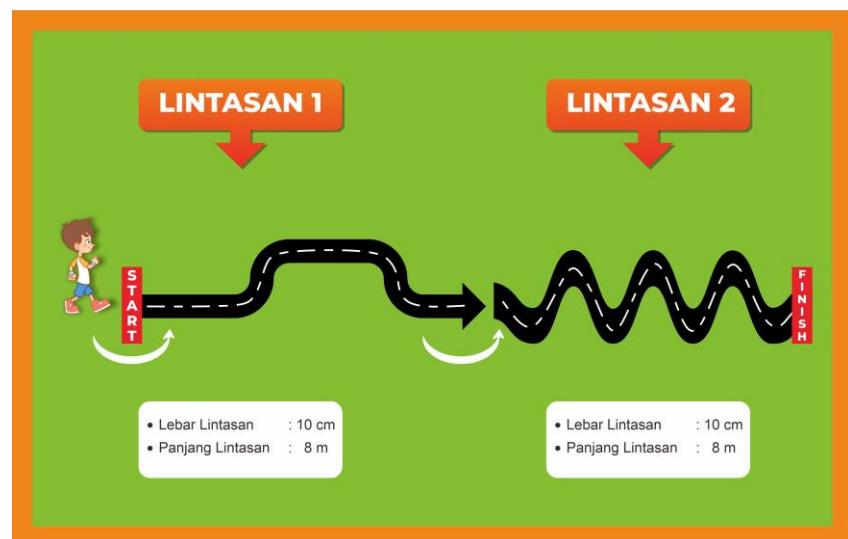


Meteran



d) Gambar pelaksanaannya

Permainan Merangkai Langkah Ceria



e) Deskripsi tata cara permainan

- Peserta didik meniti lintasan 1 dan lintasan 2 dengan berjalan cepat sesuai bentuk lintasannya
- Peserta didik diharapkan mampu berjalan cepat sesuai dengan bentuk garis yang dilewati (dari start ke finish)
- Setelah peserta didik mampu melewati POS 4 peserta didik dapat meneruskan ke POS 5

5) Pos 5 : Permainan Sunda Manda Bendera Warna

a) Definisi Permainan Sunda Manda Bendera Warna

Permainan Sunda Manda Bendera Warna adalah sebuah permainan dimana Peserta Didik Taman Kanak-kanak diarahkan untuk melakukan aktivitas melompati area sunda manda. Permainan Sunda Manda Bendera Warna melatih kekuatan otot kaki peserta didik Taman Kanak-kanak ketika melompati area sunda manda, melatih kekuatan otot tangan menggenggam bendera warna agar tidak jatuh saat melompat, serta melatih kecepatan berlari ketika peserta didik mengulangi aktivitas dari start.

Permainan Sunda Manda Bendera Warna masuk dalam satu dari enam permainan Pos Berangkai dimana semua permainan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Kemampuan gerak dasar yang ditonjolkan dalam Permainan Sunda Manda Bendera Warna adalah gerak lokomotor yaitu berupa aktivitas melompati area sunda manda dan berlari.

b) Tujuan permainan

- Melatih keberanian peserta didik
- Melatih kekuatan otot kaki dan tangan peserta didik
- Melatih kecepatan peserta didik
- Melatih gerak lokomotor peserta didik

c) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan yaitu lintasan sunda manda yang terbuat dari banner, bendera warna-warni, dan ember warna-warni.

Ember Warna-Warni



Bendera Warna - Warni

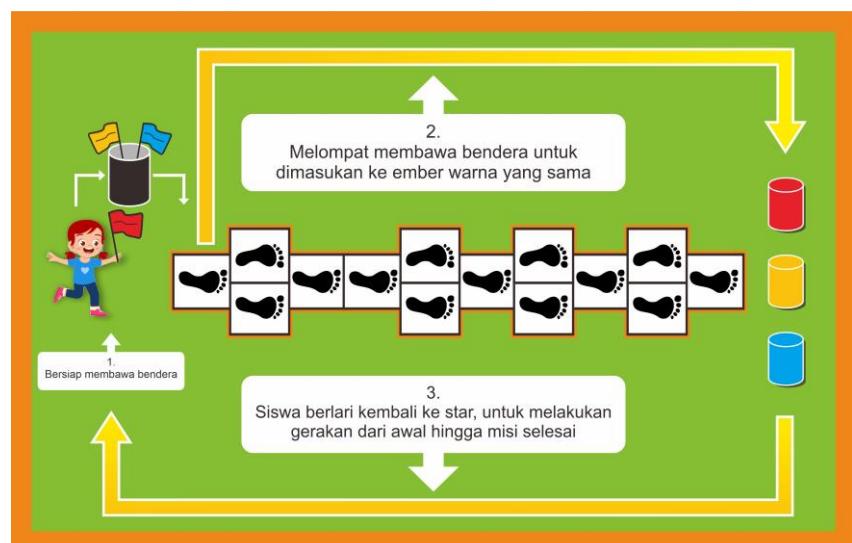


Lintasan Sunda manda dari Banner



d) Gambar pelaksanaannya

Permainan Sunda Manda Bendera Warna



e) Deskripsi tata cara permainan

- Peserta didik bersiap melompat dari arah start dengan

membawa satu bendera warna-warni yang ada digaris start untuk dimasukan kedalam ember warna-warni yang warnanya sama dengan bendera yang sudah dibawa lompat melintasi lintasan sunda manda.

- Setelah selesai peserta didik kembali berlari ke arah garis start untuk mengambil bendera yang ada di garis start dan melakukan kembali seperti yang pertama mencocokan bendera yang dibawa sesuai warna ember dengan lintasan sunda manda yang harus dilalui.
 - Setelah peserta didik mampu melewati POS 5 peserta didik dapat meneruskan ke POS 6
- 6) Pos 6 : Permainan *Climb a spider web*

a) Definisi permainan *climb a spider web*

Permainan *climb a spider web* adalah sebuah permainan dimana Peserta Didik Taman Kanak-kanak diarahkan untuk melakukan aktivitas memanjat jaring laba-laba dan mengumpulkan semua bendera yang ada pada jaring laba-laba. Permainan *climb a spider web* melatih kekuatan otot tangan dan otot kaki Peserta Didik Taman Kanak-kanak dalam melewati jaring laba-laba, melatih keberanian Peserta Didik Taman Kanak-kanak dalam menaklukkan tantangan jaring laba-laba, melatih kecermatan dan ketelitian peserta didik dalam mengumpulkan bendera warna-warni yang letaknya tidak saling berdekatan, serta melatih kecepatan peserta didik dalam meletakkan bendera warna-warni sesuai ember warna.

Permainan *climb a spider web* masuk dalam satu dari enam permainan Pos Berangkai dimana semua permainan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Kemampuan gerak dasar yang ditonjolkan dalam permainan *climb a spider web* adalah gerak lokomotor yaitu berupa aktivitas memanjat jaring laba-laba dan berlari

membawa bendera warna-warni untuk dimasukkan kedalam ember warna.

b) Tujuan permainan

- Melatih keberanian peserta didik
- Melatih kekuatan otot kaki dan otot tangan peserta didik
- Melatih kecepatan peserta didik
- Melatih ketelitian peserta didik
- Melatih gerak lokomotor peserta didik

c) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan yaitu jaring laba-laba yang sudah dirakit dengan tiang penyangganya, bendera warna-warni, dan ember warna-warni.

Ember Warna-Warni



Bendera Warna - Warni

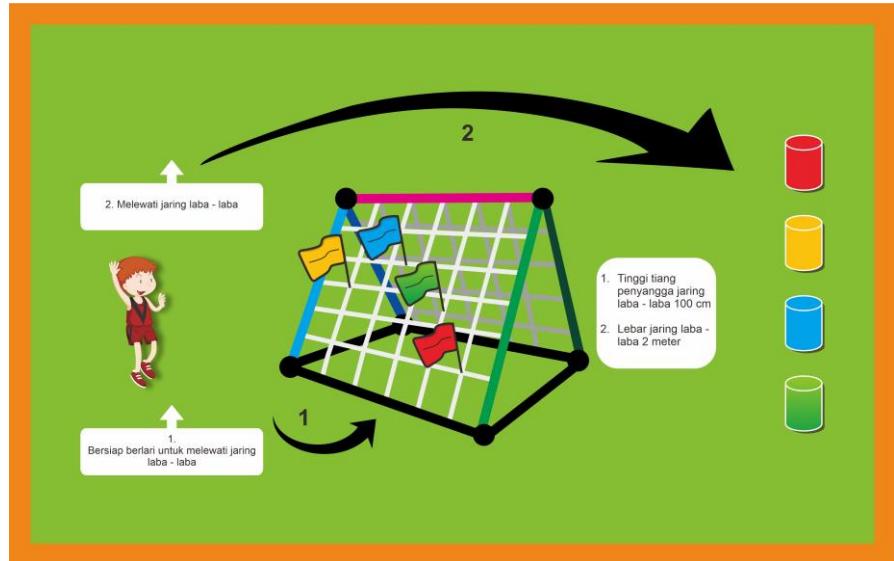


Jaring Laba-Laba



d) Gambar pelaksanaannya

Permainan Climb a spider web



e) Deskripsi tata cara permainan

- Peserta didik melewati jaring laba-laba dari ujung ke ujung, dengan harapan peserta didik mampu berhati-hati, teliti, berani dan aman sampai akhir.
- Peserta didik melewati jaring laba-laba sembari mengumpulkan bendera warna-warni yang sudah diikatkan pada jaring laba-laba, setelah bendera terkumpul peserta didik memasukan bendera warna-warni sesuai tabung warna yang sudah disediakan.
- Setelah peserta didik mampu melewati POS 6 itu artinya permainan pos berangkai dapat dilalui Peserta Didik Taman Kanak-kanak dengan baik dan benar.

- 7) Aktivitas inti akan ditutup dengan pengukuran suhu tubuh, kemudian dilanjutkan dengan aktivitas pendinginan.
- 8) Pengukuran suhu tubuh pada sesi setelah aktivitas inti menggunakan alat thermometer guna mengetahui berapa suhu tubuh Peserta Didik Taman Kanak-kanak setelah melakukan aktivitas inti. Hasil pengukuran suhu tubuh pada sesi setelah aktivitas inti akan

dibandingkan dengan pengukuran suhu tubuh pada sesi setelah aktivitas pemanasan, dapat dipastikan hasil pengukuran suhu tubuh memiliki jumlah ukuran suhu tubuh agak lebih tinggi dibandingkan dengan penghitungan pada sesi setelah aktivitas pemanasan. Pengukuran suhu tubuh pada sesi setelah aktivitas inti menjadi pengukuran suhu tubuh yang paling terakhir dalam serangkaian kegiatan permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar peserta didik-siwi Taman Kanak-kanak. Diharapkan dengan adanya pembiasaan baik dalam mengetahui kondisi tubuhnya masing-masing Ketika sebelum melakukan dan sesudah melakukan aktifitas peserta didik-Peserta Didik Taman Kanak-kanak akan lebih peka Ketika terjadi perubahan-perubahan pada dirinya sendiri.

Aktivitas Pendinginan

- 1) Pendinginan: anak dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok membentuk lingkaran, tiap kelompok dibagikan satu bola, kemudian anak berjalan keliling sambil menyanyikan lagu “naik kereta api”, kemudian satu anak yang memegang bola memberikan bola ke temannya ke arah belakang melewati atas kepala, begitu seterusnya.
- 2) Guru memberikan evaluasi tentang pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan.
- 3) Refleksi kebermaknaan permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak.
- 4) Berdoa bersama-sama dan salam penutup.

4. Validasi Draf Awal Produk

a. Validasi Ahli Materi

Draf awal produk yang telah disusun selanjutnya diajukan untuk divalidasi kepada ahli materi, yaitu dosen sesuai bidangnya dan guru

Taman Kanak-kanak sehingga ahli materi yang dituju berkaitan dengan peningkatan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Harapan yang dituju agar produk awal yang disusun mendapat masukan dan saran perbaikan sesuai dengan ahlinya, guna penyempurnaan pengembangan model permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Ahli materi mengisi instrumen validasi yang sudah teruji validitas dan reliabilitasnya.

Uji validitas menggunakan *Pearson Correlation* dengan nilai $r_{tabel} = 0.754$ ($n=7$). Penentuan valid atau tidaknya soal ditentukan oleh nilai r_{tabel} sebagai batas angka dari r_{hitung} ($r_{hitung} > r_{tabel}$ dinyatakan valid) dan juga dapat menggunakan nilai signifikansi dengan ketentuan dinyatakan valid jika nilai signifikan < 0.05 dan dinyatakan tidak valid jika > 0.05 . Uji reliabilitas dengan menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan hasil nilai *Cronbach's Alpha* sebesar $0.997 > 0.700$, maka dapat disimpulkan bahwa angket yang digunakan untuk penilaian ahli materi dinyatakan konsisten atau reliabel.

Draf awal yang sudah mendapat validasi dari ahli materi, maka model diujicobakan di lapangan. Sebelum mendapat validasi maka draf awal terlebih dahulu direvisi sesuai dengan masukan dan saran para ahli materi. Hasil revisi draf awal permainan pos berangkai selanjutnya diajukan untuk mendapatkan validasi ahli materi. Berdasarkan penilaian para ahli materi mengenai draf awal, skala nilai yang

digunakan adalah skala likert dengan nilai 1 – 5 dengan total nilai draf awal permainan pos berangkai yang tertera telah memenuhi syarat kelayakan untuk dilakukan uji coba di lapangan. Adapun hasil para ahli materi dari draf awal dapat dipaparkan satu persatu, berikut pemaparannya:

Tabel 21. Hasil Validasi Ahli Materi Draf Awal Permainan Pos Berangkai

Butir Pertanyaan	Penilaian Ahli							Jumlah
	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Ahli 4	Ahli 5	Ahli 6	Ahli 7	
Butir 1	5	5	5	5	3	5	4	32
Butir 2	5	5	5	5	3	5	4	32
Butir 3	5	5	5	5	4	5	4	33
Butir 4	5	5	5	5	3	5	4	32
Butir 5	5	5	5	5	3	5	4	32
Butir 6	5	5	5	5	3	5	4	32
Butir 7	5	5	5	5	4	5	4	33
Butir 8	5	5	5	5	4	5	4	33
Butir 9	5	5	5	5	4	5	4	33
Butir 10	5	5	5	5	4	5	4	33
Butir 11	5	5	5	5	3	5	4	32
Butir 12	5	5	5	5	4	5	4	33
Butir 13	5	5	5	5	3	5	4	32
Butir 14	5	5	5	5	3	5	4	32
Butir 15	5	5	5	5	3	5	4	32
Butir 16	5	5	5	5	4	5	4	33
Butir 17	5	5	5	5	4	5	4	33
Butir 18	5	5	5	5	4	5	4	33
Butir 19	5	5	5	5	3	5	4	32
Butir 20	5	5	5	5	3	5	4	32
Butir 21	5	5	5	5	4	5	4	33
Butir 22	5	5	5	5	3	5	4	32
Butir 23	5	5	5	5	3	5	4	32
Butir 24	5	5	5	5	4	5	4	33
Butir 25	5	5	5	5	3	5	4	32
Butir 26	5	5	5	5	3	5	4	32
Butir 27	5	5	5	5	3	5	4	32
Butir 28	5	5	5	5	4	5	4	33
Butir 29	5	5	5	5	4	5	4	33

Butir 30	5	5	5	5	4	5	4	33
Butir 31	5	5	5	5	4	5	4	33
Butir 32	5	5	5	5	4	5	4	33
Butir 33	5	5	5	5	4	5	4	33
Butir 34	5	5	5	5	4	5	4	33
Butir 35	5	5	5	5	3	5	4	32
Total Nilai	175	175	175	175	123	175	140	

Berdasarkan hasil perhitungan tabel penilaian skala nilai dari ahli materi terhadap draf awal model permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak dimasukkan ke dalam norma kategori. Norma kategori disajikan sebagai berikut:

Tabel 22. Penghitungan Normatif Kategorisasi Penilaian Observasi Ahli Materi

Formula	Batasan	Kategori
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 82$	Kurang/Kurang Efektif
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$82 \leq X < 128$	Cukup/Cukup Efektif
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$128 \leq X$	Baik/Efektif

Tabel normatif kategorisasi tersebut memiliki hasil penilaian observasi dari para ahli materi pada draf awal model permainan pos berangkai dapat diketahui dan disajikan ke dalam tabel berikut ini:

Tabel 23. Distribusi Frekuensi Penilaian Draf Awal oleh Ahli Materi

INTERVAL	KATEGORI	FREKUENSI PERMAINAN POS BERANGKAI						
		1	2	3	4	5	6	7
$X < 82$	Kurang/Kurang Efektif	0	0	0	0	0	0	0
$82 \leq X < 128$	Cukup/Cukup Efektif	0	0	0	0	123	0	0
$128 \leq X$	Baik/Efektif	175	175	175	175	0	175	140
JUMLAH		175	175	175	175	123	175	140
RATA-RATA		162,5						

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas nilai dari ahli materi yaitu enam ahli materi terletak pada interval $128 \leq X$ dengan kategori

baik / efektif dan satu ahli materi terletak pada interval $82 \leq X < 128$ dengan kategori cukup / cukup efektif. Maka, penilaian ahli materi terhadap model permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak dikategorikan baik/efektif (valid).

Berikut merupakan data saran dan masukan yang diperoleh setelah melakukan validasi ahli materi tahap awal:

Tabel 24. Masukan Ahli Materi untuk Model Permainan Pos Berangkai

Ahli Materi	Masukan Untuk Model Permainan Pos Berangkai
Prof. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dalam penyusunan pos sebaiknya dipilih mulai gerakan yang mudah, ringan, dan sederhana. 2. Urutan bisa dimulai dari pos 1 sampai dengan pos 6, dengan urutan sesuai saran (5,6,3,1,2,4) 3. Gambar permainan semua diberi keterangan jarak pada setiap permainan. 4. Diperbaiki silahkan digunakan
Prof. Dr. Sri Winarni, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistematika pembelajaran dengan model permainan disesuaikan dengan teori (kurva normal : pilih urutan permainan dari sederhana ke kompleks dan mudah ke sukar, dan lain-lain). 2. Pos-pos di cermati lagi urutannya, mengacu pada sistematika modifikasi. 3. Aktivitas pos-pos nama aktivitas dicek ulang instrumen dan buku panduan agar sama. 4. Perubahan kata dari pra-pemanasan menjadi pendahuluan. 5. Lama waktu dari pendahuluan,

	<p>pamanasan, inti, dan pendinginan di pertajam.</p> <p>6. Segera perbaiki lanjut ke lapangan.</p>
Prof. Dr. Yudanto, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Substansi buku panduan segera dilengkapi dari awal hingga akhir, tidak hanya dibagian produknya. 2. Jarak disetiap permainannya harus jelas. 3. Warna dibuku dipertajam untuk menambah kemenarikan. 4. Silahkan lanjutkan!
Amalia Nugraheni, S,Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menarik dan belum terpikirkan untuk menyusun permainan seperti ini. 2. Antusias peserta didik sangat terlihat dan semangat untuk mencoba lagi.
Fatmawati, S.Pd.AUD.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap peserta didik memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing dalam menyelesaikan misi setiap posnya. 2. Gerak dasar sebagai fondasi awal untuk peserta didik dapat terlibat, 6 pos permainan berangkai menjadi salah satu faktor pendukung untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak kelas atas.
Mujiwati, S.Pd.	Menarik dan kreatif, sudah baik sesuai kebutuhan.
Sumiyati, S.Pd.AUD.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak hanya pos berangkai yang menjadi daya tarik peserta didik, adapula aktivitas pendinginan tidak kalah menarik untuk dicoba. 2. Sudah baik sesuai kebutuhan untuk Peserta Didik Taman Kanak-kanak meningkatkan kemampuan gerak dasar.

b. Validasi Ahli Media

Draf awal produk yang sudah diajukan kepada ahli materi dan melakukan perbaikan sesuai masukan serta saran, dilanjutkan oleh peneliti untuk mempersiapkan media yang layak dan aman untuk Peserta Didik Taman Kanak-kanak kemudian diserahkan kepada ahli media. Hal ini bertujuan agar agar produk yang dihasilkan sesuai dengan masukan dan saran perbaikan dari para ahli, guna penyempurnaan pengembangan model permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak.

Uji validitas produk pada ahli media sebanyak dua ahli, sehingga untuk validitas pada ahli media menggunakan uji validitas *matriks gregory*. Penentuan valid tidaknya soal ditentukan oleh hasil perhitungan setiap butir soal dengan metode uji validitas *matriks gregory*, pemaparan hasil perhitungan sebagai berikut : validitas ahli media dibagian pendahuluan mendapatkan hasil hitungan 0,67 dan validitas ahli media dibagian isi mendapatkan hasil hitungan 0,75. Hasil dari perhitungan dari ahli media dengan *matriks gregory* dibagian pendahuluan dan isi dipadukan kedalam interpretasi *matriks gregory*, hasil dari keduanya bervaliditas tinggi. Oleh karenanya instrumen yang sudah diuji memiliki interpretasi validitas berkategori tinggi sehingga bisa digunakan penelitian pada tahap selanjutnya.

Berdasarkan penilaian dari para ahli media, Skala nilai dalam penelitian ini menggunakan Skala Guttman dengan skala Ya (2) dan Tidak (1) pada bagian pertanyaan pendahuluan dan pada bagian pertanyaan isi menggunakan Skala Likert dengan 5 kategori, yaitu kategori sangat baik mendapat skor 5, kategori baik mendapat skor 4, kategori cukup mendapat skor 3, kategori kurang mendapat skor 2, dan kategori sangat kurang mendapat skor 1.

Tabel 25. Hasil Validasi Ahli Media Draf Awal Permainan Pos Berangkai Bagian Pendahuluan

Kode Ahli	Nomor Pernyataan						Total Nilai
	1	2	3	4	5	6	
Ahli 1	2	2	2	2	1	2	11
Ahli 2	1	2	2	2	2	2	11

Tabel 26. Hasil Validasi Ahli Media Draf Awal Permainan Pos Berangkai Bagian Isi

Kode Ahli	Nomor Pernyataan								Total Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	
Ahli 1	5	4	5	2	5	4	5	5	35
Ahli 2	2	5	5	5	4	5	5	5	36

Berdasarkan hasil perhitungan tabel penilaian skala nilai bagian pendahuluan dan isi dari ahli media terhadap draf awal model permainan pos berangkai dimasukkan ke dalam norma kategori.

Norma kategori disajikan sebagai berikut:

Tabel 27. Penghitungan Normatif Kategorisasi Penilaian Observasi Ahli Media bagian Pendahuluan

Formula	Batasan	Kategori
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 8$	Kurang/Kurang Efektif
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$8 \leq X < 10$	Cukup/Cukup Efektif
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$10 \leq X$	Baik/Efektif

Tabel 28. Penghitungan Normatif Kategorisasi Penilaian Observasi Ahli Media bagian Isi

Formula	Batasan	Kategori
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	$X < 11$	Kurang/Kurang Efektif
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	$11 \leq X < 14$	Cukup/Cukup Efektif
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	$14 \leq X$	Baik/Efektif

Mengacu pada kategorisasi tersebut maka hasil penilaian observasi ahli media dapat diketahui dan disajikan ke dalam tabel berikut ini:

Tabel 29. Distribusi Frekuensi Penilaian Draf Awal oleh Ahli Media

INTERVAL	KATEGORI	FREKUENSI PENDAHULUAN PERMAINAN POS BERANGKAI	
		1	2
$X < 8$	Kurang/Kurang Efektif	0	0
$8 \leq X < 10$	Cukup/Cukup Efektif	0	0
$10 \leq X$	Baik/Efektif	11	11
JUMLAH		11	11
RATA-RATA		11	

Tabel 30. Distribusi Frekuensi Penilaian Draf Awal oleh Ahli Media

INTERVAL	KATEGORI	FREKUENSI ISI PERMAINAN POS BERANGKAI	
		1	2
$X < 11$	Kurang/Kurang Efektif	0	0
$11 \leq X < 14$	Cukup/Cukup Efektif	0	0
$14 \leq X$	Baik/Efektif	35	36
JUMLAH		35	36
RATA-RATA		35,5	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi diatas total nilai ahli media untuk model permainan pos berangkai bagian pendahuluan keduanya dinyatakan baik dengan interval $10 \leq X$ dan bagian isi keduanya dinyatakan baik / efektif dengan interval $14 \leq X$. Penilaian ahli media terhadap model permainan pos berangkai dikategorikan baik / efektif (valid).

Berikut merupakan data saran dan masukan yang diperoleh setelah melakukan validasi ahli media tahap awal:

Tabel 31. Masukan Ahli Media untuk Model Permainan Pos Berangkai

Ahli Materi	Masukan Untuk Model Permainan Pos Berangkai
Prof. Dr. Guntur, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none">1. Mohon di <i>check</i> keamanan sarana prasarana untuk peserta Didik TK.2. Silahkan turun ke lapangan untuk pemrosesan data dan lanjut ke bab IV dan V
Dr. Ranintya Meikahani, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none">1. Font diganti <i>times new roman</i> (agar lebih mudah dibaca) awalnya menggunakan font <i>Kristen ITC</i>2. Nama penulis, <i>promotor</i> dan <i>co promotor</i> ditulis di cover paling depan font agak dibesarkan.3. Warna sudah menarik perhatian untuk peserta Didik TK.4. Silahkan digunakan

Alat-alat yang digunakan untuk media pengambilan data telah mendapatkan validasi dari ahli media, langkah selanjutnya melaksanakan perbaikan sesuai saran ahli media. Setelah itu peneliti melaksanakan serangkaian proses pengambilan data dari skala kecil, skala besar, dan uji efektivitas.

B. Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk yaitu tahapan yang harus dilalui untuk mendapatkan data penilaian peserta didik terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan thermometer sebagai alat untuk pengukuran suhu tubuh peserta didik dari mulai aktivitas pendahuluan, setelah aktivitas pemanasan, dan setelah aktivitas inti permainan pos berangkai. Pengukuran suhu tubuh

dilaksanakan secara berulang guna memberikan sumber pengetahuan baru kepada Peserta Didik Taman Kanak-kanak bahwa tubuhnya akan mengalami perubahan yang signifikan dari sebelum melakukan aktivitas gerak hingga sesudah melakukan aktivitas gerak. Mereka akan merasakan perubahan yang terjadi seperti napas terengah-engah, keringat berlebih, menjadi lebih haus dan suhu tubuh menjadi lebih panas dari sebelumnya. Sedangkan uji efektivitasnya menggunakan tes penilaian gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak.

Tahap uji coba produk terbagi menjadi tiga tahapan yaitu uji coba skala kecil, uji coba skala besar, dan uji Efektivitas, berikut penjabaran hasil dari uji coba produk :

1. Hasil Uji Coba Produk Skala Kecil

Tahapan validasi bersama ahli materi dan ahli media terhadap produk awal sudah dilaksanakan serta mendapatkan kualifikasi layak untuk diuji cobakan maka dilakukan uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil dilaksanakan pada 4 Juni 2024 sebanyak 20 peserta didik di TK ABA Margoluwih 1 Seyegan. Kegiatan dimulai pukul 07.30 WIB setelah lonceng sekolah dibunyikan. Pelaksanaan uji coba skala kecil berada di halaman sekolah, sedemikian rupa peneliti memanfaatkan halaman sekolah yang tidak begitu luas namun cukup untuk penataan media permainan pos berangkai.

Pada tahap uji coba skala kecil kegiatan dari awal hingga akhir dilaksanakan oleh guru Taman Kanak-kanak dan peserta didik. Guru pada hari sebelumnya sudah mempelajari buku panduan permainan pos

berangkai dan peserta didik yang melaksanakan rangkaian kegiatan permainan pos berangkai. Setelah melakukan rangkaian kegiatan permainan pos berangkai yang didalamnya ada aktivitas pengukuran suhu tubuh secara berulang tugas guru memberikan pengertian bahwa tubuh akan merespon banyak hal setelah melakukan aktivitas fisik dengan waktu yang cukup lama. Berikut adalah hasil pengukuran suhu tubuh Peserta Didik Taman Kanak-kanak :

Tabel 32. Pengukuran Suhu Tubuh Peserta Didik TK ABA Margoluwih I

No	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	TINGGI BADAN	BERAT BADAN	UKUR SUHU TUBUH KE 1	UKUR SUHU TUBUH KE 2	UKUR SUHU TUBUH KE 3
1	RKF	L	111 cm	18 kg	35 °C	35,4 °C	36,2 °C
2	KNAP	P	113 cm	19 kg	34,8 °C	35,2 °C	35,8 °C
3	NJU	L	113 cm	19,3 kg	35,3 °C	35,7 °C	36 °C
4	KEL	P	112,5 cm	17,1 kg	34,6 °C	35 °C	36 °C
5	KAS	P	111 cm	18,8 kg	35,7 °C	35,9 °C	36,4 °C
6	FAK	L	115 cm	19 kg	35,4 °C	36 °C	36,2 °C
7	FNP	P	113 cm	109,9 kg	35,3 °C	36 °C	36,5 °C
8	DAB	L	114 cm	20 kg	36 °C	36,5 °C	37 °C
9	ANAN	P	115 cm	22,6 kg	33,4 °C	34 °C	35,3 °C
10	MIO	P	119 cm	23,7 kg	33,9 °C	34,4 °C	35,3 °C
11	GAS	L	114 cm	23 kg	33,1 °C	34,4 °C	35,3 °C
12	ZSF	P	106 cm	16,6 kg	34,2 °C	35 °C	35,7 °C
13	NRR	P	117 cm	23,4 kg	34,1 °C	35,2 °C	36 °C
14	RSA	P	115 cm	18,7 kg	36 °C	36,7 °C	37 °C
15	HA	L	114 cm	17,8 kg	34,6 °C	35 °C	35,8 °C
16	AR	L	124 cm	33,3 kg	33,3 °C	34,6 °C	35,7 °C
17	RR	L	128 cm	35,3 kg	34,2 °C	35 °C	36,3 °C
18	KMR	P	118 cm	20 kg	34,1 °C	35 °C	36,2 °C
19	ANH	P	113,5 cm	18,7 kg	35,1 °C	35,4 °C	36,3 °C
20	FAGG	L	117 cm	20,6 kg	33,2 °C	35,5 °C	36,4 °C

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa Peserta Didik Taman Kanak-kanak bersungguh-sungguh dalam mencoba semua 6 model permainan pos berangkai. Terbukti setiap peserta didik selesai melakukan

aktivitas di ukur ulang mendapatkan hasil yang meningkat secara terus menerus. Harapannya dengan bersungguh-sungguh melakukan permainan pos berangkai selain meningkatkan kemampuan gerak dasar sebagai tujuan utamanya peserta didik juga akan lebih paham tentang kondisi fisik sebelum dan sesudah beraktivitas.

2. Hasil Uji Coba Produk Skala Besar

Setelah mendapat data dari skala kecil, selanjutnya dilaksanakan uji coba skala besar. Uji coba skala besar dilaksanakan pada 2 sekolah yaitu TK ABA Margoluwih II sebanyak 17 peserta didik pada 7 Juni 2024 dan TK ABA Margomulyo I sebanyak 22 peserta didik pada 10 Juni 2024. Kegiatan dimulai pukul 07.30 WIB setelah lonceng sekolah dibunyikan. Pelaksanaan uji coba skala besar berada di halaman sekolah, sedemikian rupa peneliti memanfaatkan halaman sekolah yang tidak begitu luas namun cukup untuk penataan media permainan pos berangkai.

Pada tahap uji coba skala besar kegiatan dari awal hingga akhir dilaksanakan oleh guru Taman Kanak-kanak dan peserta didik. Guru pada hari sebelumnya sudah mempelajari buku panduan permainan pos berangkai dan peserta didik yang melaksanakan rangkaian kegiatan permainan pos berangkai. Setelah melakukan rangkaian kegiatan permainan pos berangkai yang didalamnya ada aktivitas pengukuran suhu tubuh secara berulang tugas guru memberikan pengertian bahwa tubuh akan merespon banyak hal setelah melakukan aktivitas fisik dengan waktu

yang cukup lama. Berikut adalah hasil pengukuran suhu tubuh Peserta Didik Taman Kanak-kanak :

Tabel 33. Pengukuran Suhu Tubuh Peserta Didik TK ABA Margoluwih II

No	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	TINGGI BADAN	BERAT BADAN	UKUR SUHU TUBUH KE 1	UKUR SUHU TUBUH KE 2	UKUR SUHU TUBUH KE 3
1	ARP	P	114 cm	22,2 kg	35,2 °C	35,8 °C	36,4 °C
2	AKP	P	111 cm	15,4 kg	35 °C	35,6 °C	36,5 °C
3	AND	L	123 cm	21 kg	34,8 °C	35,6 °C	36,5 °C
4	ADAK	L	124 cm	27,5 kg	32,7 °C	33,1 °C	33,8 °C
5	AEIS	P	113 cm	18,3 kg	34,7 °C	35 °C	35,6 °C
6	BM	L	117 cm	19,5 kg	35,1 °C	35,7 °C	36,2 °C
7	DJTS	L	122 cm	24,7 kg	34,3 °C	34,8 °C	35,8 °C
8	FNA	P	114 cm	20,3 kg	34 °C	34,4 °C	35,3 °C
9	HGE	P	119 cm	18,9 kg	35,1 °C	35,8 °C	36,5 °C
10	IDA	P	119 cm	19,4 kg	33,4 °C	33,9 °C	34,3 °C
11	KD	L	122 cm	25,5 kg	35,2 °C	35,5 °C	35,9 °C
12	KAW	L	127 cm	39,1 kg	34,2 °C	34,8 °C	35 °C
13	MRB	L	116,5 cm	21,1 kg	34,4 °C	34,6 °C	36 °C
14	MRJ	L	123 cm	19,8 kg	34,7 °C	34,9 °C	35,6 °C
15	MKN	P	122 cm	27,6 kg	33,9 °C	34,2 °C	34,8 °C
16	NFM	P	119 cm	20 kg	35,2 °C	35,9 °C	36,4 °C
17	NEPP	P	114 cm	17,7 kg	35,6 °C	36 °C	36,6 °C

Tabel 34. Pengukuran Suhu Tubuh Peserta Didik TK ABA Margomulyo I

No	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	TINGGI BADAN	BERAT BADAN	UKUR SUHU TUBUH KE 1	UKUR SUHU TUBUH KE 2	UKUR SUHU TUBUH KE 3
1	ANT	P	114 cm	24,3 kg	35,5 °C	36,2 °C	36,6 °C
2	AAS	P	112 cm	18,7 kg	34,6 °C	35,8 °C	36,3 °C
3	ASR	L	116 cm	18 kg	34,9 °C	35,4 °C	36,2 °C
4	AOS	P	115 cm	18 kg	34,6 °C	34,8 °C	35,4 °C
5	ARR	P	126 cm	29 kg	34,7 °C	34,9 °C	35,2 °C
6	ASA	L	108 cm	17,5 kg	34,1 °C	34,7 °C	35 °C
7	AAK	L	130 cm	17,4 kg	34,9 °C	35,6 °C	36,2 °C
8	AVM	P	121 cm	21,1 kg	34,7 °C	35,7 °C	36,3 °C
9	ABM	P	115 cm	19,9 kg	34,4 °C	35,8 °C	36 °C
10	CSH	P	115 cm	19,5 kg	34,5 °C	34,8 °C	35,6 °C
11	DHI	L	112 cm	18,2 kg	35,4 °C	36,3 °C	36,7 °C

12	FAR	L	108 cm	15,5 kg	35,5 °C	36,2 °C	36,8 °C
13	HSNR	L	105 cm	14 kg	34,3 °C	35,2 °C	35,7 °C
14	HAR	L	125 cm	22,1 kg	35,5 °C	36 °C	36,4 °C
15	MA	P	152 cm	30 kg	33,6 °C	34,2 °C	35,7 °C
16	MYA	P	119 cm	22,4 kg	34,2 °C	35,1 °C	35,4 °C
17	NM	L	120 cm	23 kg	34,2 °C	34,4 °C	35,3 °C
18	QSPS	P	112 cm	19,9 kg	35,2 °C	36 °C	36,8 °C
19	SU	P	114 cm	17,2 kg	34,8 °C	35,2 °C	35,8 °C
20	SA	P	114 cm	19,9 kg	34,6 °C	35 °C	35,9 °C
21	SHZ	P	115 cm	16,5 kg	33,9 °C	34,3 °C	35,1 °C
22	YA	P	116 cm	18 kg	34,7 °C	34,9 °C	35,8 °C

Berdasarkan kedua tabel di atas menunjukkan bahwa Peserta Didik Taman Kanak-kanak bersungguh-sungguh dalam mencoba semua 6 model permainan pos berangkai. Terbukti setiap peserta didik selesai melakukan aktivitas di ukur ulang mendapatkan hasil yang meningkat secara terus menerus. Harapannya dengan bersungguh-sungguh melakukan permainan pos berangkai selain meningkatkan kemampuan gerak dasar sebagai tujuan utamanya peserta didik juga akan lebih paham tentang kondisi fisik sebelum dan sesudah beraktivitas.

C. Revisi Produk

Draf produk telah direvisi sesuai dengan saran dari para ahli, kemudian didapatkan perubahan beberapa media agar lebih simple dan pembagian waktu dalam setiap sesi lebih terperinci. Berikut merupakan produk permainan pos berangkai setelah diperbaiki berdasarkan saran dan masukan yang diperoleh setelah melakukan validasi materi:

Tabel 35. Revisi Produk Permainan Pos Berangkai

Aktivitas Pendahuluan
<p>Aktivitas pendahuluan berlangsung selama 15 menit dengan rangkaian kegiatan sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik ditarikkan menjadi 2 atau 3 baris 2) Peserta didik berhitung untuk mengetahui jumlah peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran 3) Berdoa, salam pembuka, presensi 4) Apersepsi <ol style="list-style-type: none"> a) Guru menanyakan apakah setelah bangun tidur Peserta Didik Taman Kanak-kanak membantu Ibu membereskan tempat tidurnya. b) Guru menanyakan apakah pagi ini Peserta Didik Taman Kanak-kanak memakai baju sendiri atau dibantu ibu dirumah. c) Guru menanyakan apakah pagi ini Peserta Didik Taman Kanak-kanak sudah sarapan pagi dan minum susu dirumah. d) Bertahap guru menjelaskan apa itu pentingnya melakukan aktivitas gerak bagi tubuh. 5) Penghitungan tinggi badan dan berat badan Peserta Didik Taman Kanak-kanak. penghitungan tinggi badan dan berat badan hanya dilakukan pada aktivitas pendahuluan guna mengetahui seberapa tinggi dan seberapa berat setiap Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Berikut alat ukur untuk tinggi badan dan alat timbangan berat badan: <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>Timbangan Berat Badan</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Meteran Tinggi Badan</p>  </div> </div>

- 6) Pengukuran suhu tubuh pada aktivitas pendahuluan menggunakan alat *thermometer* guna mengetahui suhu tubuh serta kondisi kesehatan Peserta Didik Taman Kanak-kanak sebelum melakukan aktivitas berikutnya. Hasil pengukuran suhu tubuh pada aktivitas pendahuluan akan dibandingkan pada pengukuran suhu tubuh yang dilakukan kembali pada sesi setelah aktivitas pemanasan dan sesi setelah aktivitas inti permainan pos berangkai dilakukan.

Thermometer



- 7) Pengukuran suhu tubuh dilaksanakan secara berulang guna memberikan sumber pengetahuan baru kepada Peserta Didik Taman Kanak-kanak bahwa tubuhnya akan mengalami perubahan yang signifikan dari sebelum melakukan aktivitas gerak hingga sesudah melakukan aktivitas gerak. Mereka akan merasakan perubahan yang terjadi seperti napas terengah-engah, keringat berlebih, menjadi lebih haus dan suhu tubuh menjadi lebih panas dari sebelumnya.

Aktivitas Pemanasan

Aktivitas pemanasan berlangsung selama 20 menit untuk pemanasan statis dan dinamis 5 menit, gerak lagu pohon apel diputar 2 kali sekitar 2 menit 20 detik, dan gerak, lagu gerak tiru binatang diputar 2 kali sekitar 7 menit 2 detik, dan waktu selebihnya untuk pengukuran suhu tubuh yang kedua kalinya. Berikut penjabaran rangkaian kegiatan pemanasan :

- 1) Pemanasan statis dinamis dengan tingkat gerakan yang mudah ditirukan Peserta Didik Taman Kanak-kanak, sebelum dilaksanakannya pemanasan dengan gerak dan lagu.

- 2) Pemanasan dengan gerak dan lagu pohon apel dan gerak tiru binatang. Peserta Didik Taman Kanak-kanak diharapkan mampu menirukan gerakan dengan baik dan benar.
- 3) Guru mencontohkan gerakan lagu pohon apel dan Peserta Didik Taman Kanak-kanak mengikuti dengan baik dan benar, berikut lirik lagu pohon apel :
- Aku pohon apel yang rindang
 Ini batangku dan ini rantingku
 Bila aku tumbang krek krek krek
 Bila angin kencang wus wus wus
 Bila angin kencang wus wus wus
- 4) Guru mencontohkan gerak tiru binatang dan Peserta Didik Taman Kanak-kanak mengikuti dengan baik dan benar, berikut lirik lagu gerak tiru binatang :
- Melompat , melompat , lompat seperti kelinci
 Satu dua, satu dua melompat yang tinggi
 Berenang, berenang, berenang seperti ikan
 Satu dua, satu dua berenang perlahan
 Ayo tirukan, kita tirukan, kita, tirukan gerakan binatang
 Ayo tirukan, kita tirukan, siapa yang bisa bergerak seperti burung
 Terbang terbang, terbang terbang
 Terbang terbang terbang terbang
 Terbang terbang, terbang terbang
 Terbang terbang terbang terbang
- Ayo tirukan, kita tirukan, kita, tirukan gerakan binatang
 Ayo tirukan, kita tirukan, siapa yang bisa bergerak seperti bebek
 Kwek kwek kwek kwek, kwek kwek kwek kwek

Kwek kwek kwek kwek, kwek kwek kwek kwek

Kwek kwek kwek kwek, kwek kwek kwek kwek

Kwek kwek kwek kwek, kwek kwek kwek kwek

Ayo tirukan, kita tirukan, kita, tirukan gerakan binatang

Ayo tirukan, kita tirukan, siapa yang bisa bergerak seperti monyet

Uu aa uu aa uu aa uu aa uu aa uu aa

Uu aa uu aa uu aa uu aaaa

- 5) Aktivitas pemanasan akan ditutup dengan pengukuran suhu tubuh, kemudian dilanjutkan dengan aktivitas inti.
- 6) Pengukuran suhu tubuh pada sesi setelah aktivitas pemanasan menggunakan alat thermometer guna mengetahui berapa suhu tubuh Peserta Didik Taman Kanak-kanak setelah melakukan aktivitas pemanasan. Hasil pengukuran suhu tubuh pada sesi setelah aktivitas pemanasan akan dibandingkan dengan penghitungan suhu tubuh pada sesi aktivitas pendahuluan, pengukuran suhu tubuh akan dilakukan kembali pada sesi setelah aktivitas inti permainan pos berangkai dilakukan.

Aktivitas Inti

Aktivitas inti berlangsung selama 60-90 menit (tergantung banyaknya jumlah Peserta Didik Taman Kanak-kanak, berikut penjabaran rangkaian kegiatan inti:

1. Pos 1 : Permainan Merangkai Langkah Ceria

- a) Definisi permainan merangkai langkah ceria

Permainan merangkai langkah ceria adalah sebuah permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak, dimana permainan ini selain mengasah kemampuan gerak lokomotor permainan merangkai langkah ceria diharapkan dapat meningkatkan rasa percaya diri Peserta Didik Taman Kanak-kanak dalam melewati papan balok setiap langkahnya serta peserta didik dapat melatih keseimbangan tubuh dalam meniti papan balok.

Permainan merangkai langkah ceria masuk dalam satu dari enam permainan Pos Berangkai di mana semua permainan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Kemampuan gerak dasar yang ditonjolkan dalam permainan merangkai langkah ceria yaitu gerak lokomotor berupa gerakan berjalan mengikuti pola dari lurus, berbelok, dan zig-zag.

b) Tujuan permainan

- Melatih konsentrasi peserta didik
- Melatih keseimbangan peserta didik
- Melatih keberanian peserta didik
- Melatih mengordinasikan kedua kaki peserta didik
- Melatih gerak lokomotor peserta didik

c) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan yaitu papan titian P x L x T (80 cm x 10 cm x 2 cm dan meteran.

Papan Titian

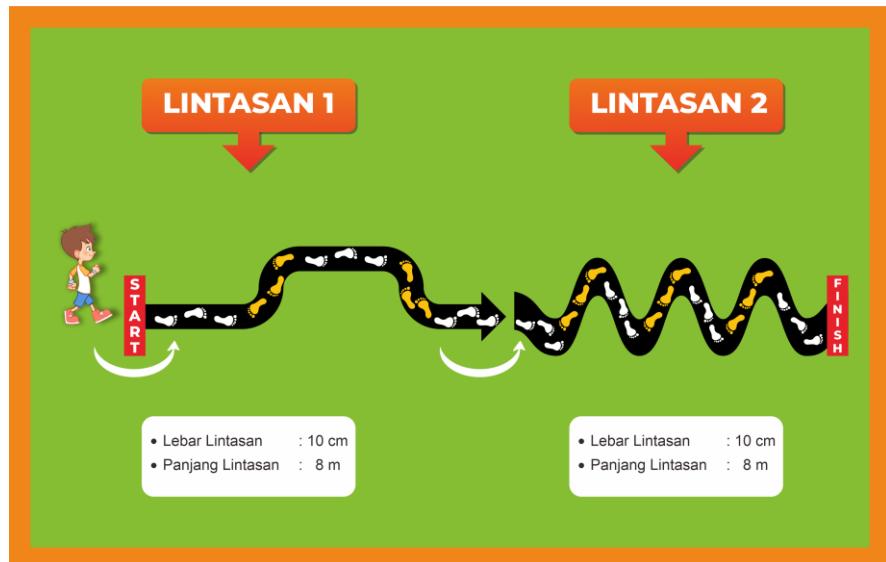


Meteran



d) Gambar pelaksanaannya

Permainan Merangkai Langkah Ceria



e) Deskripsi tata cara permainan

- 1) Peserta didik meniti lintasan 1 dan lintasan 2 dengan berjalan cepat sesuai bentuk lintasannya.
 - 2) Peserta didik diharapkan mampu berjalan cepat sesuai dengan bentuk garis yang dilewati (dari start ke finish).
 - 3) Peserta didik melangkah menyesuaikan gambar telapak kaki pada papan titian, ketika gambar telapak kaki lurus peserta didik harus melangkah kedepan dalam melewati papan titian, jika gambar telapak kaki arah berlawanan peserta didik diminta untuk melangkah mundur dalam melewati papan titian.
 - 4) Setelah peserta didik mampu melewati POS 1 peserta didik dapat meneruskan ke POS 2.
2. Pos 2 : Permainan Bola Indra Ceria
- a) Definisi Permainan Bola Indra Ceria

Permainan Bola Indra Ceria adalah sebuah permainan yang memiliki banyak manfaat bagi Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Permainan Bola Indra Ceria melatih kecepatan gerakan

tangan peserta didik dalam melempar bola, melatih ketepatan peserta didik dalam melempar bola agar mengenai sasaran, serta melatih kekuatan otot tangan agar Peserta Didik Taman Kanak-kanak bisa mengenai sasaran ketika bola dilempar.

Permainan Bola Indra Ceria masuk dalam satu dari enam permainan Pos Berangkai di mana semua permainan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Kemampuan gerak dasar yang ditonjolkan dalam Permainan Bola Indra Ceria adalah gerak non lokomotor dan gerak manipulatif yang meliputi gerak non lokomotor aktivitas dilakukan tanpa adanya perpindahan tempat dan gerak manipulatif melempar bola. Terdapat banyak manfaatnya Permainan Bola Indra Ceria tidak hanya kemampuan gerak dasar saja yang meningkat adapula nilai ketepatan dalam mengenai sasaran yang dituju, melatih peserta didik dalam memahami nama-nama bagian tubuh, serta meningkatkan rasa percaya diri saat berbicara untuk menyebutkan bagian-bagian tubuh.

b) Tujuan permainan

- Melatih kecepatan gerakan tangan peserta didik
- Melatih kekuatan otot tangan peserta didik
- Melatih kecermatan dan ketepatan peserta didik
- Melatih gerak non lokomotor peserta didik
- Melatih gerak manipulatif peserta didik
- Melatih pemahaman macam-macam bagian tubuh

c) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan yaitu paralon penyangga banner, bola karet diameter 18 cm, dan banner gambar bagian-bagian tubuh manusia.

Paralon Penyangga Banner



Bola Karet



Banner Gambar Bagian Tubuh Manusia



d) Gambar pelaksanaannya

Permainan Bola Indra Ceria



e) Deskripsi tata cara permainan

- Peserta didik bersiap melempar bola dari arah start menuju tiang penyangga untuk banner bergambar macam-macam

bagian-bagian tubuh manusia.

- Terdapat 5 banner bergambar bagian-bagian tubuh manusia, peserta didik diberi 3 bola dalam artian 3 kesempatan melempar ke arah banner bergambar bagian tubuh manusia.
- Setiap bola mengenai salah satu banner bergambar bagian-bagian tubuh manusia peserta didik wajib menyebutkan gambar bagian tubuh apa yang dikenai.
- Setelah peserta didik mampu melewati POS 2 dengan baik peserta didik dapat melanjutkan ke POS 3.

3. Pos 3 : Permainan Bendera Warna Ceria

a) Definisi permainan bendera warna ceria

Permainan bendera warna ceria adalah sebuah permainan yang memiliki banyak manfaat bagi Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Permainan bendera warna ceria melatih ketelitian peserta didik dalam mencocokkan bendera warna dengan ember yang sesuai warnanya, permainan bendera warna ceria juga melatih kecepatan dalam berlari, serta melatih peserta didik dalam melakukan lompatan-lompatan kecil melewati gawang kecil dari paralon.

