



**PENGEMBANGAN PERMAINAN *OUTBOUND* UNTUK
MENDORONG PENINGKATAN KETERAMPILAN
GERAK DASAR SISWA PAUD HIDAYATULLAH
KECAMATAN MRANGGEN
KABUPATEN DEMAK
TAHUN 2013**

SKRIPSI

**diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang**

oleh

**Yuli Wulandari
6101409142**

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013**

ABSTRAK

Yuli Wulandari. 2013. **Pengembangan Permainan *Outbound* Untuk Mendorong Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Tahun 2013**. Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs. Bambang Priyono, M.Pd., Pembimbing II Supriyono, S.Pd., M.Or.
Kata Kunci : Gerak Dasar, Permainan *Outbound*, Pengembangan.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memasuki pendidikan jasmani sebagai bagian dari pengembangan kemampuan dasar untuk meningkatkan kemampuan jasmani anak sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak. Namun dalam kenyataannya dalam proses pembelajaran belum terlaksana secara optimal. Maka perlu adanya modifikasi dalam proses pembelajarannya. Permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana model pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak tahun 2013?”. Tujuan penelitian ini menghasilkan model pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak tahun 2013 dalam pembelajaran fisik motorik sehingga dapat mengembangkan berbagai aspek pembelajaran dan meningkatkan aktivitas jasmani siswa PAUD.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Adapun prosedur pengembangan produk meliputi analisis produk yang akan diciptakan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba kelompok kecil dan revisi, uji coba kelompok besar dan produk akhir. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli, serta menggunakan hasil pengamatan dilapangan dan hasil wawancara oleh siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase.

Dari hasil uji ahli diperoleh persentase rata-rata hasil analisis produk skala kecil sebesar 87,55% dengan kriteria “**baik**”. Oleh karena itu dapat digunakan untuk uji coba skala besar. Data hasil uji skala besar diperoleh persentase rata-rata sebesar 93,33% dengan kriteria “**sangat baik**”. Data hasil pengamatan dan wawancara siswa pada uji coba skala kecil diperoleh rata-rata dengan persentase 73,51% dengan kriteria “**baik**”. Data hasil pengamatan dan wawancara siswa uji coba skala besar diperoleh rata-rata dengan persentase 83,93% dengan kriteria “**baik**”. Pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar terjadi peningkatan hasil pengamatan dan wawancara siswa dengan persentase 10,42%.

Berdasarkan data hasil penelitian, disimpulkan bahwa pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa yang sangat aktif bergerak dan sangat senang bermain sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada PAUD. Diharapkan bagi guru pada PAUD dapat menggunakan model permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar ini. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran fisik motorik untuk siswa PAUD.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Yuli Wulandari

NIM : 6101409142

Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

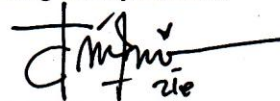
Judul : Pengembangan Permainan *Outbound* Untuk Mendorong Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Tahun 2013.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Semarang, 1 Juli 2013

Yang menyatakan,



Yuli Wulandari

HALAMAN PERSETUJUAN

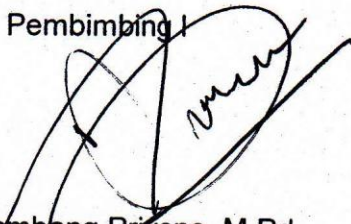
Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia
Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :

Tanggal :

Menyetujui

Pembimbing I



Drs. Bambang Priyono, M.Pd.
NIP. 19600422 198601 1 001

Pembimbing II



Supriyono, S.Pd., M.Or.
NIP. 19720127 199802 1 001

Mengetahui
Ketua Jurusan PJKR



Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.
NIP. 19610903 198803 1 002

PENGESAHAN KELULUSAN

Telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Nama : Yuli Wulandari

NIM : 6101409142

Judul : Pengembangan Permainan *Outbound* Untuk Mendorong Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Tahun 2013

Pada Hari : Selasa

Tanggal : 13 Agustus 2013

Panitia Ujian



Ketua

Drs. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 19591019 198503 1 001



Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.
NIP. 19610903 198803 1 002

Dewan Penguji

1. Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19750825 200812 1 001

(Ketua)

2. Drs. Bambang Priyono, M.Pd.
NIP. 19600422 198601 1 001

(Anggota)

3. Supriyono, S.Pd., M.Or.
NIP. 19720127 199802 1 001

(Anggota)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ *Kesederhanaan dan Kedisiplinan untuk mencapai keberhasilan. (Yuli Wulandari)*
- ❖ *Hidup adalah perjuangan, siapa yang tidak mau berjuang maka dia akan tersingkir. (Yuli Wulandari)*
- ❖ *Berangkat dengan penuh keyakinan, Berjalan dengan penuh keikhlasan, Istiqomah dalam menghadapi cobaan. (Muhammad Zainuddin Abdul Madjid)*

PERSEMBAHAN

Karya tulis ini saya persembahkan untuk:

- ❖ Orang tua saya tercinta Ibu Tuni dan Bapak Nuddin yang selalu memberikan kasih sayang, perhatian, dukungan, serta doa untuk saya.
- ❖ Kakak dan Adik saya tersayang, Roy Ariawan dan Asep Burhanuddin.
- ❖ Dosen-Dosen PJKR (FIK) yang selalu membimbing saya.
- ❖ Teman-teman PJKR angkatan 2009.
- ❖ Pelatih dan Teman-teman Klub PTM Dipenda Jateng dan PTM Gris Semarang.
- ❖ Dunia Olahraga dan Dunia Pendidikan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Permainan *Outbound* Untuk Mendorong Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Tahun 2013”**. Skripsi ini disusun dalam rangka menyelesaikan studi strata 1 untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tidak akan berhasil tanpa bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk memperoleh pendidikan di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah membantu menyelesaikan urusan administrasi.
3. Ketua Jurusan PJKR yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
4. Drs. Bambang Priyono, M.Pd., selaku Pembimbing Utama yang selalu menyempatkan waktu untuk membimbing dan memotivasi tersusunnya skripsi ini.
5. Supriyono, S.Pd., M.Or., selaku Pembimbing Pendamping yang selalu menyempatkan waktu untuk membimbing dan memotivasi tersusunnya skripsi ini.