Permainan bendera warna ceria masuk dalam satu dari enam permainan Pos Berangkai dimana semua permainan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Kemampuan gerak dasar yang ditonjolkan dalam permainan bendera warna ceria adalah gerak lokomotor yang meliputi lari dan lompat. Terdapat banyak manfaatnya permainan bendera warna ceria tidak hanya kemampuan gerak dasar saja yang meningkat adapula nilai kecermataan dan ketelitian.

b) Tujuan permainan

- Melatih kecermataan dan ketelitian peserta didik
- Melatih ketangkasan dan kecepatan peserta didik

- Melatih gerak lokomotor peserta didik
- Melatih pemahaman macam-macam warna bendera

c) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan yaitu bendera warna-warni, ember warna-warni, gawang kecil dari paralon, dan meteran.

Bendera Warna - Warni



Ember Warna-Warni



Gawang Kecil Paralon

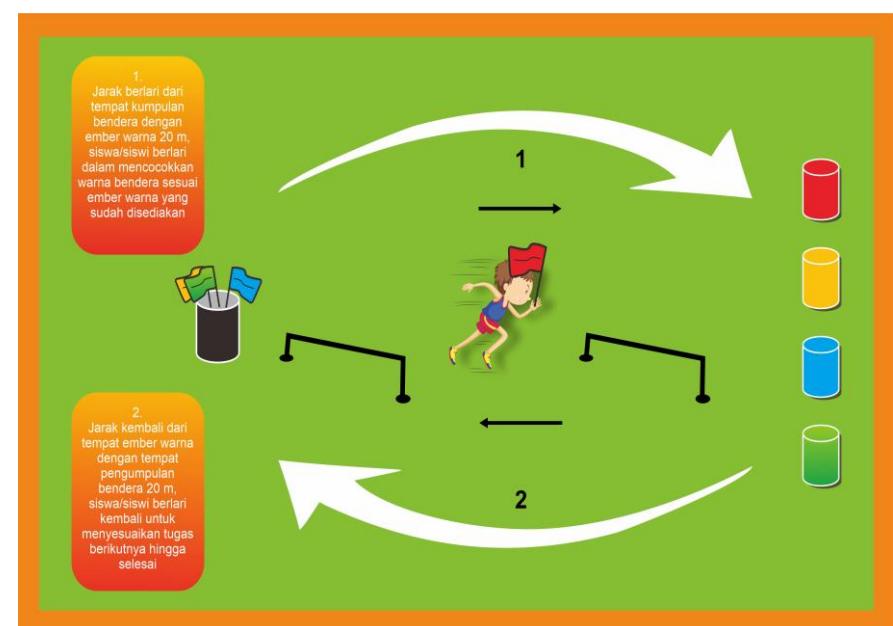


Meteran



d) Gambar pelaksanaannya

Permainan Bendera Warna Ceria



e) Deskripsi tata cara permainan

- Peserta didik bersiap di dekat ember berkumpulnya bendera warna-warni.
- Peserta didik membawa salah satu bendera warna-warni dengan berlari dan melompat melewati gawang kecil paralon sebanyak dua kali.
- Peserta didik mencocokkan salah satu bendera warna-warni yang dibawanya untuk dimasukkan kedalam ember, sembari peserta didik menyebutkan warna apa yang sudah dicocokannya.
- Peserta didik mengulangi aktivitas tersebut hingga bendera warna-warni habis di masukan ke dalam ember warna.
- Setelah peserta didik mampu melewati POS 3 dengan baik peserta didik dapat melanjutkan ke POS 4.

4. Pos 4 : Permainan Sunda Manda Bendera Warna

a) Definisi Permainan Sunda Manda Bendera Warna

Permainan Sunda Manda Bendera Warna adalah sebuah permainan dimana Peserta Didik Taman Kanak-kanak diarahkan untuk melakukan aktivitas melompati area sunda manda. Permainan Sunda Manda Bendera Warna melatih kekuatan otot kaki peserta didik Taman Kanak-kanak ketika melompati area sunda manda, melatih kekuatan otot tangan menggenggam bendera warna agar tidak jatuh saat melompat, serta melatih kecepatan berlari ketika peserta didik mengulangi aktivitas dari start.

Permainan Sunda Manda Bendera Warna masuk dalam satu dari enam permainan Pos Berangkai dimana semua permainan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Kemampuan gerak dasar yang ditonjolkan dalam Permainan Sunda Manda Bendera Warna adalah gerak lokomotor yaitu berupa aktivitas melompati area

sunda manda dan berlari.

b) Tujuan permainan

- Melatih keberanian peserta didik
- Melatih kekuatan otot kaki dan tangan peserta didik
- Melatih kecepatan peserta didik
- Melatih gerak lokomotor peserta didik

c) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan yaitu lintasan sunda manda yang terbuat dari banner, bendera warna-warni, dan ember warna-warni.

Ember Warna-Warni



Bendera Warna - Warni

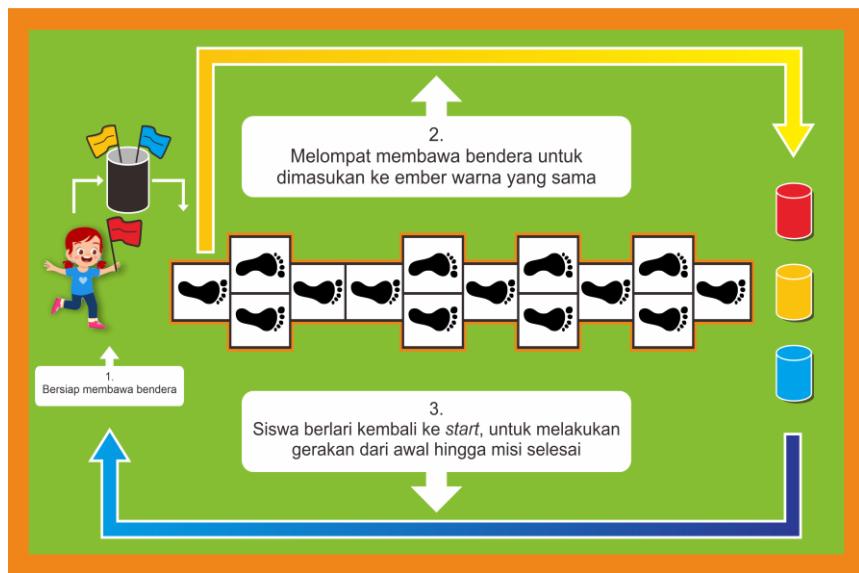


Lintasan Sunda manda dari Banner



d) Gambar pelaksanaannya

Permainan Sunda Manda Bendera Warna



e) Deskripsi tata cara permainan

- Peserta didik bersiap melompat dari arah start dengan membawa satu bendera warna-warni yang ada digaris start untuk dimasukan kedalam ember warna-warni yang warnanya sama dengan bendera yang sudah dibawa lompat melintasi lintasan sunda manda.
- Setelah selesai peserta didik kembali berlari ke arah garis start untuk mengambil bendera yang ada di garis start dan melakukan kembali seperti yang pertama mencocokkan bendera yang dibawa sesuai warna ember dengan lintasan sunda manda yang harus dilalui.
- Setelah peserta didik mampu melewati POS 4 peserta didik dapat meneruskan ke POS 5

5. Pos 5 : Permainan *Climb a spider web*

a) Definisi permainan *climb a spider web*

Permainan *climb a spider web* adalah sebuah permainan dimana Peserta Didik Taman Kanak-kanak diarahkan untuk melakukan aktivitas memanjat jaring laba-laba dan

mengumpulkan semua bendera yang ada pada jaring laba-laba. Permainan *climb a spider web* melatih kekuatan otot tangan dan otot kaki Peserta Didik Taman Kanak-kanak dalam melewati jaring laba-laba, melatih keberanian Peserta Didik Taman Kanak-kanak dalam menaklukkan tantangan jaring laba-laba, melatih kecermatan dan ketelitian peserta didik dalam mengumpulkan bendera warna-warni yang letaknya tidak saling berdekatan, serta melatih kecepatan peserta didik dalam meletakkan bendera warna-warni sesuai ember warna.

Permainan *climb a spider web* masuk dalam satu dari enam permainan Pos Berangkai dimana semua permainan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Kemampuan gerak dasar yang ditonjolkan dalam permainan *climb a spider web* adalah gerak lokomotor yaitu berupa aktivitas memanjat jaring laba-laba dan berlari membawa bendera warna-warni untuk dimasukkan kedalam ember warna. Permainan *climb a spider web* dapat memacu adrenalin Peserta Didik Taman Kanak-kanak dalam menaklukan trek yang harus dilaluinya.

b) Tujuan permainan

- Melatih keberanian peserta didik
- Melatih kekuatan otot kaki dan otot tangan peserta didik
- Melatih kecepatan peserta didik
- Melatih ketelitian peserta didik
- Melatih gerak lokomotor peserta didik

c) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan yaitu jaring laba-laba yang sudah dirakit dengan tiang penyangganya, bendera warna-warni, dan ember warna-warni.

Ember Warna-Warni



Bendera Warna - Warni

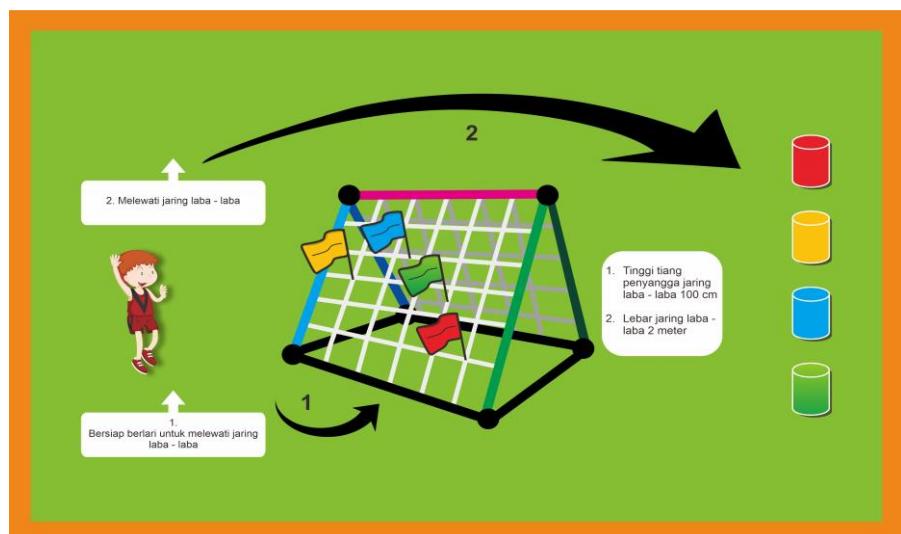


Jaring Laba-Laba



d) Gambar pelaksanaannya

Permainan *Climb a spider web*



e) Deskripsi tata cara permainan

- Peserta didik melewati jaring laba-laba dari ujung ke ujung, dengan harapan peserta didik mampu berhati-hati, teliti, berani dan aman sampai akhir.
- Peserta didik melewati jaring laba-laba sembari

mengumpulkan bendera warna-warni yang sudah diikatkan pada jaring laba-laba, setelah bendera terkumpul peserta didik memasukan bendera warna-warni sesuai tabung warna yang sudah disediakan.

- Setelah peserta didik mampu melewati POS 5 peserta didik dapat meneruskan ke POS 6.

6. Pos 6 : Permainan Lompat Tebak Nama Hewan

a) Definisi Permainan Lompat Tebak Nama Hewan

Permainan Lompat Tebak Nama Hewan adalah sebuah permainan dimana Peserta Didik Taman Kanak-kanak diarahkan untuk mencocokkan bendera bergambar macam-macam jenis hewan dengan simpai bergambar hewan yang dipijaknya. Permainan lompat tebak nama hewan melatih kekuatan kaki Peserta Didik Taman Kanak-kanak untuk melompati beberapa banner bergambar hewan, melatih kecepatan respon tangan Peserta Didik Taman Kanak-kanak dalam mengangkat bendera bergambar macam-macam jenis hewan, serta membiasakan Peserta Didik Taman Kanak-kanak untuk berpikir cepat dan tepat kaitannya dengan Permainan Lompat Tebak Nama Hewan yaitu ketika peserta didik menginjak banner bergambar hewan saat yang bersamaan peserta didik harus mengangkat bendera bergambar macam-macam hewan tidak lupa peserta didik menyebutkan nama hewan tersebut.

Permainan Lompat Tebak Nama Hewan masuk dalam satu dari enam permainan Pos Berangkai dimana semua permainan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Kemampuan gerak dasar yang ditonjolkan dalam Permainan Lompat Tebak Nama Hewan adalah gerak lokomotor dan gerak non lokomotor yang meliputi gerak lokomotor aktivitas yang dilakukan berupa melompati banner bergambar hewan kemudian mengangkat bendera bergambar

macam-macam hewan, berikutnya meliputi gerak non lokomotor saat peserta didik sedang berdiri tegap diatas simpai bergambar hewan dan mengangkat bendera bergambar macam-macam hewan dibarengi dengan peserta didik menyebutkan nama hewan tersebut. Terdapat banyak manfaatnya Permainan Lompat Tebak Nama Hewan tidak hanya kemampuan gerak dasar saja yang meningkat adapula kemampuan berpikir kritis.

b) Tujuan permainan

- Melatih kecepatan gerak motorik peserta didik
- Melatih kekuatan otot kaki peserta didik
- Melatih kekuatan otot tangan peserta didik
- Melatih gerak lokomotor peserta didik
- Melatih gerak non lokomotor peserta didik
- Melatih kecermatan dan ketelitian peserta didik
- Melatih tingkat percaya diri peserta didik
- Melatih kelantangan suara peserta didik
- Melatih pemahaman macam-macam jenis hewan

c) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan yaitu banner gambar macam-macam jenis hewan dan bendera gambar macam-macam jenis hewan

Bendera Bergambar Hewan



Banner Bergambar hewan



d) Gambar pelaksanannya

Permainan Lompat Tebak Nama Hewan



e) Deskripsi tata cara permainan

- Peserta didik bersiap melompat dari arah start dengan membawa seluruh bendera bergambar macam-macam hewan.
 - Kemudian peserta didik mulai melompati lingkaran pijakan yang masing-masing terdapat macam-macam gambar hewan.
 - Setiap melompat dan berhenti di lingkaran pijakan peserta didik wajib mencocokan gambar hewan di lingkaran pijakan yang dipijak dengan mengangkat satu bendera bergambar hewan yang sama serta menyebutkan nama hewannya.
 - Setelah peserta didik mampu melewati POS 6 itu artinya permainan pos berangkai dapat dilalui Peserta Didik Taman Kanak-kanak dengan baik dan benar.
7. Aktivitas inti akan ditutup dengan pengukuran suhu tubuh, kemudian dilanjutkan dengan aktivitas pendinginan.
8. Pengukuran suhu tubuh pada sesi setelah aktivitas inti menggunakan alat thermometer guna mengetahui berapa suhu tubuh Peserta Didik Taman Kanak-kanak setelah melakukan aktivitas inti. Hasil pengukuran suhu tubuh pada sesi setelah aktivitas inti akan dibandingkan dengan pengukuran suhu tubuh pada sesi setelah aktivitas pemanasan, dapat dipastikan hasil pengukuran suhu tubuh memiliki jumlah ukuran suhu tubuh agak lebih tinggi dibandingkan

dengan penghitungan pada sesi setelah aktivitas pemanasan. Pengukuran suhu tubuh pada sesi setelah aktivitas inti menjadi pengukuran suhu tubuh yang paling terakhir dalam serangkaian kegiatan permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar peserta didik-siwi Taman Kanak-kanak. Diharapkan dengan adanya pembiasaan baik dalam mengetahui kondisi tubuhnya masing-masing Ketika sebelum melakukan dan sesudah melakukan aktivitas peserta didik-Peserta Didik Taman Kanak-kanak akan lebih peka Ketika terjadi perubahan-perubahan pada dirinya sendiri.

Aktivitas Pendinginan

Aktivitas pendinginan berlangsung selama 10 menit, berikut penjabaran rangkaian kegiatan pendinginan :

- 1) Pendinginan: anak dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok berbanjar, tiap kelompok dibagikan satu bola, kemudian anak melakukan estafet bola diawali dengan melewatkkan bola untuk dioper ke teman dibelakangnya melalui atas kepala masing-masing dimulai dari anak baris depan hingga baris yang paling belakang. Variasi dengan mengoper bola dengan posisi badan putar ke kanan, posisi badan putar ke kiri, bisa juga mengoper lewat bawah dengan posisi badan membungkuk.
- 2) Guru memberikan evaluasi tentang pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan.
- 3) Refleksi kebermaknaan permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak.
- 4) Berdoa bersama-sama dan salam penutup.

D. Kajian Produk Akhir

1. Produk Akhir

Produk akhir yang dibuat pada penelitian dan pengembangan ini adalah berupa permainan pos berangkai. Permainan pos berangkai terdiri dari

latihan pendahuluan, pemanasan, inti dengan 6 model permainan pos berangkai dan penutup. Permainan pos berangkai dikemas dalam buku panduan yang dibuat dengan seefisien mungkin agar pembaca mudah memahami isi dari buku panduan permainan pos berangkai. Permainan pos berangkai disusun dengan menyesuaikan kebutuhan Peserta Didik Taman Kanak-kanak khususnya kelas atas atau kelas B. Kebaharuan dari produk ini adalah adanya model permainan yang lebih kreatif dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar dan sistem penghitungan tes kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Fokus dan tujuan produk adalah meningkatkan kemampuan gerak dasar yang meliputi gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif, di mana ketiga aspek gerak tersebut terkandung dalam 6 model permainan pos berangkai. Harapannya setelah kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak dapat meningkat, dengan sendirinya akan timbul rasa percaya diri pada Peserta Didik Taman Kanak-kanak dalam mengikuti berbagai macam kegiatan yang fokus terhadap gerak seperti mata pelajaran fisik motorik salah satunya.

2. Uji Efektivitas

Produk akhir yang dibuat pada penelitian dan pengembangan ini adalah berupa buku panduan permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Produk akhir selanjutnya dilaksanakan uji efektivitas di TK Bhakti Siwi Klaci I sebanyak 21 peserta didik. Pengujian lapangan dari model akhir

pengembangan dilakukan melalui pengamatan atau observasi. Uji efektivitas ini dilakukan dalam waktu 3 minggu di mana setiap minggunya tatap muka sebanyak 2 kali pada minggu pertama dan kedua kemudian untuk minggu ketiga hanya 1 kali pertemuan saja, total tatap muka sebanyak 5 kali pertemuan. Dengan rincian 2 kali pertemuan untuk *pretest* dan *posttest* kemudian 3 kali pertemuan untuk diberi perlakuan atau *treatment*.

Hasil observasi yang dihasilkan dari pengamatan pertama sebelum diberi perlakuan atau *treatment* disebut *pretest*. Data pertemuan kedua – keempat dalam waktu pembelajaran digunakan sebagai perlakuan atau *treatment* selanjutnya hasil observasi yang dihasilkan dari pengamatan pada pertemuan terakhir sebagai data *posttest*. Deskripsi lengkap dipaparkan setelah skor mentah *pretest* dan *posttest* dirubah menjadi nilai, data hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat berdasarkan model permainan pos berangkai sebagai berikut.

a. Deskripsi Data Penelitian

Data penelitian untuk uji efektivitas didapatkan dari TK Bhakti Siwi Klaci I Margoluwih, sebanyak 21 peserta didik. Penilaian dengan menggunakan model permainan pos berangkai yang dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan dengan lama waktu 150 menit – 180 menit. Setiap perlakuan atau *treatment* peserta didik melakukan sebanyak 3 kali pengulangan permainan pos berangkai, namun ketika pelaksanaan *treatment* Peserta Didik Taman Kanak-kanak hanya melakukan

pengulangan dibagian permainan pos berangkai tanpa melakukan pengulangan pengukuran suhu.

1) Hasil *Pretest* dan *Posttest* Lari

Pretest atau penilaian tahap awal dilaksanakan dengan lari jarak tempuh 20 meter waktu maksimal yang ditempuh peserta didik putra 15 detik dan peserta didik putri 20 detik. Data yang diambil adalah waktu paling tersingkat untuk mencapai garis *finish* akan mendapat nilai terbaik. Hasil uji efektivitas pada TK Bhakti Siwi Klaci I Margoluwih yang diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 36. *Pretest* Lari 20 Meter

NILAI	INTERVAL WAKTU PESERTA DIDIK PUTRA	INTERVAL WAKTU PESERTA DIDIK PUTRI	F	%	KATEGORI
5	1 – 3 detik	1 – 4 detik	0	0	Sangat Baik
4	4 – 6 detik	5 – 8 detik	0	0	Baik
3	7 – 9 detik	9 – 12 detik	7	33,33	Cukup
2	10 – 12 detik	13 – 16 detik	9	42,86	Kurang
1	13 – 15 detik	17 – 20 detik	5	23,81	Sangat Kurang
TOTAL			21	100	

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa 21 Peserta Didik Taman Kanak-kanak, 0% memiliki kecepatan dengan kategori sangat baik, 0% memiliki kecepatan dengan kategori baik, 7 peserta didik atau 33,33% memiliki kecepatan dengan kategori cukup, 9 peserta didik atau 42,86% memiliki kecepatan dengan kategori kurang, dan 5 peserta didik atau 23,81% memiliki

kecepatan dengan kategori sangat kurang. Berikut disajikan data tingkat kecepatan peserta didik dalam berlari melalui bentuk diagram batang.

Gambar 3. Kategori *Pretest Lari*



Sedangkan untuk hasil *posttest* lari jarak tempuh 20 meter waktu maksimal yang ditempuh peserta didik putra 15 detik dan peserta didik putri 20 detik adalah sebagai berikut.

Tabel 37. *Posttest Lari 20 Meter*

NILAI	INTERVAL WAKTU PESERTA DIDIK PUTRA	INTERVAL WAKTU PESERTA DIDIK PUTRI	F	%	KATEGORI
5	1 – 3 detik	1 – 4 detik	14	66,67	Sangat Baik
4	4 – 6 detik	5 – 8 detik	6	28,57	Baik
3	7 – 9 detik	9 – 12 detik	1	4,76	Cukup
2	10 – 12 detik	13 – 16 detik	0	0	Kurang
1	13 – 15 detik	17 – 20 detik	0	0	Sangat Kurang
TOTAL			21	100	

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa 21 Peserta Didik Taman Kanak-kanak, 14 peserta didik 66,67% memiliki kecepatan dengan kategori sangat baik, 6 peserta didik 28,57% memiliki kecepatan dengan kategori baik, 1 peserta didik atau

4,76% memiliki kecepatan dengan kategori cukup, 0% memiliki kecepatan dengan kategori kurang, dan 0% memiliki kecepatan dengan kategori sangat kurang. Setelah mendapatkan perlakuan atau *treatment* permainan pos berangkai sudah nampak peningkatan nilai pada *posttest* jika dibandingkan dengan nilai sebelumnya pada *pretest*. Berikut disajikan data tingkat kecepatan peserta didik dalam berlari melalui bentuk diagram batang.

Gambar 4. Kategori *Posttest* Lari



2) Hasil *Pretest* dan *Posttest* Lompat

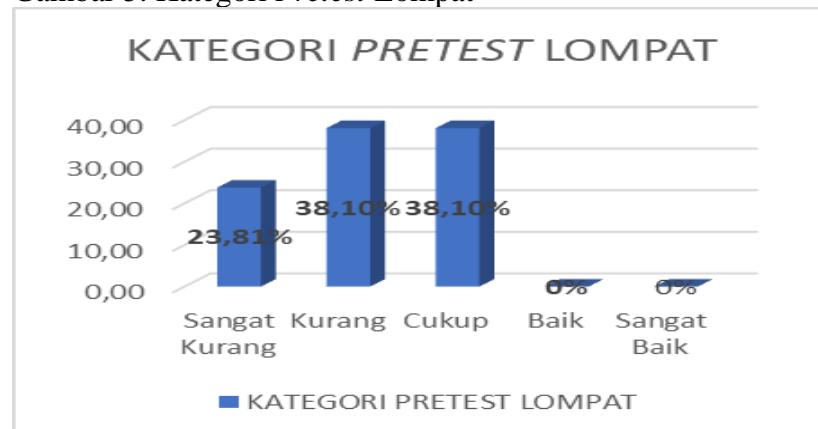
Setelah melaksanakan pengambilan data lari 20 meter, kemudian peserta didik melaksanakan uji lompat. Melompat dengan jarak capaian maksimal 150 cm untuk peserta didik putra dan 120 cm untuk peserta didik putri. Data yang diambil adalah jauhnya jarak lompatan siapa yang paling jauh akan mendapat nilai terbaik. Hasil uji efektivitas pada TK Bhakti Siwi Klaci I Margoluwih yang diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 38. *Pretest* Lompat

NILAI	JARAK LOMPATAN PESERTA DIDIK PUTRA	JARAK LOMPATAN PESERTA DIDIK PUTRI	F	%	KATEGORI
1	1 – 30 cm	1 – 24 cm	5	23,81	Sangat Kurang
2	31 – 60 cm	25 – 48 cm	8	38,10	Kurang
3	61 – 90 cm	49 – 72 cm	8	38,10	Cukup
4	91 – 120 cm	73 – 96 cm	0	0	Baik
5	121 – 150 cm	97 – 120 cm	0	0	Sangat Baik
TOTAL			21	100	

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa 21 Peserta Didik Taman Kanak-kanak, 0% memiliki jarak lompatan dengan kategori sangat baik, 0% memiliki jarak lompatan dengan kategori baik, 8 peserta didik atau 38,10% memiliki jarak lompatan dengan kategori cukup, 8 peserta didik atau 38,10% memiliki jarak lompatan dengan kategori kurang, dan 5 peserta didik atau 23,81% memiliki jarak lompatan dengan kategori sangat kurang. Berikut disajikan data tingkat kategori jarak lompatan dalam bentuk diagram batang.

Gambar 5. Kategori *Pretest* Lompat



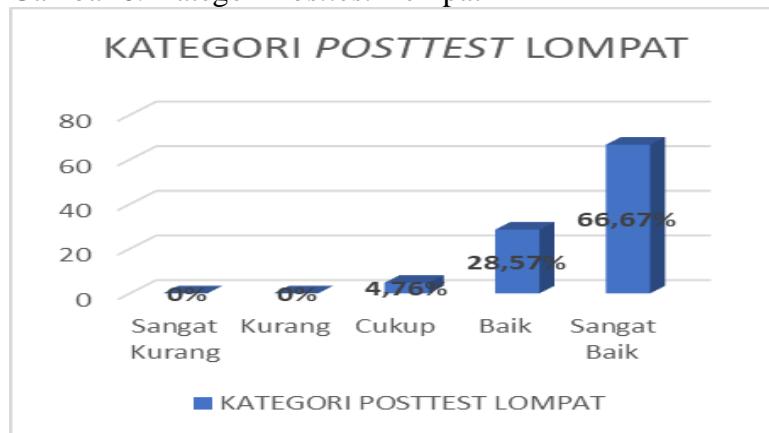
Sedangkan untuk hasil *posttest* lompat dengan jarak capaian maksimal 150 cm untuk peserta didik putra dan 120 cm untuk peserta didik putri adalah sebagai berikut.

Tabel 39. *Posttest* Lompat

NILAI	JARAK LOMPATAN PESERTA DIDIK PUTRA	JARAK LOMPATAN PESERTA DIDIK PUTRI	F	%	KATEGORI
1	1 – 30 cm	1 – 24 cm	0	0	Sangat Kurang
2	31 – 60 cm	25 – 48 cm	0	0	Kurang
3	61 – 90 cm	49 – 72 cm	1	4,76	Cukup
4	91 – 120 cm	73 – 96 cm	6	28,57	Baik
5	121 – 150 cm	97 – 120 cm	14	66,67	Sangat Baik
TOTAL			21	100	

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa 21 Peserta Didik Taman Kanak-kanak, 14 peserta didik atau 66,67% memiliki jarak lompatan dengan kategori sangat baik, 6 peserta didik 28,57% memiliki jarak lompatan dengan kategori baik, 1 peserta didik atau 4,67% memiliki jarak lompatan dengan kategori cukup, 0% memiliki jarak lompatan dengan kategori kurang, dan 0% memiliki jarak lompatan dengan kategori sangat kurang. Setelah mendapatkan perlakuan atau *treatment* permainan pos berangkai sudah nampak peningkatan nilai pada *posttest* jika dibandingkan dengan nilai sebelumnya pada *pretest*. Berikut disajikan data tingkat kategori jarak lompatan dalam bentuk diagram batang.

Gambar 6. Kategori *Posttest* Lompat



3) Hasil *Pretest* dan *Posttest* Jalan

Setelah melaksanakan pengambilan data lompat, kemudian peserta didik melaksanakan uji jalan. Berjalan lurus sepanjang 400 cm dengan medan berupa papan titian, diharapkan peserta didik putra dan peserta didik putri mampu berjalan lurus sesuai panjang papan titian yang ada. Waktu maksimal peserta didik putra 15 detik dan peserta didik putri 20 detik. Data yang diambil adalah waktu yang paling tersingkat dalam menyelesaikan uji berjalan lurus diatas papan titian untuk mencapai garis *finish* akan mendapat nilai terbaik. Hasil uji efektivitas pada TK Bhakti Siwi Klaci I Margoluwih yang diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 40. *Pretest* Jalan

NILAI	WAKTU PESERTA DIDIK PUTRA	WAKTU PESERTA DIDIK PUTRI	F	%	KATEGORI
5	1 – 3 detik	1 – 4 detik	0	0	Sangat Baik
4	4 – 6 detik	5 – 8 detik	1	4,76	Baik
3	7 – 9 detik	9 – 12 detik	9	42,86	Cukup
2	10 – 12 detik	13 – 16 detik	5	23,81	Kurang

1	13 – 15 detik	17 – 20 detik	6	28,57	Sangat Kurang
TOTAL			21	100	

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa 21 Peserta Didik Taman Kanak-kanak, 0% memiliki kecepatan berjalan lurus diatas papan titian dengan kategori sangat baik, 1 peserta didik atau 4,76% memiliki kecepatan berjalan lurus diatas papan titian dengan kategori baik, 9 peserta didik atau 42,86% memiliki kecepatan berjalan lurus diatas papan titian dengan kategori cukup, 5 peserta didik atau 23,81% memiliki kecepatan berjalan lurus diatas papan titian dengan kategori kurang, dan 6 peserta didik atau 28,57% memiliki kecepatan berjalan lurus diatas papan titian dengan kategori sangat kurang. Berikut disajikan data tingkat kategori kecepatan berjalan lurus diatas papan titian dalam bentuk diagram batang.

Gambar 7. Kategori *Pretest* Jalan



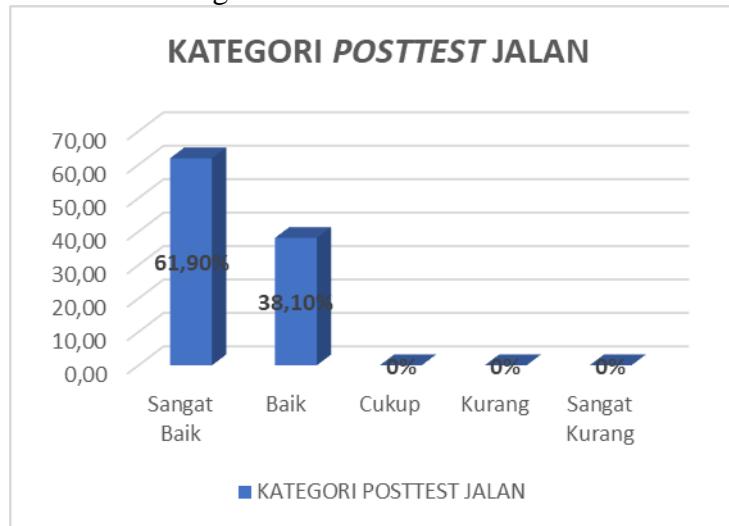
Sedangkan untuk hasil *posttest* berjalan lurus sepanjang 400 cm dengan medan berupa papan titian adalah sebagai berikut.

Tabel 41. *Posttest* Jalan

NILAI	WAKTU PESERTA DIDIK PUTRA	WAKTU PESERTA DIDIK PUTRI	F	%	KATEGORI
5	1 – 3 detik	1 – 4 detik	13	61,90	Sangat Baik
4	4 – 6 detik	5 – 8 detik	8	38,10	Baik
3	7 – 9 detik	9 – 12 detik	0	0	Cukup
2	10 – 12 detik	13 – 16 detik	0	0	Kurang
1	13 – 15 detik	17 – 20 detik	0	0	Sangat Kurang
TOTAL			21	100	

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa 21 Peserta Didik Taman Kanak-kanak, 13 peserta didik atau 61,90% memiliki kecepatan berjalan lurus diatas papan titian dengan kategori sangat baik, 8 peserta didik atau 38,10% memiliki kecepatan berjalan lurus diatas papan titian dengan kategori baik, 0% memiliki kecepatan berjalan lurus diatas papan titian dengan kategori cukup, 0% memiliki kecepatan berjalan lurus diatas papan titian dengan kategori kurang, dan 0% memiliki kecepatan berjalan lurus diatas papan titian dengan kategori sangat kurang. Setelah mendapatkan perlakuan atau *treatment* permainan pos berangkai sudah nampak peningkatan nilai pada *posttest* jika dibandingkan dengan nilai sebelumnya pada *pretest*. Berikut disajikan data tingkat kategori kecepatan berjalan lurus diatas papan titian dalam bentuk diagram batang.

Gambar 8. Kategori *Posttest* Jalan



4) Hasil *Pretest* dan *Posttest* Melempar Menangkap

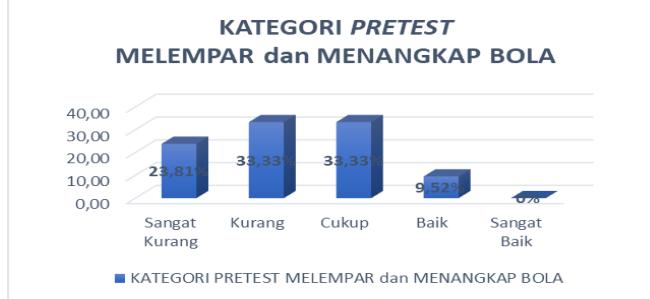
Setelah melaksanakan pengambilan data jalan, kemudian peserta didik melaksanakan uji melempar dan menangkap. Melempar dan menangkap bola (memantulkannya ke lantai kemudian ditangkap) dengan waktu 30 detik diharapkan peserta didik putra dapat melakukan lempar tangkap sebanyak 20 kali dan peserta didik putri sebanyak 15 kali. Data yang diambil adalah berapa kali melakukan lempar (dipantulkan) kemudian ditangkap selama 30 detik, semakin banyak maka akan mendapat nilai terbaik. Hasil uji efektivitas pada TK Bhakti Siwi Klasi I Margoluwih yang diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 42. *Pretest* Melempar dan Menangkap Bola

NILAI	JUMLAH LEMPARAN DAN TANGKAPAN PESERTA DIDIK PUTRI	JUMLAH LEMPARAN DAN TANGKAPAN PESERTA DIDIK PUTRA	F	%	KATEGORI
1	1 – 3 kali	1 – 4 kali	5	23,81	Sangat Kurang
2	4 – 6 kali	5 – 8 kali	7	33,33	Kurang
3	7 – 9 kali	9 – 12 kali	7	33,33	Cukup
4	10 – 12 kali	13 – 16 kali	2	9,52	Baik
5	13 – 15 kali	17 – 20 kali	0	0,00	Sangat Baik
TOTAL			21	100	

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa 21 Peserta Didik Taman Kanak-kanak, 0% memiliki jumlah lemparan dan tangkapan bola dengan kategori sangat baik, 2 peserta didik atau 9,52% memiliki jumlah lemparan dan tangkapan bola dengan kategori baik, 7 peserta didik atau 33,33% memiliki jumlah lemparan dan tangkapan bola dengan kategori cukup, 7 peserta didik atau 33,33% memiliki jumlah lemparan dan tangkapan bola dengan kategori kurang, dan 5 peserta didik atau 23,81% memiliki jumlah lemparan dan tangkapan bola dengan kategori sangat kurang. Berikut disajikan data tingkat kategori jumlah lemparan dan tangkapan bola dalam bentuk diagram batang.

Gambar 9. Kategori *Pretest* Melempar dan Menangkap Bola



Sedangkan untuk hasil *posttest* melempar dan menangkap

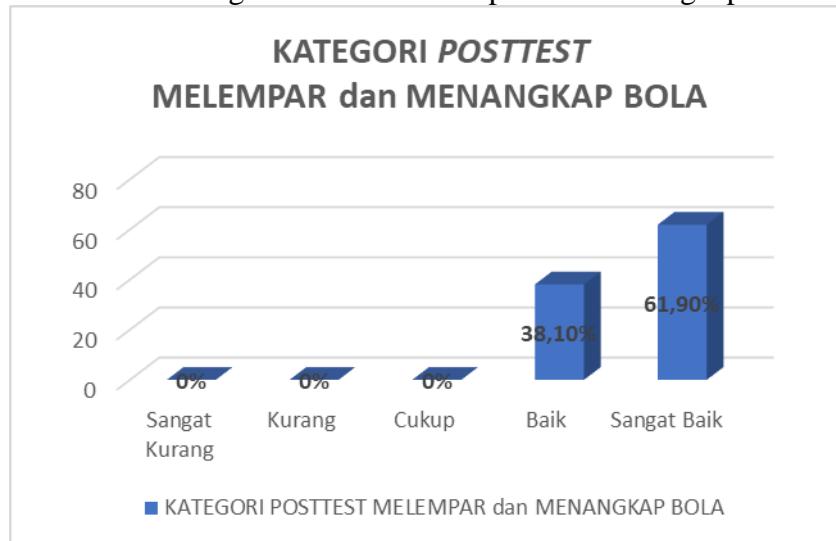
bola selama 30 detik adalah sebagai berikut.

Tabel 43. *Posttest* Melempar dan Menangkap Bola

NILAI	JUMLAH LEMPARAN & TANGKAPAN PESERTA DIDIK PUTRI	JUMLAH LEMPARAN &TANGKAPAN PESERTA DIDIK PUTRA	F	%	KATEGORI
1	1 – 3 kali	1 – 4 kali	0	0	Sangat Kurang
2	4 – 6 kali	5 – 8 kali	0	0	Kurang
3	7 – 9 kali	9 – 12 kali	0	0	Cukup
4	10 – 12 kali	13 – 16 kali	8	38,10	Baik
5	13 – 15 kali	17 – 20 kali	13	61,90	Sangat Baik
TOTAL			21	100	

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa 21 Peserta Didik Taman Kanak-kanak, 13 peserta didik atau 61,90% memiliki jumlah lemparan dan tangkapan bola dengan kategori sangat baik, 8 peserta didik atau 38,10% memiliki jumlah lemparan dan tangkapan bola dengan kategori baik, 0% memiliki jumlah lemparan dan tangkapan bola dengan kategori cukup, 0% memiliki jumlah lemparan dan tangkapan bola dengan kategori kurang, dan 0% memiliki jumlah lemparan dan tangkapan bola dengan kategori sangat kurang. Setelah mendapatkan perlakuan atau *treatment* permainan pos berangkai sudah nampak peningkatan nilai pada *posttest* jika dibandingkan dengan nilai sebelumnya pada *pretest*. Berikut disajikan data tingkat kategori jumlah lemparan dan tangkapan bola dalam bentuk diagram batang.

Gambar 10. Kategori *Posttest* Melempar dan Menangkap Bola



5) Hasil *Pretest* dan *Posttest* Menendang Bola ke Gawang

Setelah melaksanakan pengambilan data melempar dan menangkap, kemudian peserta didik melaksanakan uji menendang bola ke gawang ini menjadi sesi uji paling terakhir. Menendang bola ke gawang dengan jarak gawang yang dibedakan peserta didik putra jaraknya 4 meter dan peserta didik putri 3 meter melakukan 4 kali kesempatan menendang bola ke gawang. Data yang diambil adalah berapa kali bola masuk ke gawang semakin banyak bola masuk ke gawang maka akan mendapat nilai terbaik. Hasil uji efektivitas pada TK Bhakti Siwi Klaci I Margoluwih yang diperoleh data sebagai berikut.

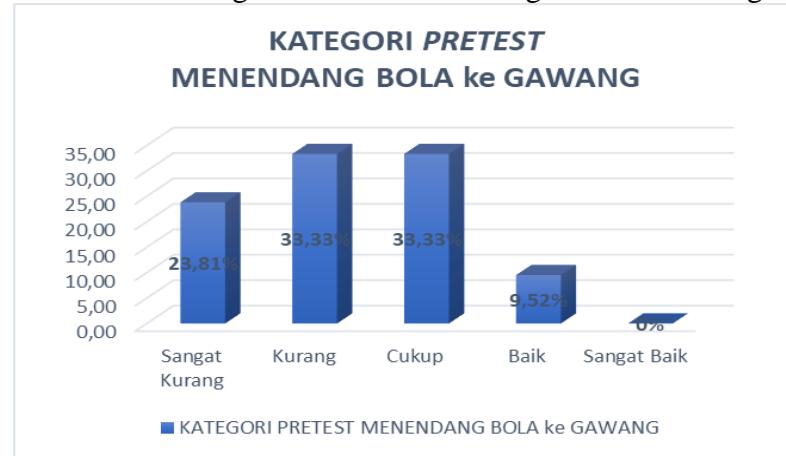
Tabel 44. *Pretest* Menendang Bola ke Gawang

NILAI	JUMLAH TENDANGAN	F	%	KATEGORI
1	0 tendangan masuk	5	23,81	Sangat Kurang
2	1 tendangan masuk	7	33,33	Kurang
3	2 tendangan masuk	7	33,33	Cukup
4	3 tendangan masuk	2	9,52	Baik

5	4 tendangan masuk	0	0,00	Sangat Baik
	TOTAL	21	100	

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa 21 Peserta Didik Taman Kanak-kanak, 0% memiliki jumlah tendangan bola ke gawang dengan kategori sangat baik, 2 peserta didik atau 9,52% memiliki jumlah tendangan bola ke gawang dengan kategori baik, 7 peserta didik atau 33,33% memiliki jumlah tendangan bola ke gawang dengan kategori cukup, 7 peserta didik atau 33,33% memiliki jumlah tendangan bola ke gawang dengan kategori kurang, dan 5 peserta didik atau 23,81% memiliki jumlah tendangan bola ke gawang dengan kategori sangat kurang. Berikut disajikan data tingkat kategori jumlah tendangan bola ke gawang dalam bentuk diagram batang.

Gambar 11. Kategori *Pretest* Menendang Bola ke Gawang



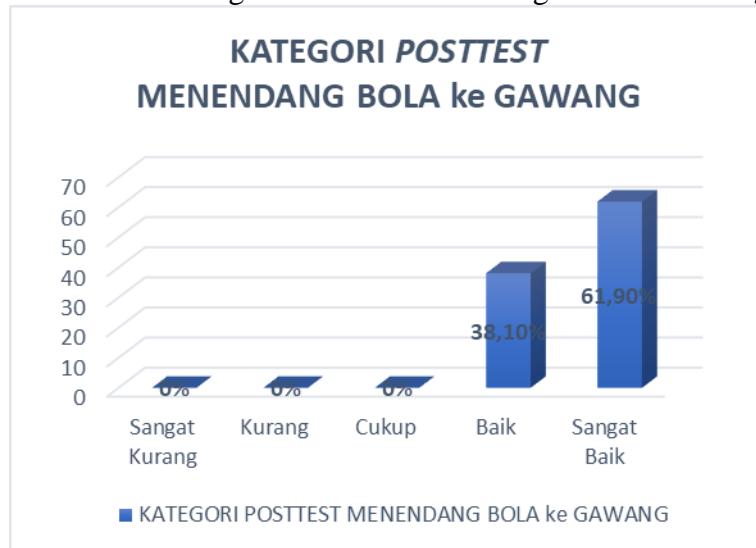
Sedangkan untuk hasil *posttest* menendang bola ke gawang sebanyak 4 kali percobaan adalah sebagai berikut.

Tabel 45. *Posttest* Menendang Bola ke Gawang

NILAI	JUMLAH TENDANGAN	F	%	KATEGORI
1	0 tendangan masuk	0	0	Sangat Kurang
2	1 tendangan masuk	0	0	Kurang
3	2 tendangan masuk	0	0	Cukup
4	3 tendangan masuk	8	38,10	Baik
5	4 tendangan masuk	13	61,90	Sangat Baik
TOTAL		21	100	

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa 21 Peserta Didik Taman Kanak-kanak, 13 peserta didik atau 61,90% memiliki jumlah tendangan bola ke gawang dengan kategori sangat baik, 8 peserta didik atau 38,10% memiliki jumlah tendangan bola ke gawang dengan kategori baik, 0% memiliki jumlah tendangan bola ke gawang dengan kategori cukup, 0% memiliki jumlah tendangan bola ke gawang dengan kategori kurang, dan 0% memiliki jumlah tendangan bola ke gawang dengan kategori sangat kurang. Setelah mendapatkan perlakuan atau *treatment* permainan pos berangkai sudah nampak peningkatan nilai pada *posttest* jika dibandingkan dengan nilai sebelumnya pada *pretest*. Berikut disajikan data tingkat kategori jumlah tendangan bola ke gawang sebanyak 4 kali percobaan dengan jarak tendang peserta didik berbeda dalam bentuk diagram batang.

Gambar 12. Kategori Posttest Menendang Bola ke Gawang



b. Uji Normalitas

Pengujian normalitas adalah pengujian tentang distribusi data.

Untuk mengetahui bentuk distribusi data tersebut menggunakan analisis statistik. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikan lebih dari 0,05. Adapun uji normalitas dapat dilihat per penilaian, sebagai berikut:

Tabel 46. Hasil Uji Normalitas Keefektifan Produk

Ranah Penilaian		Signifikansi	Keterangan
Lari 20 meter	<i>Pretest</i>	0,080	Normal
	<i>Posttest</i>	0,101	Normal
Lompat	<i>Pretest</i>	0,075	Normal
	<i>Posttest</i>	0,112	Normal
Jalan	<i>Pretest</i>	0,064	Normal
	<i>Posttest</i>	0,104	Normal
Melempar Menangkap	<i>Pretest</i>	0,066	Normal
	<i>Posttest</i>	0,135	Normal
Menendang Bola ke Gawang	<i>Pretest</i>	0,074	Normal
	<i>Posttest</i>	0,115	Normal

Berdasarkan data tabel diatas perhitungan uji normalitas pada permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak

dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak dengan menggunakan *shapiro – wilk* dapat disimpulkan bahwa dari data semua ranah penilaian berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa populasi adalah sama atau tidak. Jika nilai signifikansi > level keterpercayaan ($P > 0,05$) berarti homogen, sedangkan jika nilai signifikansi < level keterpercayaan ($P < 0,05$) berarti tidak homogen. Berdasarkan perhitungan data yang diperoleh dari lapangan dapat dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 47. Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Ranah Penilaian	Signifikansi	Keterangan
Lari 20 meter	0,419	Homegen
Lompat	0,197	Homegen
Jalan	0,143	Homegen
Melempar Menangkap	0,599	Homegen
Menendang Bola ke Gawang	0,115	Homegen

Hasil perhitungan uji homogenitas varian dengan *Levene Statistics* menunjukkan nilai signifikansi yang lebih besar dari level keterpercayaan, maka data tersebut dapat dikatakan sama (homogen).

d. Uji t

Berdasarkan data yang telah didapatkan yaitu data *pretest* dan *posttest* selanjutnya dilakukan uji t untuk mengetahui apakah ada hubungan antara *pretest* dan *posttest* serta peningkatan dalam penerapan model permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, berikut ini adalah tabel hasil uji t:

Tabel 48. Hasil Uji t

Ranah Penilaian	Rata-rata	t hitung	Signifikansi	Keterangan
Lari 20 meter	2,10	-14,216	0,000	Signifikan
	4,62			
Lompat	2,14	-11,570	0,000	Signifikan
	4,62			
Jalan	2,24	-11,208	0,000	Signifikan
	4,62			
Melempar Menangkap	2,29	-10,044	0,000	Signifikan
	4,62			
Menendang Bola ke Gawang	2,29	-11,713	0,000	Signifikan
	4,62			

Berdasarkan hasil uji t pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi $\text{sig} < 0,005$ untuk semua aspek. Nilai signifikansi sebesar 0,000 maka hasil menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa model permainan pos berangkai efektif untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak.

3. Uji Keberterimaan

Uji keberterimaan berupa angket yang dibagikan kepada guru Taman Kanak-kanak untuk menguji seberapa kegunaannya buku panduan permainan pos berangkai untuk digunakan. Berikut hasil dari responden terkait keberterimaan buku panduan permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak.

Tabel 49. Hasil Uji Keberterimaan Buku Panduan

No	Responden	Total Skor	Skor Ideal	Presentase
1	Responden 1	10	10	100%
2	Responden 2	10	10	100%
3	Responden 3	10	10	100%
4	Responden 4	10	10	100%

5	Responden 5	10	10	100%
6	Responden 6	10	10	100%
7	Responden 7	10	10	100%

Berdasarkan tabel di atas, terdapat 7 guru dari 4 sekolah yang mengisi angket mengenai keberterimaan buku panduan dalam pengembangan permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak. Presentase yang didapatkan rerata 100%, disimpulkan bahwa buku panduan yang digunakan dalam pembelajaran fisik motorik mengenai peningkatan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak dinilai diterima untuk digunakan.

4. Pembahasan

Pendidikan anak usia dini khususnya anak TK pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Faktor yang harus diperhatikan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah dasar pembelajaran bagi anak. Pembelajaran di TK perlu memperhatikan karakteristik perkembangan anak dan tujuan pembelajaran itu sendiri (Nurbaeti, 2023, p. 102). Program pendidikan anak usia dini merupakan program yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Empat kompetensi yang hendak dicapai oleh anak TK (4-6 tahun) adalah spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan (Pranoto, 2019, p. 189). Pendidikan Taman Kanak-kanak mempunyai peranan yang sangat penting bagi perkembangan kepribadian anak, serta untuk mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Dengan memberikan

rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan. Tugas utama Taman Kanak-kanak adalah mempersiapkan anak dengan mengenalkan berbagai pengetahuan, sikap, perilaku, dengan cara yang menyenangkan. Taman Kanak-kanak merupakan tempat bermain yang indah, nyaman, dan menyenangkan bagi anak untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya (Suhartini, 2022, p. 11).

Anak usia Taman Kanak-kanak merupakan sosok individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak mempunyai dunia dan karakteristik tersendiri yang jauh berbeda dengan dunia dan karakteristik orang dewasa (Esteven, 2021). Anak sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seakan tidak pernah berhenti untuk belajar. Dari lingkungan sekitar anak membangun pengetahuan, dan rasa ingin tahu yang tinggi pada diri anak mendorong anak untuk menemukan sesuatu yang baru bagi dirinya (Suhartini, 2022, p. 12).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa bermain secara bebas tidak mampu meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Keterlambatan motorik masih dialami oleh anak yang bermain permainan dengan bebas walaupun dalam waktu 30 menit. Keberhasilan anak prasekolah dalam melakukan aktivitas jasmani dipengaruhi oleh peran guru dalam pembelajaran. Pengalaman dalam keterampilan motorik dapat berhasil apabila terdapat perencanaan yang matang dalam program pembelajaran

yang dirancang oleh guru (Pranoto, 2019, p. 189). Para ahli di Polandia menekankan perlunya membentuk keterampilan motorik, baik keterampilan motorik kasar maupun keterampilan motorik halus, koordinasi tangan-mata, dan keseimbangan. Menurut mereka, penguasaan keterampilan yang maksimal akan memastikan kesiapan anak untuk membaca dan menulis yang diperoleh di Taman Kanak-kanak, dan untuk penguasaan keterampilan penuh di mulai pada Sekolah Dasar (Nazaruk, 2018, p. 8065). Seorang guru mempunyai peran yang sangat strategis dalam upaya mewujudkan tujuan pembangunan nasional khususnya dibidang pendidikan dan pengajaran, sehingga perlu dikembangkan sebagaimana tenaga profesi yang bermartabat dan berasaskan profesional lainnya (Raibowo, 2019, p. 11). Menurut Hilaliyah (2018, p. 13) dalam penilaian guru perlu menggunakan alat dan cara yang bervariasi untuk menilai saat kegiatan berlangsung dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan perencanaan kegiatan belajar mengajar yang telah disusun dan dilaksanakan.

Permainan merupakan salah satu kegiatan utama bagi anak prasekolah. Selama proses permainan, anak memperoleh keterampilan dan kemampuan, serta mempelajari dunia di sekitarnya. Permainan merupakan stimulus yang ampuh bagi perkembangan mental. Semua bidang teori pedagogik secara bulat mengakui pentingnya bermain bagi anak usia dini (Nazarova, 2020, p. 199). Permainan yang direncanakan secara terstruktural oleh guru Taman Kanak-kanak akan memiliki dampak yang

sangat positif untuk perkembangan motorik Peserta Didik Taman Kanak-kanak terutama pada perkembangan pada gerak dasar. Pembelajaran fisik motorik di Taman Kanak-kanak hanya melakukan kegiatan yang sifatnya sama secara terus menerus dan berulang sehingga peserta didik cenderung hafal dan merasa bosan, dikarenakan kegiatan kelas atas Taman Kanak-kanak lebih memfokuskan pada pembelajaran membaca dan berhitung. Tanpa disadari dengan melewatkannya moment mengeksplor kemampuan gerak dasar yang meliputi gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif akan berdampak buruk ke berbagai aspek perkembangan anak usia dini, oleh karenanya mengeksplor kemampuan gerak dasar pada Peserta Didik Taman Kanak-kanak sangat penting adanya. Permainan pos berangkai menjadi salah satu referensi model permainan untuk pembelajaran fisik motorik Peserta Didik Taman Kanak-kanak.

Validitas produk pada penelitian pengembangan menjadi bagian utama sebagai pengakuan kelayakan awal produk yang dikembangkan (Prima & Hayati, 2019). Model permainan pos berangkai terdiri dari 6 pos permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak ini dikembangkan dengan mendapat *judgement* dari beberapa ahli. Diantaranya ahli materi dan ahli media. Tujuh ahli materi dan dua ahli media yang dipilih juga memenuhi syarat sebagai *expert judgement* dengan beberapa pengalaman, prestasi, dan kredibilitas bidang keahliannya.

Permainan pos berangkai disajikan untuk Peserta Didik Taman Kanak-kanak kelas atas dengan maksud tujuan adanya peningkatan kemampuan gerak dasar meliputi gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif. Penelitian ini melalui berbagai tahapan mulai dari pengembangan produk awal, uji coba produk, uji efektivitas, hingga uji keberterimaan produk yang memberikan gambaran bahwa permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar dirancang inovatif dan menarik bagi Peserta Didik Taman Kanak-kanak kelas atas. Tahap uji efektivitas pada seluruh aspek yang dilaksanakan telah didapatkan taraf signifikansi dibawah 0,05 yang menunjukan bahwa adanya perbedaan yang signifikan. Peningkatan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak terjadi karena materi dilakukan secara berulang. Hal ini berdasar pada teori belajar *low of exercise* yang dikemukakan oleh Thondrike (Rahyubi, 2014, p. 164) yang menyatakan bahwa “prinsip hukum latihan menunjukkan, bahwa prinsip utama belajar adalah pengulangan, semakin sering diulang materi pelajaran akan semakin dapat dikuasai.

Permainan pos berangkai dengan 6 model permainan yang didalamnya terdapat unsur gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa ke 6 model permainan pos berangkai saling memberikan pengaruh besar antara pos satu dengan pos yang lainnya sehingga dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar peserta didik Taman Kanak-kanak kelas B.

E. Keterbatasan Penelitian

Beberapa hal yang menjadi keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji coba agar lebih maksimal hendaknya diperlukan uji coba dengan jumlah sekolah dan subjek coba yang lebih banyak lagi dari sebelumnya.
2. Penelitian dilakukan hanya di 4 sekolah saja dengan pertimbangan keterbatasan tenaga, biaya, waktu, pikiran, dan transportasi mengingat media yang digunakan oleh peneliti membawa sendiri.
3. Penelitian hanya ditujukan untuk Peserta Didik Taman Kanak-kanak kelas atas atau kelas B saja, untuk kelas A dan kelas KB belum disarankan untuk melakukan.
4. Penerapan aktivitas permainan pos berangkai akan lebih efektif jika diterapkan di Taman Kanak-kanak yang dalam satu kelasnya terdapat lebih dari satu guru pengampu. Semakin banyak gurunya akan semakin mudah mengendalikan Peserta Didik Taman Kanak-kanak.

F. Kelebihan dan Kekurangan Produk

1. Kelebihan dari model permainan pos berangkai adalah merupakan model permainan yang medianya mudah dirancang sendiri, menggali bakat kreatifitas guru Taman Kanak-kanak, dan memanfaatkan barang serta bahan yang ada di sekitar kita.

2. Permainan pos berangkai memiliki 6 model permainan dimana didalamnya setiap permainan mengandung unsur gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif.
3. Kegiatan permainan pos berangkai juga melatih peserta didik untuk lebih memahami perubahan suhu pada tubuhnya sendiri ketika sedang melakukan aktivitas fisik yang mengeluarkan banyak energi.
4. Kekurangan model permainan pos berangkai yaitu yang hanya fokus pada gerak dasar saja tanpa melibatkan motorik halus.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Hasil penelitian yang telah diuraikan secara terperinci pada bagian pembahasan menghasilkan aktivitas berupa “Permainan Pos Berangkai” yang dituangkan dalam bentuk buku panduan aktivitas. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan model permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak, yakni sebagai berikut:

1. Konstruksi pengembangan permainan pos berangkai fokus utamanya adalah meningkatkan kemampuan gerak dasar yang meliputi gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulatif. Kemampuan gerak dasar sangat berpengaruh kepada tumbuh kembang Peserta Didik Taman Kanak-kanak, dengan kemampuan gerak dasar yang baik maka Peserta Didik Taman Kanak-kanak akan lebih percaya diri dalam melakukan berbagai kegiatan yang ada disekolah. Pengembangan menghasilkan 6 model permainan yaitu: (a) Pos 1: Permainan Merangkai Langkah Ceria, (b) Pos 2: Permainan Bola Indra Ceria, (c) Pos 3: Permainan Bendera Warna Ceria, (d) Pos 4: Permainan Sunda Manda Bendera Warna, (e) Pos 5: Permainan *Climb a Spider Web*, dan (f) Pos 6: Permainan Lompat Tebak Nama Hewan. Rangkaian seluruh kegiatan permainan pos berangkai mulai dari pendahuluan, pemanasan, inti, dan penutup tersusun lengkap dibuku panduan.

2. Berdasarkan validasi para ahli pengembangan model permainan pos berangkai dinyatakan layak ditinjau dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi. Presentase keberterimaan produk permainan pos berangkai sebesar 100%, dapat disimpulkan model permainan pos berangkai layak digunakan untuk Peserta Didik Taman Kanak-kanak dan keberterimaan produk buku panduan permainan pos berangkai dapat digunakan menjadi referensi guru untuk membantu meningkatkan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak dalam pembelajaran fisik motorik.
3. Produk pengembangan permainan pos berangkai dinyatakan efektif meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak dengan adanya latihan secara berulang. Uji efektivitas yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada 6 model permainan pos berangkai kurang dari 0,05 ($p < 0,05$), maka dapat diartikan terdapat perbedaan yang signifikan saat *pretest* dan *posttest*.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Saran dari pemanfaatan produk permainan pos berangkai untuk meningkatkan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan adalah model permainan pos berangkai yang dapat digunakan oleh guru Taman Kanak-kanak sebagai salah satu referensi untuk pembelajaran fisik motorik. Guru dituntut untuk meningkatkan kemampuan serta kualitas kegiatan belajar mengajar dengan berbagai

modifikasi media belajar agar lebih menarik perhatian peserta didik. Media belajar yang warna-warni, aman, serta nyaman digunakan oleh Peserta Didik Taman Kanak-kanak menjadi daya tarik tersendiri.

2. Pengembangan lebih lanjut perlu dilakukan penelitian yang melibatkan subjek coba yang lebih besar dan cakupan lokasi uji coba yang lebih luas, menyeluruh dan merata. Pengembangan lebih lanjut dapat juga dilakukan dengan penelitian yang serupa hanya yang berbeda sasaran subjek coba diperuntukkan bagi Peserta Didik Taman Kanak-kanak.
3. Bagi guru Taman Kanak-kanak, buku panduan model permainan pos berangkai yang telah dibuat dapat dipelajari, dipahami, diperaktikkan, dan dimodifikasi konsep kemasannya untuk menyesuaikan sarana prasana di masing-masing Taman Kanak-kanak agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti berusaha untuk melaksanakan langkah diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut seperti di bawah ini:

1. Diseminasi produk lebih lanjut dilakukan dengan cara pemerataan pengenalan model permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak kepada guru Taman Kanak-kanak di Kecamatan Seyegan terlebih dahulu, selanjutnya untuk skala lebih besar akan dipertimbangkan lebih matang lagi.

2. Pengembangan produk lebih lanjut diharapkan akan dikembangkan produk yang tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak dalam perkembangan motorik kasar, tetapi juga untuk perkembangan motorik halus agar semua seimbang.
3. Pengembangan produk lebih lanjut diharapkan dapat menyempurnakan buku panduan model permainan pos berangkai dengan lebih berkualitas dari hasil desiminasi yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, I.P., Tomi, A., & Sudjana, I.N. (2016). Peningkatan Kemampuan gerak dasar Lokomotor Menggunakan Metode Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Peserta didik Kelas III C SDN Krian III Kabupaten Sidoarjo. *Pendidikan Jasmani*, 26(2), 229–237. <https://bit.ly/3NRc6cf>
- Ali, S., & Mastoah, S. (Eds.). (2022). *Bermain anak usia dini*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Allahyari, T., Rangi, N.H., Khosravi, Y., et al. (2011). Development and evaluation of a new questionnaire for rating of cognitive failures at work. *International Journal of Occupational Hygiene*, 3, 6-11.
- Amirzan, A. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Pada Peserta didik SD Kelas V. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, 2(1), 85.
- Anggraini, E. S., & Utara, S. (2021). Pola komunikasi guru dalam pembelajaran anak usia dini melalui bermain. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 7(1), 27-37.
- Ardiyansyah, M. (2022). *Perkembangan Gerak dan Motorik pada Anak Usia Dini*. GUEPEDIA.
- Arifin, S. (2017). Peran guru pendidikan jasmani dalam pembentukan pendidikan karakter peserta didik. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1).
- Astikasari, I. B., Rachman, H. A., Festiawan, R., Budi, D. R., Asnaldi, A., & Syampurma, H. (2021). The game model to develop motor skills for kindergarten students. *Ann Trop Med & Public Health*, 24(3), 1-6.
- Astuti, W. (2018). *Bermain dan Kecerdasan Anak*. Muhammadiyah University Press.
- Ayre, C., & Scally, A.J. (2014). Critical value for lawshe's content validity ratio: revisiting the original methods of calculation. *Measurement and Evaluation in Counseling and Development*, 47, 79-86.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan validitas (Ed IV)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan skala psikologi (Ed II)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bakhtiar, S. (2015). Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak. In *UNP Press*.<http://repository.unp.ac.id/65/>

- Borg, W.R., Gall, M.D., & Gall, J.P. (2003). *Education research*, (7th ed.). New York: Longman Inc.
- Budiman, A. (2022). Meningkatkan keterampilan gerak lokomotor peserta didik melalui permainan tradisional galah asin. *Journal of Physical and Outdoor Education*, 4(1), 16-23.
- Brinkman, W.P. (2009). Design of a questionnaire instrument. *Handbook of Mobile Technology Research Methods*, pp. 31-57.
- Damayanti, R., & Nurjannah, P. A. (2016). Pengaruh Konseling Kognitif Perilaku dengan Teknik Restrukturisasi Kognitif Terhadap Harga Diri di Kelas VIII DI MTs N 2 Bandar Lampung. *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3, 287–301.
- Dapp, L. C., Gashaj, V., & Roebers, C. M. (2021). Physical activity and motor skills in children: A differentiated approach. *Psychology of sport and exercise*, 54, 101916.
- Devriany, A., et al. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkalpinang : CV Science Techno Direct.
- Dewi, A. P., Hartono, H., & Da Ary, D. (2023). Pendekatan Euritmik Dalcroze sebagai Proses Pengembangan Kemampuan Gerak Dasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7515-7524.
- Dhani, R. R. (2020). Peran Guru Dalam Pengembangan Kurikulum. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 45-50.
- Diyanti, A. O., Amiuza, C. B., & Mustikawati, T. (2014). Lingkungan ramah anak pada sekolah taman kanak-kanak. *RUAS*, 12(2), 54-68.
- Dwiyoga, W.G. (2004). *Konsep penelitian dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- 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>.
- Elly, S. (2015). Play and playfulness in early childhood education and care. *Psychology in Russia: State of the Art*, 8(2), 27-35.
- Estevan, I., Bardid, F., Utesch, T., Menescardi, C., Barnett, L. M., & Castillo, I. (2021). Examining early adolescents' motivation for physical education: associations with actual and perceived motor competence. *Physical*

Education and Sport Pedagogy, 26(4), 359–374.
<https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1806995>.

Hardiyanti, D., Santoso, D. A., & Ratno, R. (2021). Bermain: Perspektif tentang pengalaman bermain guru PAUD dan praktik bermain pada pembelajaran di PAUD. *Sentra Cendekia*, 2(2), 38-49.

Hasanah, U. (2018). Strategi pembelajaran aktif untuk anak usia dini. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 204-222.

Hasanah, U., & Fajri, N. (2022). Konsep pendidikan karakter anak usia dini. *EDUKIDS: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 116-126.

Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas*, 4(1), 52-64.

Herdiyana, A., & Gregorius Pito W.P. (2016). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Yang Mengacu Pada Pembiasaan Sikap Fair Play Dan Kepercayaan Pada Peserta Didik. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 12(1), 115-109.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jorpres/article/view/9498>

Hergenhahn, B.R., & Olso, M.H. (2012). *Theories of leaning (teori belajar) (edisi ketujuh)*. Jakarta: Prenada Media Group.

Heryani, R. D., Hudaya, A., & Kumala, I. (2018). Pemetaan Potensi Unggul Anak Usia Dini TK Tunas Kejaksaan. *Jurnal PKM Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(03), 279-286.

Hadi, H., Royana, I. F., & Setyawan, D. A. (2017). Keterampilan gerak dasar anak usia dini pada taman kanak-kanak (tk) di kota surakarta. *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(2).

Hardy, L. L., Reinten-Reynolds, T., Espinel, P., Zask, A., & Okely, A. D. (2012). Prevalence and correlates of low fundamental movement skill competency in children. *Pediatrics*, 130(2), e390-e398.

Hilaliyah, T. (2018). Penilaian Berbasis Kelas. *Jurnal Membaca (Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 3(1), 73. <https://doi.org/10.30870/jmbsi.v3i1.3747>

I Dewa, A. L. D., Nice M. A., & Dewa Gede F. W. (2021). Instrumen Asesmen Untuk Mengukur Perkembangan Fisik Motorik Kasar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3). 416-422.

Indaria, T. H., dan Norma D. F. (2020). Pengaruh Permainan Engklek Variasi Pada Perkembangan Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 7 (1), 20.

- Irsakinah, I., & Yawinda, Y. (2021). Gambaran Keterampilan Gerak Dasar Anak di Taman Kanak-Kanak Sani Ashilla II Kota Padang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 99-108.
- Joyce dan Weil. 1978. Models of Teaching. Second Edition. Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs, New Jersey.
- Joyce, Bruce., Weil, Marsha & Calhoun, Emily. 1978. Models Teaching, Model-model Pengajaran. Terjemahan Fawaid dan Mirza. 2009. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Judijanto, L., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., ... & Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Juliantine, T., Rohmah, O., Gumilar, A., & Hambali, B. (2019). Project-Based Learning Model in the Development of Students' Creativity in Physical Education Learning. *Advances in Health Sciences Research*, 21. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icsshpe-19/125934724>
- Karisman, V. A., & Friskawati, G. F. (2020). Strike and Fielding Games pada Keterampilan Gerak Dasar. *Jurnal Olahraga*, 5(2), 75–82.
- Kurniawan, R., Heynoek, F. P., & Wijayanti, A. W. (2022). Pengembangan modul guru pada materi variasi dan kombinasi gerak lokomotor dan manipulatif untuk SMALB. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 3(2), 141-160.1
- Lestari, I. (2015). *Strategi Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Unindra Press.
- Lestari, I., & Ratnaningsih, T. (2016). The effects of modified games on the development of gross motor skill in preschoolers (*Doctoral dissertation, International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*).
- Lubans, D. R., Morgan, P. J., Cliff, D. P., Barnett, L. M., & Okely, A. D. (2010). Fundamental Movement Skills in Children and Adolescents. *Sports Medicine*, 40(12), 1019–1035. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/21058749/>
- Mahardika, E. K., Darwiyati, D., Waluyo, S., & Hafa, M. F. (2022). Evaluasi Metode Pembelajaran Melalui Permainan di Taman Kanak Kanak Kota Blitar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2745-2752.
- Malik, M., Fachrezzy, F., & Sujarwo, S. (2023). Analisis Gerak Dasar Berbasis Audio Visual Pada Anak Usia 8 Tahun. *Jurnal Olahraga Kebugaran dan Rehabilitasi (JOKER)*, 3(1), 41-47.
- Martin, A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Berbasis Android di PAUD Nurul Iman Sebagai Media Informasi. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 14(2), 184-188.

- Metzler, M. W. (2005). *Instructional models for physical education*. Scottdale: Holcomb Hathaway, Publishers, Inc.
- Minasari, A., Indraswati, D., Purwasito, A., & Setiawan, I. A. (2021). Perkenalan Dunia Internasional sebagai Pendidikan Multikultural pada Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Puzzle. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2124-2133.
- Monicha, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit. *JURNAL CIKAL CENDEKIA*, 1(1), 23-32. doi:<https://doi.org/10.31316/jcc.v1i1.907>
- Mustafa, Z. (2009). *Mengurai variabel hingga instrumentasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nazarova, Z. (2020). Organization of the Game Process of Learning in the Preschool Education System. *JournalNX*, 6(10), 199-202.
- Ningtyas, D. P., & Risina, D. F. (2018). Pengembangan Permainan Sirkuit Mitigasi Bencana Gempa Bumi Untuk Meningkatkan Self Awareness Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02).
- Nurbaeti, P., Nopiyanto, Y. E., & Raibowo, S. (2023). Pemahaman Guru Taman Kanak-kanak (TK) Terhadap Aktivitas Jasmani Bagi Anak TK Se-Kecamatan Padang Jaya: Kindergarten (TK) Teachers Understanding of Physical Activities for Kindergarten Students in the District of Padang Jaya. *SPORT GYMNASTICS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 4(1), 101-110.
- Nur, L., Halimah, M., & Nurzaman, I. (2017). Permainan Tradisional Kaulinan Barudak Untuk Mengembangkan Sikap Empati Dan Gerak dasar Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(2), 170-180.
- Nurulfa, R., Juniarto, M., & Hasyim, A. H. (2022). Persepsi Guru Terhadap Gerak Dasar Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education*, 6(1), 14-22.
- O'Brien, W., Belton, S., & Issartel, J. (2016). Fundamental movement skill proficiency amongst adolescent youth. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 21(6), 557-571.
- Oktaria, A. D., & Andika, W. D. (2022). Identifikasi Keterampilan Gerak Manipulatif Anak Usia 6-7 Tahun Selama Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 2(1), 17-28.
- Paramita, M. V., & Sutapa, P. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak

Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 3(1), 1-16.
doi:<https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i01.1336>

- Paramita, M. V., & Supiati, V. (2020). Efektifitas Permainan Sirkuit Dalam Menstimulus Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(2), 343-350. doi:<https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i02.2615>
- Pranoto, N. W., Mulyana, M., & Kusmaedi, N. (2019, September). Portrait of Motor Learning for Kindergarten Students. In *3rd International Conference on Sport Science, Health, and Physical Education (ICSSHPE 2018)* (pp. 189-191). Atlantis Press.
- Prima, W., & Hayati, R. (2019, November). Validity of Information System Model of Academic Service based on Customer Relationship Management at University. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1387, No. 1, p. 012016). IOP Publishing.
- Priyanto, A. (2014). pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui Aktivitas bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, (2).
- Pujianto, D. (2019). Aktivitas jasmani dan persepsi gerak anak usia dini. *Halaman Olahraga Nusantara: Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 2(1), 79-87.
- Putra, N. (2012). Research & development (penelitian dan pengembangan: suatu pengantar). Jakarta: Rajawali Pers.
- Raibowo, S., Nopiyanto, Y. E., & Muna, M. K. (2019). Pemahaman guru PJOK tentang standar kompetensi profesional. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 2(1), 10-15.
- Rahyubi, H. (2014). Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik deskripsi dan tinjauan kritis. Bandung: Nusa Media.
- Ricky, Z., & Triana, E. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Dengan Modifikasi Permainan Kecil Di Sekolah Dasar. *Biormatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 5(02), 161-167.
- Rismayanthi, C. (2013). Mengembangkan keterampilan gerak dasar sebagai stimulasi motorik bagi anak taman kanak-kanak melalui aktivitas jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1).
- Riyanto, I.A., Kristiyanto, A., & Purnama, S.K. (2017). Pengembangan model pembelajaran keterampilan motorik anak usia 9-10 tahun berbasis game. *Jurnal Penelitian Pendidikan Jasmani*, 4(2), 53-61.
- Rosdiani, D. (2012). *Model pembelajaran langsung dalam pendidikan jasmani dan kesehatan*. Bandung: Alfabeta.

- Sari, E. F. N., & Sukiri, S. (2019, November). Basic Locomotor Movement of First Grade Students of Elementary School. In *5th International Conference on Physical Education, Sport, and Health (ACPES 19)* (pp. 187-191). Atlantis Press.
- Sari, M. D., & Nurrochmah, S. (2021). Survei Keterampilan Gerak Dasar pada Peserta didik Sekolah Menengah Pertama. *Sport Science and Health*, 3(7), 440-450.
- Sistiarini, R. D. (2021). Pengembangan Permainan Sirkuit Animove Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 46-61.
- S. Nazaruk, J. Marchel, M. Starzak. (2018). The Significance Of Motor Skills In Preparing Children For Writing And Reading. *ICERI2018 Proceedings*, pp. 8065-8073.
- Soetjipto dan Kosasi, R. (2011). *Profesi Keguruan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pedekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan research and development*. Bandung: Alfabeta.
- Suharjana, F. (2011). Pengembangan pembelajaran senam melalui bermain di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1). Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpii/article/view/3479>.
- Suharjana. (2013). *Kebugaran Jasmani*. Yogyakarta: Jogja Global Media.
- Suhartini, B., & Kushartanti, B. W. (2022). Development of Physical Activity Models Based on Motor Perception for Kindergarten Children. *Int. J. Hum. Mov. Sport. Sci.*, 10(1), 6-13.
- Suherman, W. S. (2017). Pengembangan “Majeda” Berbasis Dolanan Anak untuk Pengoptimalan Tumbuh Kembang Peserta Didik Taman Kanak-kanak. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(2), 220-232.
- Sukirman, D., & Nugraha, A. (2016). *Hakikat Kurikulum dan bahan belajar TK (PGTK2403/M)*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Sukmadinata, N.S. (2013). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.
- Sutapa, P., & Suharjana. (2019). Improving Gross Motor Skills By Kinaesthetic And Contemporary Based Physical Activity In Early Childhood. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 38 (3). <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/25324/pdf>
- Sutapa, P., Pratama, K. W., Rosly, M. M., Ali, S. K. S., & Karakauki, M. (2021). Improving Motor Skills in Early Childhood through Goal-Oriented Play Activity. *Children*, 8(11), 994. <https://doi.org/10.3390/children8110994>
- Syaiful, S. (2012). *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Syaputra, M. N., & Warni, H. (2023). Penerapan model problem base learning dalam pembelajaran gerak dasar manipulatif. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 22(4), 76-84.
- Tatminingsih, S., & Cintasih, I. (2016). Hakikat anak usia dini. *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*, 1, 1-65.
- Tulbure-Andone, R. E., Neagu, N., & Szabo, D. A. (2020). Comparative study on the development of the motor skill (strength) through the circuit method versus dynamic games in physical education classes. *Health, Sports & Rehabilitation Medicine*, 21(4), 223–230. doi:<https://doi.org/10.26659/pm3.2020.21.4.223>.
- Utami, F. B., Kasih, D., & Utama, W. W. I. (2022). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Penerbit NEM.
- Vanagosi, K. D. (2016). Konsep gerak dasar untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 2(1), 72-79.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan belajar pada anak usia dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 159-176.
- Widaningsih, E. (2018). Pendidikan Karakter pada Taman Kanak Kanak Kenapa Tidak?. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2).
- Widyoko, E.P. (2009). *Evaluasi program pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, M., Asmawi, M., & Karnadi. (2021). Hubungan Status Gizi dan Aktivitas Bermain melalui Kemampuan gerak dasar Anak Taman Kanak-kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1706-1717.

Yudanto, Y. (2020). Pengaruh model aktivitas jasmani berbasis perceptual motorik terhadap gerak dasar manipulatif anak taman kanak-kanak. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(1), 92-104.

Zuhra, N., Dewi, R., & Syarifah, S. (2022). Pengembangan Permainan Engklek Sirkuit untuk Meningkatkan Capaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8047-8060.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/962/UN34.16/PT.01.04/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

29 Mei 2024

Yth . Kepala Sekolah
TK ABA Margoluwih I

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Anisa Herdiyana
NIM : 21608261034
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S3
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Disertasi
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Taman Kanak-kanak
Waktu Penelitian : 3 Juni - 31 Agustus 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/961/UN34.16/PT.01.04/2024

29 Mei 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Kepala Sekolah
TK ABA Margoluwih II

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Anisa Herdiyana
NIM : 21608261034
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S3
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Disertasi
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Taman Kanak-kanak
Waktu Penelitian : Sabtu, 31 Agustus 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/960/UN34.16/PT.01.04/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

29 Mei 2024

Yth . Kepala Sekolah
TK ABA Margomulyo I

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Anisa Herdiyana
NIM : 21608261034
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S3
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Disertasi
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Taman Kanak-kanak
Waktu Penelitian : 3 Juni - 31 Agustus 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/963/UN34.16/PT.01.04/2024

29 Mei 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

**Yth . Kepala Sekolah
TK Bhakti Siwi Klaci Margoluwih**

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Anisa Herdiyana
NIM : 21608261034
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S3
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Disertasi
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Taman Kanak-kanak
Waktu Penelitian : 3 Juni - 31 Agustus 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian

PIMPINAN RANTING AISYIYAH MARGOLUWIH MAJELIS PAUD DASMEN
TK ABA MARGOLUWIH I SEYEGAN
Alamat : Barak Margoluwi Seyegan Sleman

SURAT KETERANGAN

No. : 09/TK BA/MGL I/VI/2024

Assalamu'alaikum wr.wb

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ismi Chanifah,S.Pd.
Jenis Kelamin : Perempuan
Jabatan : KEPALA TK ABA MARGOLUWIH I
Alamat : Barak,Margoluwi,Seyegan

Menerangkan bahwa :

Nama : Anisa Herdiyana
NIM : 21608261034
Program Studi : Ilmu Keolahragaan-S3

telah melaksanakan penelitian untuk mencari data penulisan Disertasi pada hari Selasa 4 Juni 2024. Di TK ABA Margoluwi I

Demikian surat keterangan ini kami buat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Seyegan, 5 Juni 2024

Kepala TK ABA Margoluwi I





PIMPINAN RANTING AISYIYAH MARGOLUWIH MAJELIS PAUD DASMIN

TK ABA MARGOLUWIH II SEYEGAN

Alamat : Cibuk Kidul, Margoluwi Seyegan Sleman

SURAT KETERANGAN

No. : 11/TK BA/MGL II/VI/2024

Assalamu'alaikum wr.wb

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ismi Chanifah,S.Pd.
Jenis Kelamin : Perempuan
Jabatan : Plt KEPALA TK ABA MARGOLUWIH II
Alamat : Barak,Margoluwi Seyegan
Menerangkan bahwa :

Nama : Anisa Herdiyana
NIM : 21608261034
Program Studi : Ilmu Keolahragaan-S3

telah melaksanakan penelitian untuk mencari data penulisan Disertasi pada hari Jumat 7 Juni 2024. Di TK ABA Margoluwi II

Demikian surat keterangan ini kami buat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Seyegan, 10 Juni 2024

Pt.Kepala TK ABA Margoluwi II



Ismi Chanifah, S.Pd



PIMPINAN RANTING 'AISYIYAH MARGOMULYO
MAJELIS PAUD DASMIN
TAMAN KANAK-KANAK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
MARGOMULYO I
Alamat: Jingin, Margomulyo, Seyegan, Sleman

SURAT KETERANGAN

No : 421.1/10/2024

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NUR HIDAYATI, S.Pd.AUD
Jabatan : Kepala TK
Unit Kerja : TK ABA Margomulyo I
Alamat : Jingin, Margomulyo, Seyegan, Sleman

Menerangkan bahwa :

Nama : Anisa Herdiyana
NIM : 21608261034
Program Studi : Ilmu Keolahragaan-S3

Telah melaksanakan penelitian untuk mencari data penulisan Disertasi pada hari Senin tanggal 10 Juni 2024 di TK ABA Margomulyo I.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Seyegan, 11 Juni 2024



TAMAN KANAK -KANAK BHAKTI SIWI

Alamat : Klaci , Margoluwih ,Seyegan , Sleman

SURAT KETERANGAN

No:04/TK BS/MGL/VIII/2024

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rohma Nurjanah ,S.Pd
Jenis Kelamin : Perempuan
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Nambongan , Tlogoadi , Mlati ,Sleman

Menerangkan Bahwa :

Nama : Anisa Herdiyana
NIM : 21608261034
Progam Studi : Ilmu Keolahragaan-S3

Telah melaksanakan penelitian untuk mencari data penulisan Disertasi di Taman Kanak – Kanak Bhakti Siwi Klaci , Margoluwih, Seyegan , Sleman.

Demikian Surat Keterangan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr Wb

Sleman , 20 Agustus 2024



Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor : B/27.264/UN34.16/KM.07/2023

20 Juni 2023

Lamp. :-

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

Prof. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator Materi bagi mahasiswa:

Nama : Anisa Herdiyana

NIM : 21608261034

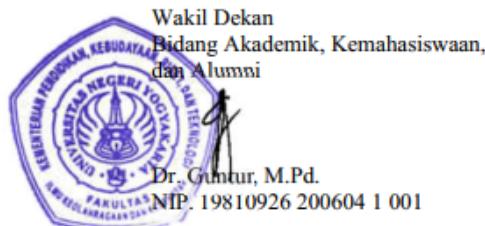
Prodi : S-3 Ilmu Keolahragaan

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S.

Pembimbing 2 : Dr. Bernadeta Suhartini, M.Kes.

Judul : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN POS BERANGKAI UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR SISWA TAMAN
KANAK-KANAK

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor : B/27.258/UN34.16/KM.07/2023

19 Juni 2023

Lamp. :-

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

Prof. Dr. Sri Winarni, M.Pd.

di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Anisa Herdiyana

NIM : 21608261034

Prodi : S-3 Ilmu Keolahragaan

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S.

Pembimbing 2 : Dr. Bernadeta Suhartini, M.Kes.

Judul : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN POS BERANGKAI UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR SISWA TAMAN
KANAK-KANAK

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik, Kemahasiswaan,
dan Alumni



Dr. Guntur, M.Pd.
NIP. 19810926 200604 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor : B/27.259/UN34.16/KM.07/2023

19 Juni 2023

Lamp. :-

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

Dr. Yudanto, M.Pd.

di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Anisa Herdiyana

NIM : 21608261034

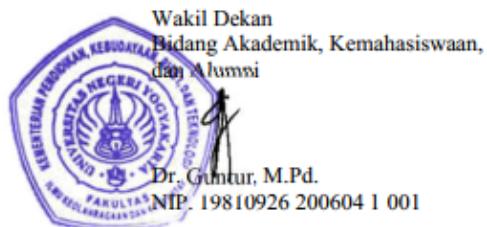
Prodi : S-3 Ilmu Keolahragaan

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S.

Pembimbing 2 : Dr. Bernadeta Suhartini, M.Kes.

Judul : PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN POS BERANGKAI UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR SISWA TAMAN
KANAK-KANAK

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapan terimakasih.



Lampiran 4. Surat Permohonan Validasi Ahli Media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor : 063/UN34.16/Val /2024

3 Mei 2024

Lamp. :-

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Prof. Dr. Guntur, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Anisa Herdiyana

NIM : 21608261034

Prodi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S3

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S.

Pembimbing 2 : Dr. Bernadeta Suhartini, M.Kes.

Judul :

**Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan
Gerak Dasar Siswa Taman Kanak-kanak**

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapan terimakasih.





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor : 063/UN34.16/Val/2024

3 Mei 2024

Lamp. :-

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Dr. Ranintya Meikahani, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Anisa Herdiyana

NIM : 21608261034

Prodi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S3

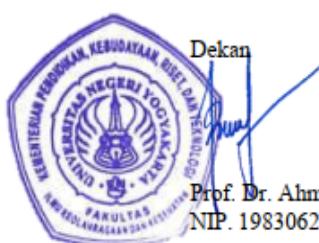
Pembimbing 1 : Prof. Dr. Panggung Sutapa, M.S.

Pembimbing 2 : Dr. Bernadeta Suhartini, M.Kes.

Judul :

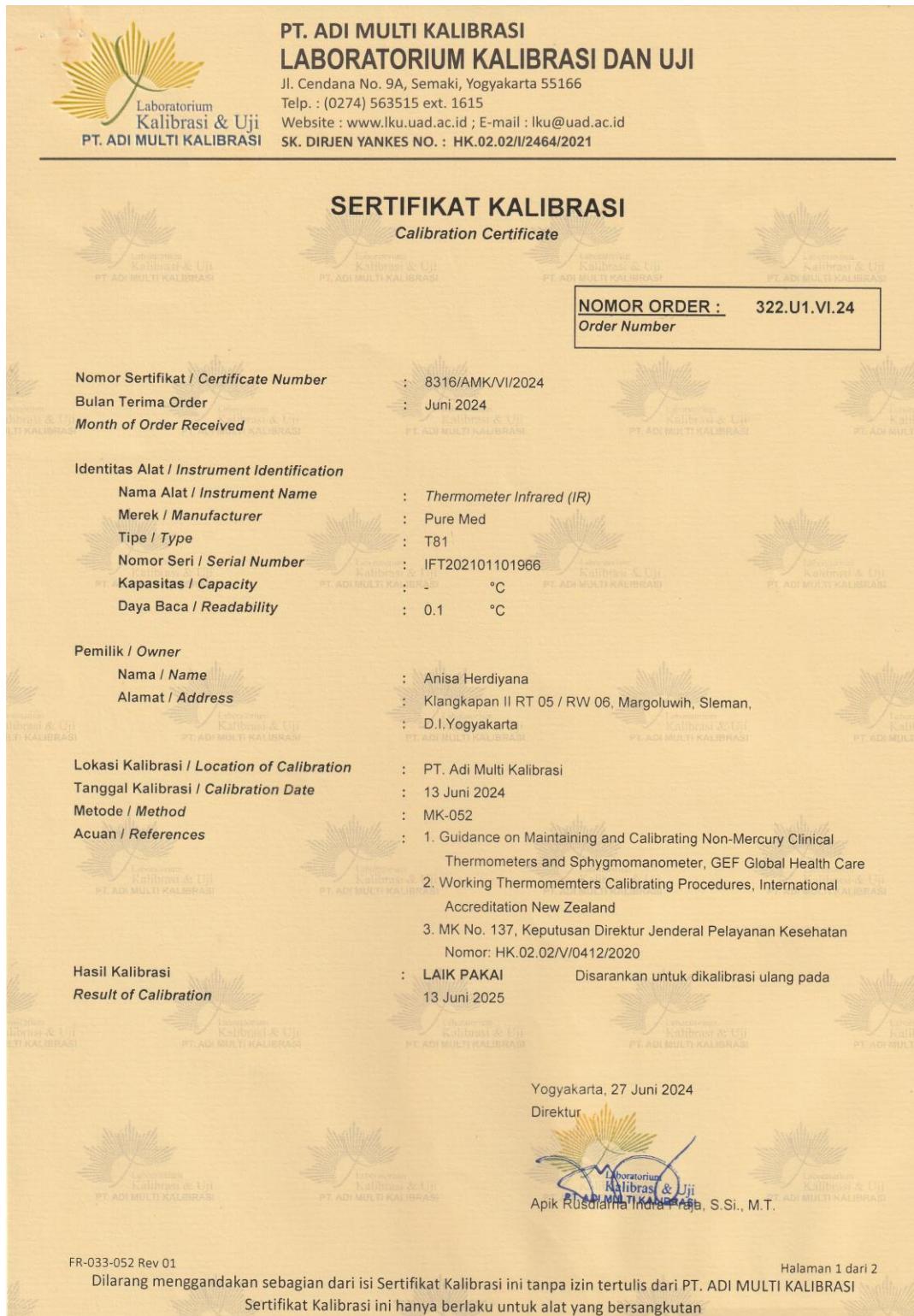
**Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan
Gerak Dasar Siswa Taman Kanak-kanak**

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002

Lampiran 5. Surat Keterangan Kalibrasi



HASIL KALIBRASI*Result of Calibration*

Merek : Pure Med
 Model/Tipe : T81
 No. Seri : IFT202101101966
 Tanggal Kalibrasi : 13 Juni 2024
 Nama Ruang : -
 Tempat Kalibrasi : PT. Adi Multi Kalibrasi
 Metode Kalibrasi : MK-052

- I. Kondisi Ruang
 1. Suhu : (26.3 ± 0.3) °C
 2. Kelembaban Relatif : (60 ± 3) %RH

II. Pemeriksaan Kondisi Fisik dan Fungsi Komponen Alat

1. Fisik : Baik
 2. Fungsi : Baik

III. Hasil Pengukuran Kinerja

Pengukuran Kinerja Suhu			
Pembacaan Alat (°C)	Pembacaan Standar (°C)	Koreksi (°C)	Ketidakpastian (°C)
36.5	36.01	-0.49	± 0.07
37.3	36.99	-0.31	± 0.07
38.1	37.99	-0.11	± 0.22

IV. Keterangan

1. Ketidakpastian pengukuran dilaporkan pada tingkat kepercayaan 95 % dengan faktor cakupan $k = 2$
 2. Setiap pembacaan Termometer harap dikoreksi dengan menambahkan nilai koreksinya.

V. Alat Yang Digunakan

No	Nama Alat	Merk	No Sertifikat	Keterelusuran
1	Reference Medical Blackbody	INFRAMET	4578/2023/E	ILAC-MRA
2	Thermohygrometer	Elitech	055C.03/UN1/LPPT/2024	LK-324-IDN

VI. Petugas Kalibrasi

1. Farid Imam, S.Si



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PERDAGANGAN
UPT METROLOGI LEGAL

SURAT KETERANGAN HASIL PENGUJIAN

Statement Letter of Testing Result

Nomor: 510 / 0877 / TE - 324 / VI / 2024

No. Order	: 1718255233254
Order Number	: 14 Juni 2024

Nama Alat <i>Measuring Instrument</i>	Timbangan Elektronik		
Merek <i>Merk</i>	: Elitech	Kapasitas <i>Capacity</i>	: 150000 g
Model / Tipe <i>Model / Type</i>	: Digit-PRO IDA	Daya Baca <i>Resolution</i>	: 50 g
No. Seri <i>Serial Number</i>	: TD22239A09746		

METODE, STANDAR DAN TELUSURAN

Method, Standar and Traceability

- Metode : SK DJ PDN No. 131/SPK/KEP/10/2015
- Standar : Anak Timbangan Standar Kelas M2
- Telusuran : Tertelusur ke Satuan SI melalui Balai Pengelolaan Standar Nasional Satuan Ukuran Direktorat Metrologi

DATA VERIFIKASI

Verification Data

- Tanggal Verifikasi : 14 Juni 2024
- Petugas Verifikasi : Rahmat Widiono, A.Md.
- Lokasi : Laboratorium Massa UPT Metrologi Legal Kota Yogyakarta
- Kondisi Ruangan : Suhu : $(30 \pm 3)^\circ\text{C}$ Kelembapan : $(55 \pm 3)\%$

Hasil : LIHAT HALAMAN SELANJUTNYA

Result

Pemilik : Anisa Herdiyana, M.Pd.
User : Klangkapan II RT 005 RW 006 Margoluwi Seyegan Sleman

Berlaku sampai : 14 Juni 2025

Valid thru

Sertifikat ini terdiri dari 2 (dua) halaman

This certificate consists of 2 (two) pages

Yogyakarta, 14 Juni 2024

Kepada

UPT Metrologi Legal Kota Yogyakarta

UPT
METROLOGI
LEGAL

Bambang Yuhaga, S.T

NIP: 19680527199303.1.007

Halaman 1 dari 2 Halaman

Pemerintah Kota Yogyakarta - Dinas Perdagangan
UPT METROLOGI LEGAL
Jalan Sisingamangaraja No. 21c, Brontokusuman, Kota Yogyakarta 55133
Telp. 0274-542704 | WA 0812 2561 6964 | uptmetrologilegal@gmail.com

perdagangan.jogjakota.go.id

Pengaduan

Hotline SMS 0812 2780 001

Email upik@jogjakota.go.id

DILARANG MENGGANDAKAN SEBAGIAN ATAU SELURUHNYA ISI DARI SERTIFIKAT INI TANPA SEIZIN KEPALA UPT METROLOGI LEGAL

METODE, STANDAR DAN TELUSURAN

Method, Standar and Traceability

- Metode : SK DJ PDN No. 131/SPK/KEP/10/2015
- Standar : Anak Timbangan Standar Kelas M2
- Telusuran : Tertelusur ke Satuan SI melalui Balai Pengelolaan Standar Nasional Satuan Ukuran Direktorat Metrologi

DATA VERIFIKASI

Verification Data

- Tanggal Verifikasi : 14 Juni 2024
- Petugas Verifikasi : Rahmat Widiono, A.Md.
- Lokasi : Laboratorium Massa UPT Metrologi Legal Kota Yogyakarta
- Kondisi Ruangan : Suhu : (30 ± 3) degC
Kelembaban : (55 ± 3) %

HASIL

Results

No.	Massa Nominal (kg)	Massa Sebenarnya (kg)
1	20	20,05
2	40	40,00
3	60	60,00
4	80	80,05
5	100	100,15
6	120	120,10
7	140	140,15
8	150	150,15

Catatan: 1. Hasil yang ditampilkan hanya berhubungan dengan penggunaan alat ukur di lokasi verifikasi.

Penerima
UPT Metrologi Legal



Rahmat Widiono, A.Md.
NIP. 19870723.201101.1.002



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PERDAGANGAN
UPT METROLOGI LEGAL

Jl. Siungmangraja No. 21c, Brontokusuman, Kota Yogyakarta 55153

Telp. 0274-542704 | WA 0812 2561 6964 | uptmetrologylegal@gmail.com

SURAT KETERANGAN HASIL PENGUJIAN

Statement Letter of Testing Result

Nomor: 510 / 0888 / UP - 134 / VI / 2024

No. Order	:	1718255233254
Order Number	:	13 Juni 2024

Nama Alat : Ukuran Panjang (Tinggi Badan)
Measuring Instrument

Merek	:	GEA	Kapasitas	:	2000 mm
Merk	:		Capacity	:	
Model / Tipe	:	-	Daya Baca	:	1 mm
Model / Type	:		Resolution	:	
No. Seri	:	26SM			
Serial Number	:				

METODE, STANDAR DAN TELUSURAN

Method, Standar and Traceability

- Metode : SK DJ PDN No. 32/PDN/KEP/3/2010
- Standar : Meter Kuningan Standar 1 meter
- Telusuran : Ke satuan SI melalui LK-045-IDN

DATA VERIFIKASI

Verification Data

- Tanggal Verifikasi : 20 Juni 2024
- Petugas Verifika: Agus Sugiantoro, S.Kom
- Lokasi : Laboratorium Besaran Panjang UPT Metrologi Legal Kota Yogyakarta
- Kondisi Ruang : Suhu : $(30 \pm 3)^\circ\text{C}$ Kelembapan : $(55 \pm 3)\%$

Hasil : LIHAT HALAMAN SELANJUTNYA
Result

Pemilik : Anisa Herdiyana, M.Pd.
User Klangkapan II RT 005 RW 006 Margoluwih Seyegan Sleman

Sertifikat ini terdiri dari 2 (dua) halaman

This certificate consists of 2 (two) pages

Yogyakarta, 20 Juni 2024

Kepala

UPT Metrologi Legal Kota Yogyakarta

Bambang Yuhanza, S.T

NIP. 19680527199303.1.007



Halaman 1 dari 2 Halaman

Pemerintah Kota Yogyakarta - Dinas Perdagangan
UPT METROLOGI LEGAL
Jalan Siungmangraja No. 21c, Brontokusuman, Kota Yogyakarta 55153
Telp. 0274-542704 | WA 0812 2561 6964 | uptmetrologylegal@gmail.com

DILARANG MENGGANDAKAN SEBAGIAN ATAU SELURUHNYA ISI DARI SERTIFIKAT INI TANPA SEIZIN KEPALA UPT METROLOGI LEGAL

perdagangan.yogjakota.go.id
Pengaduan
Hotline SMS 0812 2780 001
Email upik@yogjakota.go.id

METODE, STANDAR DAN TELUSURAN

Method, Standar and Traceability

- Metode : SK DJ PDN No. 32/PDN/KEP/3/2010
- Standar : Meter Kuningan Standar 1 meter
- Telusuran : Ke satuan SI melalui LK-045-IDN

DATA VERIFIKASI

Verification Data

- Tanggal Verifikasi : 20 Juni 2024
- Petugas Verifikasi : Agus Sugiarto, S.Kom
- Lokasi : Laboratorium Massa UPT Metrologi Legal Kota Yogyakarta
- Kondisi Ruang : Suhu : (30 ± 3) degC
Kelembaban : (55 ± 3) %

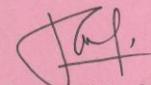
HASIL

Results

No.	Panjang Nominal (cm)	Nilai Sebenarnya (cm)	No.	Panjang Nominal (cm)	Nilai Sebenarnya (cm)
1.	0-10	10,0			
2.	0-20	20,0			
3.	0-30	30,0			
4.	0-40	40,0			
5.	0-50	50,0			
6.	0-60	60,0			
7.	0-70	70,0			
8.	0-80	80,0			
9.	0-90	90,0			
10.	0-100	100,0			
11.	0-110	110,0			
12.	0-120	120,0			
13.	0-130	130,0			
14.	0-140	140,0			
15.	0-150	150,0			
16.	0-160	160,0			
17.	0-170	170,0			
18.	0-180	180,0			
19.	0-190	190,0			
20.	0-200	200,0			

Catatan: 1. Hasil yang ditampilkan hanya berhubungan dengan penggunaan alat ukur di lokasi verifikasi.

Penera
UPT Metrologi Legal



Agus Sugiarto, S.Kom

NIP. 19670828.198911.1.001

Halaman 2 dari 2 Halaman



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PERDAGANGAN
UPT METROLOGI LEGAL

SURAT KETERANGAN HASIL PENGUJIAN

Statement Letter of Testing Result

Nomor: 510 / 0887 / UP - 134 / VI / 2024

No. Order	1718846624315
Order Number	20 Juni 2024

Nama Alat : Ukuran Panjang
Measuring Instrument

Merek : KRISBOW
Merk
Model / Tipe : -
Model / Type
No. Seri : -
Serial Number

Kapasitas
Capacity
Daya Baca
Resolution
: 50000 mm
: 1 mm

METODE, STANDAR DAN TELUSURAN
Method, Standar and Traceability

- Metode : SK DJ PDN No. 32/PDN/KEP/3/2010
- Standar : Meter Kuningan Standar 1 meter
- Telusuran : Ke satuan SI melalui LK-045-IDN

DATA VERIFIKASI

Verification Data

- Tanggal Verifikasi : 20 Juni 2024
- Petugas Verifikasi : Agus Sugiarto, S.Kom
- Lokasi : Laboratorium Besaran Panjang UPT Metrologi Legal Kota Yogyakarta
- Kondisi Ruang : Suhu : $(30 \pm 3)^\circ\text{C}$ Kelembapan : $(55 \pm 3)\%$

Hasil : LIHAT HALAMAN SELANJUTNYA
Result

Pemilik : Anisa Herdiyana, M.Pd.
User
Klangkapan II RT 005 RW 006 Margoluwi Seyegan Sleman

Sertifikat ini terdiri dari 2 (dua) halaman

This certificate consists of 2 (two) pages



Halaman 1 dari 2 Halaman

Pemerintah Kota Yogyakarta - Dinas Perdagangan
UPT METROLOGI LEGAL
Jalan Singosari No. 21c, Brontokusuman, Kota Yogyakarta 55115
Telp. 0274-542704 | WA 0812 2501 6964 | uptmetrologylegal@gmail.com

DILARANG MENGGANDAKAN SEBAGIAN ATAU SELURUHNYA ISI DARI SERTIFIKAT INI TANPA SEIZIN KEPALA UPT METROLOGI LEGAL

perdagangan.jogjakota.go.id
Pengaduan
Hotline SMS 0812 2780 001
Email upik@jogjakota.go.id

METODE, STANDAR DAN TELUSURAN

Method, Standar and Traceability

- Metode : SK DJ PDN No. 32/PDN/KEP/3/2010
- Standar : Meter Kuningan Standar 1 meter
- Telusuran : Ke satuan SI melalui LK-045-IDN

DATA VERIFIKASI

Verification Data

- Tanggal Verifikasi : 20 Juni 2024
- Petugas Verifikasi : Agus sugiarto, S.Kom
- Lokasi : Laboratorium Massa UPT Metrologi Legal Kota Yogyakarta
- Kondisi Ruang : Suhu : (30 ± 3) degC
Kelembapan : (55 ± 3) %

HASIL

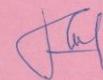
Results

No.	Panjang Nominal (cm)	Nilai Sebenarnya (cm)	No.	Panjang Nominal (cm)	Nilai Sebenarnya (cm)
1.	0-1000	1000,2			
2.	0-2000	2000,4			
3.	0-3000	3000,6			
4.	0-4000	4000,8			
5.	0-5000	5001,0			

Catatan: 1. Hasil yang ditampilkan hanya berhubungan dengan penggunaan alat ukur di lokasi verifikasi.

Penera

UPT Metrologi Legal



Agus sugiarto, S.Kom

NIP. 19670828.198911.1.001

Halaman 2 dari 2 Halaman

Lampiran 6. Studi Pendahuluan (Pedoman Wawancara)

LEMBAR STUDI PENDAHULUAN PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN POS BERANGKAI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR PESERTA DIDIK TAMAN KANAK-KANAK

- Subjek Penelitian : Peserta Didik Taman Kanak-kanak Kelas B
- Judul Penelitian : Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak
- Peneliti : Anisa Herdiyana
- Petunjuk :
1. Pedoman wawancara ditujukan oleh guru
 2. Pedoman wawancara dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari guru mengenai pembelajaran fisik motorik di TK.
 3. Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak, sebagai pilihan alternatif referensi pembelajaran fisik motorik.
 4. Berikan jawaban sesuai dengan keadaan yang sebenarnya

Pedoman Wawancara

Hari/tanggal :

Nama Responden :

Jenis Kelamin : a) laki-laki b) perempuan

Nama Sekolah :

Alamat Sekolah :

Pertanyaan :

1. Apakah Bapak/Ibu memahami jenis-jenis pola gerak dasar ?

Jawaban:

2. Apakah pembelajaran fisik motorik tentang peningkatakan kemampuan gerak dasar sudah sesuai dengan kurikulum?

Jawaban:

3. Bagaimana cara/bentuk kegiatan permainan atau metode dalam mengajarkan fisik motorik yang dilaksanakan Bapak/Ibu dalam pembelajaran fisik motorik?

Jawaban:

4. Apakah dengan metode pembelajaran melalui permainan yang biasa diajarkan didalam pembelajaran fisik motorik dapat meningkatkan keaktifan gerak peserta didik?

Jawaban:

5. Apakah peserta didik dalam melaksanakan aktivitas gerak didalam pembelajaran sudah menerapkan sikap yang baik dan pengetahuannya tentang kemampuan gerak dasar yang ada pada dirinya?

Jawaban:

6. Apakah Bapak/Ibu dalam menjelaskan cara bermain suatu model pembelajaran sudah menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami peserta didik?

Jawaban:

7. Apakah peserta didik mengalami kesulitan terkait dengan model pembelajaran fisik motorik untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar ?

Jawaban:

8. Bagaimana sarana dan prasarana yang digunakan sebagai pendukung dalam pembelajaran fisik motorik yang dimiliki sekolah?

Jawaban:

9. Apakah ada sarana dan prasarana yang sengaja dibuat bapak/ibu guru untuk menunjang kemampuan gerak dasar peserta didik dalam pembelajaran fisik motorik?

Jawaban:

10. Apakah perlu adanya pengembangan model permainan dalam pembelajaran fisik motorik untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar peserta didik?

Jawaban:

Lampiran 7. Instrumen Validasi Ahli Materi

PETUNJUK MENGISI LEMBAR OBSERVASI KESESUAIAN MATERI KEGIATAN DENGAN TUJUAN PENGEMBANGAN PADA DRAF AWAL MODEL PERMAINAN POS BERANGKAI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR PESERTA DIDIK TK

1. Sebelum mengisi skala nilai terlebih dahulu dimohon pada Bapak/Ibu untuk menuliskan nama terang dan membubuhkan tanda tangan di bawahnya.
2. Bacalah secara seksama setiap butir pernyataan.
3. Berikan nilai berdasarkan pengamatan Bapak/Ibu sesuai dengan keadaannya, kejujuran bagi kami sangat berharga untuk perbaikan model pembelajaran ini.
4. Pemberian nilai tidak berpengaruh bagi apapun bagi Bapak/Ibu.
5. Jika menurut penilaian Bapak/Ibu model permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak dalam penelitian ini Kriteria Sangat baik = 5; Kriteria Baik = 4; Kriteria Cukup = 3; Kriteria Kurang = 2; dan Kriteria Sangat kurang = 1. Pemberian nilai bagi Bapak/Ibu cukup memberikan tanda (✓) pada kolom kategori untuk setiap pernyataan.

**PETUNJUK MENGISI LEMBAR OBSERVASI KESESUAIAN MATERI
KEGIATAN DENGAN TUJUAN PENGEMBANGAN PADA DRAF AWAL
MODEL PERMAINAN POS BERANGKAI UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN GERAK DASAR PESERTA DIDIK TK**

DIMENSI	KEGIATAN	TUJUAN	TINGKAT KESESUAIAN				
			1	2	3	4	5
Pendahuluan	1. Apersepsi	1. Menyebutkan aktivitas gerak apa saja yang dilakukan setelah bangun tidur hingga sebelum berangkat ke sekolah.					
	2. Pengukuran tinggi badan dan berat badan.	2. Menyebutkan kembali tinggi badan dan berat badannya sendiri.					
	3. Pengukuran suhu tubuh.	3. Menyebutkan kembali suhu tubuhnya sendiri.					
Pemanasan	Melakukan aktivitas (gerak dan lagu) lagu pohon apel dan lagu gerak tiru binatang, mampu menggerakan anggota tubuhnya sesuai yang disebutkan dalam alunan lagu.	1. Lamanya waktu pemanasan.					
		2. Kesesuaian urutan gerakan pemanasan.					
		3. Kesesuaian bentuk aktivitas pemanasan dengan tujuan.					
		4. Kesesuaian lagu untuk pemanasan.					
		5. Intensitas pemanasan.					
Inti POS 1 Permainan Merangkai	Melakukan aktivitas Permainan Merangkai Langkah Ceria, dengan melangkah kedepan atau	1. Meningkatkan kesadaran tubuh dan konsentrasi pikiran dalam mengikuti					

Langkah Ceria	<p>melangkah kebelakang sesuai posisi gambar telapak kaki pada papan titian, lintasan papan titian yang dilalui berbentuk lurus dan zig-zag.</p>	kesesuaian bentuk garis yang akan dilalui.					
		2. Koordinasi mata dan gerakan kaki dalam berjalan agar melalui garis sesuai bentuknya.					
		3. Meningkatkan keseimbangan tubuh agar tidak terjatuh ketika melewati papan titian.					
		4. Meningkatkan kemampuan gerak lokomotor.					
POS 2 Permainan Bola Indra Ceria	<p>Melakukan aktivitas Permainan Bola Indra Ceria dengan melempar bola sebanyak 3 kali kesempatan untuk mengenai target berupa gambar bagian-bagian tubuh manusia dan mengasah kemampuan menyebutkan salah satu gambar bagian-bagian tubuh manusia yang sudah dikenai sasaran.</p>	1. Meningkatkan kecepatan gerakan ayunan tangan saat melempar.					
		2. Meningkatkan kekuatan otot tangan agar bola dapat mengenai sasaran.					
		3. Meningkatkan kemampuan gerak non lokomotor dan gerak manipulatif.					
		4. Melatih kecermatan dan ketepatan.					
		5. Meningkatkan hafalan macam-macam bagian tubuh manusia.					

POS 3 Permainan Bendera Warna Ceria	Melakukan aktivitas Permainan Bendera Warna Ceria dengan tugas mencocokkan bendera warna-warni untuk dimasukkan kedalam ember yang sama warnanya serta melompati gawang kecil dari paralon sebagai halang rintangnya.	1. Meningkatkan kecermatan dan ketelitian cara bermainnya.					
		2. Meningkatkan gerak dasar lokomotor.					
		3. Meningkatkan pemahaman nama-nama warna dan ketepatan penyebutan nama-nama warna.					
POS 4 Permainan Sunda Manda Bendera Warna	Melakukan aktivitas Permainan Sunda Manda Bendera Warna dengan membawa bendera warna-warni kemudian melompati lintasan sunda manda serta mencocokan bendera warna sesuai dengan tempatnya, diakhiri berlari menuju posisi awal untuk melakukan aktivitas tersebut hingga semua bendera habis.	1. Meningkatkan kecepatan dalam berlari.					
		2. Meningkatkan kekuatan otot kaki ketika melompati sunda manda.					
		3. Meningkatkan kecermatan dan ketelitian.					
		4. Meningkatkan pemahaman nama-nama warna dan ketepatan penyebutan nama-nama warna.					
		5. Meningkatkan kemampuan gerak lokomotor.					
POS 5 Permainan <i>Climb a Spider Web</i>	Melakukan aktivitas Permainan <i>Climb a Spider Web</i> dengan	1. Meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri.					

<i>Spider Web</i>	melewati jaring laba-laba dan mengumpulkan bendera warna-warni untuk diletakkan pada tempatnya yang sesuai dengan warnanya.	<p>2. Melatih kekuatan otot kaki dalam memijak jaring laba-laba.</p> <p>3. Melatih kekuatan otot tangan dalam menggenggam jaring laba-laba.</p> <p>4. Meningkatkan kemampuan gerak lokomotor.</p>				
POS 6 Permainan Lompat Tebak Nama Hewan	Melakukan aktivitas Permainan Lompat Tebak Nama Hewan dengan melompati simpai bergambar jenis-jenis hewan sambil mencocokan bendera jenis-jenis hewan, dengan cara mengangkat bendera jenis-jenis hewan sesuai dengan simpai yang dipijak.	<p>1. Meningkatkan kecepatan gerak dalam menyelesaikan rintangan disetiap simpai yang dipijak.</p> <p>2. Meningkatkan kekuatan otot kaki saat melompati simpai satu dengan yang lainnya.</p> <p>3. Meningkatkan kekuatan dan kecepatan otot lengan tangan saat mengangkat bendera.</p> <p>4. Melatih kecermatan dan ketelitian dalam menyelesaikan setiap misinya.</p> <p>5. Meningkatkan kemampuan gerak lokomotor dan gerak non</p>				

		lokomotor.				
	6. Melatih pemahaman dan penyebutan macam-macam jenis hewan					
Penutup	Aktivitas ringan (pendinginan)	Pemulihan kondisi setelah beraktivitas dengan sebuah permainan sederhana agar seluruh otot dan syaraf tubuh Peserta Didik Taman Kanak-kanak dapat menyesuaikan suhu tubuh awal.				

Pengamat/Observer

(.....)

Lampiran 8. Instrumen Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI ISI INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN POS BERANGKAI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR PESERTA DIDIK TAMAN KANAK-KANAK

Subjek Penelitian : Peserta Didik Taman Kanak-kanak Kelas B

Judul Penelitian : Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai
Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar
Peserta Didik Taman Kanak-kanak

Peneliti : Anisa Herdiyana

Validator :

Lembar ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media untuk validasi isi instrumen. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk validasi isi instrumen yang akan digunakan Petunjuk:

1. Lembar skala nilai ini diisi oleh ahli media.
2. Penilaian mencakup pendahuluan dan inti dalam panduan produk.
3. Rentangan penilaian pertama mencakup “Ya” dan “Tidak” dengan cara memberikan tanda “√” pada kolom yang tersedia.
4. Rentang penilaian yang kedua mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberikan tanda “√” pada kolom yang tersedia, keterangan sebagai berikut :
 - 1) 1 : sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas
 - 2) 2 : kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
 - 3) 3 : cukup baik/cukup tepat/cukup jelas
 - 4) 4 : baik/tepat/jelas
 - 5) 5 : sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
5. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan

INSTRUMEN VALIDASI PANDUAN PRODUK

AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak

Pengembang : Anisa Herdiyana

Tahun Produksi : 2024

PENDAHULUAN

NO	ASPEK	PENILAIAN	
		Ada	Tidak
1	Judul panduan produk		
2	Petunjuk penggunaan produk		
3	Sasaran belajar		
4	Tujuan pembelajaran		
5	Awalan panduan produk		
6	Akhiran panduan produk		

ISI

NO	ASPEK	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
1	Desain cover					
2	Komposisi warna pada cover					
3	Kualitas pada gambar permainan					
4	Komposisi warna pada gambar permainan					
5	Kesesuaian ukuran font					
6	Jenis font					
7	Kualitas kertas					
8	Bahasa mudah dipahami					

Komentar : _____

Saran : _____

Kesimpulan : _____

Berilah tanda (X) sesuai dengan kesimpulan ahli media mengenai validasi isi lembar instrumen analisis kebutuhan Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak dibawah ini:

- a. Layak untuk digunakan atau diujicobakan
- b. Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan perbaikan sesuai saran
- c. Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan

Validator Media

(.....)

Lampiran 9. Instrumen Keberterimaan Produk

PETUNJUK MENGISI LEMBAR LEMBAR OBSERVASI KEBERTERIMAAN PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN POS BERANGKAI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR PESERTA DIDIK TK

1. Sebelum mengisi skala nilai terlebih dahulu dimohon pada Bapak/Ibu untuk menuliskan nama terang dan membubuhkan tanda tangan di bawahnya.
2. Bacalah secara seksama setiap butir pernyataan.
3. Berikan nilai berdasarkan pengamatan Bapak/Ibu sesuai dengan keadaannya, kejujuran bagi kami sangat berharga untuk perbaikan model pembelajaran ini.
4. Pemberian nilai tidak berpengaruh bagi apapun bagi Bapak/Ibu.
5. Jika menurut penilaian Bapak/Ibu model permainan pos berangkai untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar Peserta Didik Taman Kanak-kanak dalam penelitian ini Kriteria Sangat baik = 5; Kriteria Baik = 4; Kriteria Cukup = 3; Kriteria Kurang = 2; dan Kriteria Sangat kurang = 1.
6. Pemberian nilai bagi Bapak/Ibu cukup memberikan tanda (✓) pada kolom kategori untuk setiap pernyataan.

**LEMBAR OBSERVASI KEBERTERIMAAN PENGEMBANGAN MODEL
PERMAINAN POS BERANGKAI UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN GERAK DASAR PESERTA DIDIK TK**

DIMENSI	KEGIATAN	TUJUAN	INDIKATOR	TINGKAT KESESUAIAN				
				1	2	3	4	5
Pendahuluan	1. Apersepsi	1. Menyebutkan aktivitas gerak apa saja yang dilakukan setelah bangun tidur hingga sebelum berangkat ke sekolah.	1. Kemudahan pelaksanaan 2. Menyenangkan 3. Menarik dan dapat segera melakukan aktivitas					
	2. Pengukuran tinggi badan dan berat badan.	2. Menyebutkan kembali tinggi badan dan berat badannya sendiri.	1. Kemudahan pelaksanaan 2. Menyenangkan 3. Menarik dan dapat segera melakukan aktivitas					
	3. Pengukuran suhu tubuh.	3. Menyebutkan kembali suhu tubuhnya sendiri.	1. Kemudahan pelaksanaan 2. Menyenangkan 3. Menarik dan dapat segera melakukan aktivitas					

Pemanasan	Melakukan aktivitas (gerak dan lagu) lagu pohon apel dan lagu gerak tiru binatang, mampu menggerakan anggota tubuhnya sesuai yang disebutkan dalam alunan lagu.	Kesesuaian bentuk aktivitas pemanasan dengan tujuan. Kesesuaian lagu untuk pemanasan. Intensitas pemanasan.	1. Kemudahan pelaksanaan 2. Menyenangkan 3. Menarik dan dapat segera melakukan aktivitas				
Inti POS 1 Permainan Merangkai Langkah Ceria	Melakukan aktivitas Permainan Merangkai Langkah Ceria, dengan melangkah kedepan atau melangkah kebelakang sesuai posisi gambar telapak kaki pada papan titian, lintasan papan titian yang dilalui berbentuk lurus dan zig-zag.	Meningkatkan kesadaran tubuh dan konsentrasi pikiran dalam mengikuti kesesuaian bentuk garis yang akan dilalui. Koordinasi mata dan gerakan kaki dalam berjalan agar melalui garis sesuai bentuknya.	1. Kemudahan pelaksanaan 2. Menyenangkan 3. Menarik dan dapat segera melakukan aktivitas				

POS 2 Permainan Bola Indra Ceria	<p>Melakukan aktivitas Permainan Bola Indra Ceria dengan melempar bola sebanyak 3 kali kesempatan untuk mengenai target berupa gambar bagian-bagian tubuh manusia dan mengasah kemampuan menyebutkan salah satu gambar bagian-bagian tubuh manusia yang sudah dikenai sasaran.</p>	<p>Meningkatkan kecepatan gerakan ayunan tangan saat melempar.</p> <p>Meningkatkan kekuatan otot tangan agar bola dapat mengenai sasaran.</p> <p>Melatih kecermatan dan ketepatan.</p> <p>Meningkatkan hafalan macam-macam bagian tubuh manusia.</p>	<p>1. Kemudahan pelaksanaan</p> <p>2. Menyenangkan</p> <p>3. Menarik dan dapat segera melakukan aktivitas</p>					
POS 3 Permainan Bendera Warna Ceria	<p>Melakukan aktivitas Permainan Bendera Warna Ceria dengan tugas mencocokkan bendera warna-warni untuk dimasukkan kedalam ember yang sama warnanya serta melompati gawang kecil dari paralon sebagai halang rintangnya.</p>	<p>Meningkatkan kecermatan dan ketelitian cara bermainnya.</p> <p>Meningkatkan gerak dasar lokomotor.</p> <p>Meningkatkan pemahaman nama-nama warna dan ketepatan penyebutan nama-nama warna.</p>	<p>1. Kemudahan pelaksanaan</p> <p>2. Menyenangkan</p> <p>3. Menarik dan dapat segera melakukan aktivitas</p>					

POS 4 Permainan Sunda Manda Bendera Warna	Melakukan aktivitas Permainan Sunda Manda Bendera Warna dengan membawa bendera warna-warni kemudian melompati lintasan K serta mencocokan bendera warna sesuai dengan tempatnya, diakhiri berlari menuju posisi awal untuk melakukan aktivitas tersebut hingga semua bendera habis.	Meningkatkan kecepatan dalam berlari. Meningkatkan kekuatan otot kaki ketika melompati sunda manda. Meningkatkan kecermatan dan ketelitian. Meningkatkan pemahaman nama-nama warna dan ketepatan penyebutan nama-nama warna.	1. Kemudahan pelaksanaan 2. Menyenangkan 3. Menarik dan dapat segera melakukan aktivitas				
POS 5 Permainan <i>Climb a Spider Web</i>	Melakukan aktivitas Permainan <i>Climb a Spider Web</i> dengan melewati jaring laba-laba dan mengumpulkan bendera warna-warni untuk diletakkan pada tempatnya yang sesuai dengan warnanya.	Meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri. Melatih kekuatan otot kaki dalam memijak jaring laba-laba. Melatih kekuatan otot tangan dalam menggenggam jaring laba-laba. Melatih kekuatan dan kecepatan gerakan masing-masing tangan	1. Kemudahan pelaksanaan 2. Menyenangkan 3. Menarik dan dapat segera melakukan aktivitas				

		dalam mengumpulkan bendera warna-warni.					
POS 6 Permainan Lompat Tebak Nama Hewan	Melakukan aktivitas Permainan Lompat Tebak Nama Hewan dengan melompati simpai bergambar jenis-jenis hewan sambil mencocokkan bendera jenis-jenis hewan, dengan cara mengangkat bendera jenis-jenis hewan sesuai dengan simpai yang dipijak.	Meningkatkan kecepatan gerak dalam menyelesaikan rintangan disetiap simpai yang dipijak. Meningkatkan kekuatan otot kaki saat melompati simpai satu dengan yang lainnya. Meningkatkan kekuatan dan kecepatan otot lengan tangan saat mengangkat bendera. Melatih kecermatan dan ketelitian dalam menyelesaikan setiap misinya. Melatih pemahaman dan penyebutan macam-macam jenis hewan	1. Kemudahan pelaksanaan 2. Menyenangkan 3. Menarik dan dapat segera melakukan aktivitas				
Penutup	Aktivitas ringan (pendinginan)	Pemulihan	1. Kemudahan				

		<p>kondisi setelah beraktivitas dengan sebuah permainan sederhana agar seluruh otot dan syaraf tubuh Peserta Didik Taman Kanak-kanak dapat menyesuaikan suhu tubuh awal.</p>	<p>pelaksanaan</p> <p>2. Menyenangkan</p> <p>3. Menarik dan dapat segera melakukan aktivitas</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--

Pengamat

(.....)

Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Materi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S.
Jabatan/Pekerjaan : Guru Besar
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Taman Kanak-kanak
dari mahasiswa:

Nama : Anisa Herdiyana
NIM : 21608261034
Prodi : Ilmu Keolahragaan

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

1. *Siap digunakan untuk penelitian*
.....
2.
.....
3.
.....

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

Yogyakarta, *17 Mei* 2024
Validator Materi,

Prof. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S.
NIP 196004071986012001

**LEMBAR OBSERVASI KESESUAIAN MATERI KEGIATAN
DENGAN TUJUAN PENGEMBANGAN KOMPETENSI PADA
DRAF AWAL MODEL PEMBELAJARAN FISIK MOTORIK
UNTUK SISWA TAMAN KANAK-KANAK**

DIMENSI	KEGIATAN	INDIKATOR	NILAI				
			1	2	3	4	5
Pra Pemanasan	1. Pengukuran tinggi badan dan berat badan.	1. Menyebutkan kembali tinggi badan dan berat badannya sendiri.					✓
	2. Pengukuran suhu tubuh.	2. Menunjukkan tempat pengukuran suhu tubuh dan menyebutkan suhu tubuhnya sendiri.					✓
Pemanasan	Melakukan aktivitas (gerak dan lagu), menggerakan anggota tubuh sesuai yang disebutkan dalam alunan lagu.	1. Lamanya waktu pemanasan.					✓
		2. Kesesuaian urutan gerakan pemanasan.					✓
		3. Kesesuaian bentuk aktivitas pemanasan dengan tujuan.					✓
		4. Kesesuaian lagu untuk pemanasan.					✓
		5. Intensitas pemanasan.					✓
Inti POS 1	Melakukan aktivitas mencocokan bendera warna-warni dengan melompati gawang kecil dari paralon.	1. Meningkatkan kecermatan dan ketelitian cara bermainnya.					✓
		2. Meningkatkan					✓

		gerak dasar lokomotor.				
		3. Meningkatkan pemahaman nama-nama warna dan ketepatan penyebutan nama-nama warna.				✓
POS 2	Melakukan aktivitas melempar bola dan mengasah kemampuan menyebutkan bagian-bagian tubuh	1. Meningkatkan kecepatan gerakan ayunan tangan saat melempar.				✓
		2. Meningkatkan kekuatan otot tangan agar bola dapat mengenai sasaran.				✓
		3. Meningkatkan kemampuan gerak non lokomotor dan gerak manipulatif.				✓
		4. Melatih kecermatan dan ketepatan.				✓
		5. Meningkatkan hafalan macam-macam bagian tubuh manusia.				✓
POS 3	Melakukan aktivitas melompati simpai bergambar jenis-jenis hewan sambil mencocokan bendera jenis-jenis hewan,	1. Meningkatkan kecepatan gerak dalam menyelesaikan rintangan disetiap simpai yang dipijak.				✓

	dengan cara mengangkat bendera jenis-jenis hewan sesuai dengan simpai yang dipijak.	2. Meningkatkan kekuatan otot kaki saat melompati simpai satu dengan yang lainnya. 3. Meningkatkan kekuatan dan kecepatan otot lengan tangan saat mengangkat bendera. 4. Melatih kecermatan dan ketelitian dalam menyelesaikan setiap misinya. 5. Meningkatkan kemampuan gerak lokomotor dan gerak non lokomotor. 6. Melatih pemahaman dan penyebutan macam-macam jenis hewan .						✓
POS 4	Melakukan aktivitas meniti diatas papan titian bergaris lurus dan bergaris zig-zag	1. Meningkatkan kesadaran tubuh dan konsentrasi pikiran dalam mengikuti kesesuaian bentuk garis yang akan dilalui. 2. Koordinasi mata dan gerakan kaki dalam berjalan agar melalui garis sesuai						✓

		bentuknya.				
		3. Meningkatkan keseimbangan tubuh agar tidak terjatuh ketika melewati papan titian.				✓
		4. Meningkatkan kemampuan gerak lokomotor.				✓
POS 5	Melakukan aktivitas melompati sundamanda dengan mencocokan bendera warna sesuai dengan tempatnya	1. Meningkatkan kecepatan dalam berlari.				✓
		2. Meningkatkan kekuatan otot kaki ketika melompati sundamanda.				✓
		3. Meningkatkan kecermatan dan ketelitian.				✓
		4. Meningkatkan pemahaman nama-nama warna dan ketepatan penyebutan nama-nama warna.				✓
		5. Meningkatkan kemampuan gerak lokomotor.				✓
POS 6	Melakukan aktivitas melewati jaring laba-laba dan mengumpulkan bendera warna-warni	1. Meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri.				✓

	untuk diletakkan pada tempatnya yang sesuai dengan warnanya.	2. Melatih kekuatan otot kaki dalam memijak jaring laba-laba. 3. Melatih kekuatan otot tangan dalam menggenggam jaring laba-laba. 4. Meningkatkan kemampuan gerak lokomotor.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Penutup	Aktivitas ringan (pendinginan)	Pemulihan kondisi setelah beraktivitas dengan sebuah permainan sederhana agar seluruh otot dan syaraf dalam tubuh siswa-siswi Taman Kanak-kanak dapat menyesuaikan kondisi awal.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Pengamat/Observer


 (Prof. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S.)
 NIP 196004071986012001

INSTRUMEN VALIDASI PANDUAN PRODUK

AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Taman Kanak-kanak
Pengembang : Anisa Herdiyana
Tahun Produksi : 2024

PRA PEMANASAN

NO	ASPEK	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
1	Kesiapan untuk dimulainya aktivitas agar mencapai tujuan pembelajaran					✓
2	Kesesuaian pelaksanaan pengukuran tinggi badan dan berat badan					✓
3	Kesesuaian pengukuran suhu tubuh untuk mengetahui kondisi awal sebelum pemanasan					✓
4	Kesesuaian pembagian waktu					✓

PEMANASAN

NO	ASPEK	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian bentuk aktivitas dengan tujuan					✓
2	Lama waktu pemanasan					✓

3	Kesesuaian lagu dengan gerakan						✓
4	Intensitas pemanasan						✓

INTI

NO	ASPEK GERAK DASAR DALAM PERMAINAN POS BERANGKAI	PENILAIAN	
		Ada	Tidak
1	Gerakan Lokomotor	✓	
2	Gerakan Non Lokomotor	✓	
3	Gerakan Manipulatif	✓	

PENUTUP

NO	ASPEK	PENILAIAN	
		Ada	Tidak
1	Pemulihan kondisi setelah beraktivitas (pendinginan) permainan sederhana	✓	

Komentar :

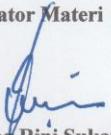
Saran :

Kesimpulan :

Berilah tanda (X) sesuai dengan kesimpulan ahli materi mengenai validasi isi lembar instrumen analisis kebutuhan Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Taman Kanak-kanak dibawah ini:

- a. Layak untuk digunakan atau diujicobakan
- b. Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan perbaikan sesuai saran
- c. Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan

Validator Materi



(Prof. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S.)

NIP 196004071986012001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Sri Winarni, M.Pd.

Jabatan/Pekerjaan : Guru Besar

Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Taman Kanak-kanak

dari mahasiswa:

Nama : Anisa Herdiyana

NIM : 21608261034

Prodi : Ilmu Keolahragaan

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

1. *Sitalkan digunakan*

2.

3.

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

Yogyakarta, *17 Mei* 2024
Validator Materi,

Prof. Dr. Sri Winarni, M.Pd.
NIP 197002051994032001

**PETUNJUK MENGISI LEMBAR OBSERVASI KESESUAIAN MATERI
KEGIATAN DENGAN TUJUAN PENGEMBANGAN PADA DRAF AWAL
MODEL PERMAINAN POS BERANGKAI UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN GERAK DASAR SISWA TAMAN KANAK-KANAK**

DIMENSI	KEGIATAN	TUJUAN	TINGKAT KESESUAIAN				
			1	2	3	4	5
Pendahuluan	1. Apersepsi	1. Menyebutkan aktivitas gerak apa saja yang dilakukan setelah bangun tidur hingga sebelum berangkat ke sekolah.					✓
	2. Pengukuran tinggi badan dan berat badan.	2. Menyebutkan kembali tinggi badan dan berat badannya sendiri.					✓
	3. Pengukuran suhu tubuh.	3. Menyebutkan kembali suhu tubuhnya sendiri.					✓
Pemanasan	Melakukan aktivitas (gerak dan lagu) lagu pohon apel dan lagu gerak tiru binatang, mampu menggerakan anggota tubuhnya sesuai yang disebutkan dalam alunan lagu.	1. Lamanya waktu pemanasan.					✓
		2. Kesesuaian urutan gerakan pemanasan.					✓
		3. Kesesuaian bentuk aktivitas pemanasan dengan tujuan.					✓
		4. Kesesuaian lagu untuk pemanasan.					✓
		5. Intensitas pemanasan.					✓

Inti POS 1 Permainan Merangkai Langkah Ceria	Melakukan aktivitas Permainan Merangkai Langkah Ceria, dengan melangkah kedepan atau melangkah kebelakang sesuai posisi gambar telapak kaki pada papan titian, lintasan papan titian yang dilalui berbentuk lurus dan zig-zag.	1. Meningkatkan kesadaran tubuh dan konsentrasi pikiran dalam mengikuti kesesuaian bentuk garis yang akan dilalui.						✓
		2. Koordinasi mata dan gerakan kaki dalam berjalan agar melalui garis sesuai bentuknya.					✓	
		3. Meningkatkan keseimbangan tubuh agar tidak terjatuh ketika melewati papan titian.					✓	
		4. Meningkatkan kemampuan gerak lokomotor.					✓	
POS 2 Permainan Bola Indera Ceria	Melakukan aktivitas Permainan Bola Indera Ceria dengan melempar bola sebanyak 3 kali kesempatan untuk mengenai target berupa gambar bagian-bagian tubuh manusia dan mengasah kemampuan menyebutkan salah satu gambar bagian-bagian tubuh manusia yang sudah dikenai sasaran.	1. Meningkatkan kecepatan gerakan ayunan tangan saat melempar.					✓	
		2. Meningkatkan kekuatan otot tangan agar bola dapat mengenai sasaran.					✓	
		3. Meningkatkan kemampuan gerak non lokomotor dan gerak manipulatif.					✓	

		4. Melatih kecermatan dan ketepatan. 5. Meningkatkan hafalan macam-macam bagian tubuh manusia.						✓
POS 3	Permainan Bendera Warna Ceria	Melakukan aktivitas Permainan Bendera Warna Ceria dengan tugas mencocokkan bendera warna-warni untuk dimasukkan kedalam ember yang sama warnanya serta melompati gawang kecil dari paralon sebagai halang rintangnya.	1. Meningkatkan kecermatan dan ketelitian cara bermainnya.					✓
			2. Meningkatkan gerak dasar lokomotor.					✓
			3. Meningkatkan pemahaman nama-nama warna dan ketepatan penyebutan nama-nama warna.					✓
POS 4	Permainan Sundamanda Bendera Warna	Melakukan aktivitas Permainan Sundamanda Bendera Warna dengan membawa bendera warna-warni kemudian melompati lintasan sundamanda serta mencocokan bendera warna sesuai dengan tempatnya, diakhiri berlari menuju posisi awal untuk melakukan aktivitas tersebut hingga semua bendera habis.	1. Meningkatkan kecepatan dalam berlari.				✓	
			2. Meningkatkan kekuatan otot kaki ketika melompati sundamanda.				✓	
			3. Meningkatkan kecermatan dan ketelitian.				✓	
			4. Meningkatkan pemahaman nama-nama warna dan				✓	

		<p>ketepatan penyebutan nama-nama warna.</p> <p>5. Meningkatkan kemampuan gerak lokomotor.</p>					
POS 5 Permainan <i>Climb a Spider Web</i>	Melakukan aktivitas Permainan <i>Climb a Spider Web</i> dengan melewati jaring laba-laba dan mengumpulkan bendera warna-warni untuk diletakkan pada tempatnya yang sesuai dengan warnanya.	<p>1. Meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri.</p> <p>2. Melatih kekuatan otot kaki dalam memijak jaring laba-laba.</p> <p>3. Melatih kekuatan otot tangan dalam menggenggam jaring laba-laba.</p> <p>4. Meningkatkan kemampuan gerak lokomotor.</p>					✓
POS 6 Permainan Lompat Tebak Nama Hewan	Melakukan aktivitas Permainan Lompat Tebak Nama Hewan dengan melompati simpai bergambar jenis-jenis hewan sambil mencocokan bendera jenis-jenis hewan, dengan cara mengangkat bendera jenis-jenis hewan sesuai dengan simpai yang dipijak.	<p>1. Meningkatkan kecepatan gerak dalam menyelesaikan rintangan disetiap simpai yang dipijak.</p> <p>2. Meningkatkan kekuatan otot kaki saat melompati simpai satu dengan yang lainnya.</p> <p>3. Meningkatkan kekuatan dan</p>					✓

		kecepatan otot lengan tangan saat mengangkat bendera.				
		4. Melatih kecermatan dan ketelitian dalam menyelesaikan setiap misinya.				✓
		5. Meningkatkan kemampuan gerak lokomotor dan gerak non lokomotor.				✓
		6. Melatih pemahaman dan penyebutan macam-macam jenis hewan				✓
Penutup	Aktivitas ringan (pendinginan)	Pemulihan kondisi setelah beraktivitas dengan sebuah permainan sederhana agar seluruh otot dan syaraf tubuh siswa-siswi Taman Kanak-kanak dapat menyesuaikan suhu tubuh awal.				✓

Pengamat/Observer

(Prof. Dr. Sri Winarni, M.Pd.)
NIP 197002051994032001

INSTRUMEN VALIDASI PANDUAN PRODUK

AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai
Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar
Siswa Taman Kanak-kanak

Pengembang : Anisa Herdiyana

Tahun Produksi : 2024

PENDAHULUAN

NO	ASPEK	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
1	Kesiapan untuk dimulainya aktivitas agar mencapai tujuan pembelajaran					✓
2	Kesesuaian pelaksanaan pengukuran tinggi badan dan berat badan					✓
3	Kesesuaian pengukuran suhu tubuh untuk mengetahui kondisi awal sebelum pemanasan					✓
4	Kesesuaian pembagian waktu				✓	

PEMANASAN

NO	ASPEK	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian bentuk aktivitas dengan tujuan					✓
2	Lama waktu pemanasan				✓	

3	Kesesuaian lagu dengan gerakan							✓
4	Intensitas pemanasan							✓

INTI

NO	ASPEK GERAK DASAR DALAM PERMAINAN POS BERANGKAI	PENILAIAN	
		Ada	Tidak
1	Gerakan Lokomotor	✓	
2	Gerakan Non Lokomotor	✓	
3	Gerakan Manipulatif	✓	

PENUTUP

NO	ASPEK	PENILAIAN	
		Ada	Tidak
1	Pemulihan kondisi setelah beraktivitas (pendinginan) permainan sederhana	✓	

Komentar :

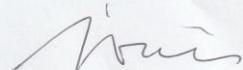
Saran :

Kesimpulan :

Berilah tanda (X) sesuai dengan kesimpulan ahli materi mengenai validasi isi lembar instrumen analisis kebutuhan Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Taman Kanak-kanak dibawah ini:

- a. Layak untuk digunakan atau diujicobakan
b. Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan perbaikan sesuai saran
c. Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan

Validator Materi



(Prof. Dr. Sri Winarni, M.Pd.)
NIP 197002051994032001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Yudarto, M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Lektor Kepala
Instansi Asal : UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Model Pernamaraan per Lembaga
untuk Mengatasi Kelelahan secara Dalam
sewa Taman Karak. Karat.

dari mahasiswa:

Nama : Anis Handayana
NIM : 21608061034
Prodi : Ilmu Keolahragaan

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

1. Warga di bantu penyelesaian deportifnya.
.....
2.
.....
3.
.....

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

Yogyakarta,
Validator,

AB
Dr. Yudarto, M.Pd.

**LEMBAR OBSERVASI KESESUAIAN MATERI KEGIATAN
DENGAN TUJUAN PENGEMBANGAN KOMPETENSI PADA
DRAF AWAL MODEL PEMBELAJARAN FISIK MOTORIK
UNTUK SISWA TAMAN KANAK-KANAK**

DIMENSI	KEGIATAN	INDIKATOR	NILAI				
			1	2	3	4	5
Pra Pemanasan	1. Pengukuran tinggi badan dan berat badan.	1. Menyebutkan kembali tinggi badan dan berat badannya sendiri.					✓
	2. Pengukuran suhu tubuh.	2. Menunjukkan tempat pengukuran suhu tubuh dan menyebutkan suhu tubuhnya sendiri.					✓
Pemanasan	Melakukan aktivitas (gerak dan lagu), menggerakan anggota tubuh sesuai yang disebutkan dalam alunan lagu.	1. Lamanya waktu pemanasan.					✓
		2. Kesesuaian urutan gerakan pemanasan.					✓
		3. Kesesuaian bentuk aktivitas pemanasan dengan tujuan.					✓
		4. Kesesuaian lagu untuk pemanasan.					✓
		5. Intensitas pemanasan.					✓
Inti POS 1	Melakukan aktivitas mencocokan bendera warna-warni dengan melompati gawang kecil	1. Meningkatkan kecermatan dan ketelitian cara bermainnya.					✓

	dari paralon.	2. Meningkatkan gerak dasar lokomotor. 3. Meningkatkan pemahaman nama-nama warna dan ketepatan penyebutan nama-nama warna.						✓
POS 2	Melakukan aktivitas melempar bola dan mengasah kemampuan menyebutkan bagian-bagian tubuh	1. Meningkatkan kecepatan gerakan ayunan tangan saat melempar. 2. Meningkatkan kekuatan otot tangan agar bola dapat mengenai sasaran. 3. Meningkatkan kemampuan gerak non lokomotor dan gerak manipulatif. 4. Melatih kecermatan dan ketepatan. 5. Meningkatkan hafalan macam-macam bagian tubuh manusia.						✓
POS 3	Melakukan aktivitas melompati simpai bergambar jenis-jenis hewan sambil mencocokan bendera	1. Meningkatkan kecepatan gerak dalam menyelesaikan rintangan disetiap						✓

	jenis-jenis hewan, dengan cara mengangkat bendera jenis-jenis hewan sesuai dengan simpai yang dipijak.	simpai yang dipijak.				
		2. Meningkatkan kekuatan otot kaki saat melompati simpai satu dengan yang lainnya.				✓
		3. Meningkatkan kekuatan dan kecepatan otot lengan tangan saat mengangkat bendera.				✓
		4. Melatih kecermatan dan ketelitian dalam menyelesaikan setiap misinya.				✓
		5. Meningkatkan kemampuan gerak lokomotor dan gerak non lokomotor.				✓
		6. Melatih pemahaman dan penyebutan macam-macam jenis hewan.				✓
POS 4	Melakukan aktivitas meniti diatas papan titian bergaris lurus dan bergaris zig-zag	1. Meningkatkan kesadaran tubuh dan konsentrasi pikiran dalam mengikuti kesesuaian bentuk garis yang akan dilalui. 2. Koordinasi mata				✓

		dan gerakan kaki dalam berjalan agar melalui garis sesuai bentuknya.					
		3. Meningkatkan keseimbangan tubuh agar tidak terjatuh ketika melewati papan titian.					✓
		4. Meningkatkan kemampuan gerak lokomotor.					✓
POS 5	Melakukan aktivitas melompati sundamanda dengan mencocokan bendera warna sesuai dengan tempatnya	1. Meningkatkan kecepatan dalam berlari.					✓
		2. Meningkatkan kekuatan otot kaki ketika melompati sundamanda.					✓
		3. Meningkatkan kecermatan dan ketelitian.					✓
		4. Meningkatkan pemahaman nama-nama warna dan ketepatan penyebutan nama-nama warna.					✓
		5. Meningkatkan kemampuan gerak lokomotor.					✓

POS 6	Melakukan aktivitas melewati jaring laba-laba dan mengumpulkan bendera warna-warni untuk diletakkan pada tempatnya yang sesuai dengan warnanya.	1. Meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri.						✓
		2. Melatih kekuatan otot kaki dalam memijak jaring laba-laba.						✓
		3. Melatih kekuatan otot tangan dalam menggenggam jaring laba-laba.						✓
		4. Meningkatkan kemampuan gerak lokomotor.						✓
Penutup	Aktivitas ringan (pendinginan)	Pemulihan kondisi setelah beraktivitas dengan sebuah permainan sederhana agar seluruh otot dan syaraf dalam tubuh siswa-siswi Taman Kanak-kanak dapat menyesuaikan kondisi awal.						✓

Pengamat/Observer

(Dr. Yudanto, M.Pd.)
NIP 198107022005011001

INSTRUMEN VALIDASI PANDUAN PRODUK

AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Taman Kanak-kanak

Pengembang : Anisa Herdiyana

Tahun Produksi : 2024

PRA PEMANASAN

NO	ASPEK	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
1	Kesiapan untuk dimulainya aktivitas agar mencapai tujuan pembelajaran					✓
2	Kesesuaian pelaksanaan pengukuran tinggi badan dan berat badan					✓
3	Kesesuaian pengukuran suhu tubuh untuk mengetahui kondisi awal sebelum pemanasan					✓
4	Kesesuaian pembagian waktu					✓

PEMANASAN

NO	ASPEK	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian bentuk aktivitas dengan tujuan					✓
2	Lama waktu pemanasan					✓

3	Kesesuaian lagu dengan gerakan						✓
4	Intensitas pemanasan						✓

INTI

NO	ASPEK GERAK DASAR DALAM PERMAINAN POS BERANGKAI	PENILAIAN	
		Ada	Tidak
1	Gerakan Lokomotor	✓	
2	Gerakan Non Lokomotor	✓	
3	Gerakan Manipulatif	✓	

PENUTUP

NO	ASPEK	PENILAIAN	
		Ada	Tidak
1	Pemulihan kondisi setelah beraktivitas (pendinginan)	✓	

Komentar :

Saran :

Kesimpulan :

Berilah tanda (X) sesuai dengan kesimpulan ahli materi mengenai validasi isi lembar instrumen analisis kebutuhan Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Taman Kanak-kanak dibawah ini:

- a. Layak untuk digunakan atau diujicobakan
- b. Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan perbaikan sesuai saran
- c. Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan

Validator Materi



(Dr. Yudanto, M.Pd.)
NIP 198107022005011001

Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Media

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Guntur, M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak
Dasar Siswa Taman Kanak-kanak

dari mahasiswa:

Nama : Anisa Herdiyana
NIM : 21608261034
Prodi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S3

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

1. *Cara awan keran dg dasar*
.....
2.
.....
3.
.....

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

Yogyakarta, 29/05/2024
Validator,

Prof. Dr. Guntur, M.Pd.
NIP 19810926 200604 1 001

**LEMBAR VALIDASI ISI INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN POS BERANGKAI
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR
SISWA TAMAN KANAK-KANAK**

Subjek Penelitian : Siswa Taman Kanak-kanak Kelas B
Judul Penelitian : Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai
Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar
Siswa Taman Kanak-kanak
Peneliti : Anisa Herdiyana
Validator : Prof. Dr. Guntur, M.Pd.

Lembar ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media untuk validasi isi instrumen. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk validasi isi instrumen yang akan digunakan Petunjuk:

1. Lembar skala nilai ini diisi oleh ahli media.
2. Penilaian mencakup pendahuluan dan inti dalam panduan produk.
3. Rentangan penilaian pertama mencakup “Ya” dan “Tidak” dengan cara memberikan tanda “√” pada kolom yang tersedia.
4. Rentang penilaian yang kedua mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberikan tanda “√” pada kolom yang tersedia, keterangan sebagai berikut :
 - 1) 1 : sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas
 - 2) 2 : kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
 - 3) 3 : cukup baik/cukup tepat/cukup jelas
 - 4) 4 : baik/tepat/jelas
 - 5) 5 : sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
5. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan

INSTRUMEN VALIDASI PANDUAN PRODUK

AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai
Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar
Siswa Taman Kanak-kanak

Pengembang : Anisa Herdiyana

Tahun Produksi : 2024

PENDAHULUAN

NO	ASPEK	PENILAIAN	
		Ada	Tidak
1	Judul panduan produk	✓	
2	Petunjuk penggunaan produk	✓	
3	Sasaran belajar	✓	
4	Tujuan pembelajaran	✓	
5	Awalan panduan produk	✓	
6	Akhiran panduan produk	✓	

ISI

NO	ASPEK	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
1	Desain cover					✓
2	Komposisi warna pada cover					✓
3	Kualitas pada gambar permainan					✓
4	Komposisi warna pada gambar permainan					✓
5	Kesesuaian ukuran font					✓
6	Jenis font					✓
7	Kualitas kertas					✓
8	Bahasa mudah dipahami					✓

Komentar :

Saran :

Kesimpulan :

Berilah tanda (X) sesuai dengan kesimpulan ahli media mengenai validasi isi lembar instrumen analisis kebutuhan Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Taman Kanak-kanak dibawah ini:

- a. Layak untuk digunakan atau diujicobakan
- b. Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan perbaikan sesuai saran
- c. Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan

Validator Media



Prof. Dr. Guntur, M.Pd.
NIP 19810926 200604 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ranintya Meikahani, M.Pd.

Jabatan/Pekerjaan : Dosen

Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak
Dasar Siswa Taman Kanak-kanak

dari mahasiswa:

Nama : Anisa Herdiyana

NIM : 21608261034

Prodi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S3

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

1. *Silahkan digunakan (Sudah & perbaiki)*.....

.....

2.

.....

3.

.....

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

Yogyakarta, 29/5/24.
Validator

Dr. Ranintya Meikahani, M.Pd.
NIP 19920516 201903 2 027

**LEMBAR VALIDASI ISI INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN POS BERANGKAI
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR
SISWA TAMAN KANAK-KANAK**

Subjek Penelitian : Siswa Taman Kanak-kanak Kelas B
Judul Penelitian : Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai
Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar
Siswa Taman Kanak-kanak
Peneliti : Anisa Herdiyana
Validator : Dr. Ranintya Meikahani, M.Pd.

Lembar ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media untuk validasi isi instrumen. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk validasi isi instrumen yang akan digunakan Petunjuk:

1. Lembar skala nilai ini diisi oleh ahli media.
2. Penilaian mencakup pendahuluan dan inti dalam panduan produk.
3. Rentangan penilaian pertama mencakup “Ya” dan “Tidak” dengan cara memberikan tanda “√” pada kolom yang tersedia.
4. Rentang penilaian yang kedua mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberikan tanda “√” pada kolom yang tersedia, keterangan sebagai berikut :
 - 1) 1 : sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas
 - 2) 2 : kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
 - 3) 3 : cukup baik/cukup tepat/cukup jelas
 - 4) 4 : baik/tepat/jelas
 - 5) 5 : sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
5. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan

INSTRUMEN VALIDASI PANDUAN PRODUK

AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai
Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar
Siswa Taman Kanak-kanak

Pengembang : Anisa Herdiyana

Tahun Produksi : 2024

PENDAHULUAN

NO	ASPEK	PENILAIAN	
		Ada	Tidak
1	Judul panduan produk	✓	
2	Petunjuk penggunaan produk	✓	
3	Sasaran belajar	✓	
4	Tujuan pembelajaran	✓	
5	Awalan panduan produk	✓	
6	Akhiran panduan produk	✓	

ISI

NO	ASPEK	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
1	Desain cover					✓
2	Komposisi warna pada cover					✓
3	Kualitas pada gambar permainan					✓
4	Komposisi warna pada gambar permainan					✓
5	Kesesuaian ukuran font					✓
6	Jenis font					✓
7	Kualitas kertas					✓
8	Bahasa mudah dipahami					✓

Komentar :

Saran :

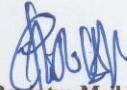
Kesimpulan :

Silahkan digunakan

Berilah tanda (X) sesuai dengan kesimpulan ahli media mengenai validasi isi lembar instrumen analisis kebutuhan Pengembangan Model Permainan Pos Berangkai Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Taman Kanak-kanak dibawah ini:

- a. Layak untuk digunakan atau diujicobakan
- b. Layak untuk digunakan atau diujicobakan dengan perbaikan sesuai saran
- c. Tidak layak untuk digunakan atau diujicobakan

Validator Media



Dr. Ramintya Meikahani, M.Pd.
NIP 199205162019032027

Lampiran 12. Dokumentasi





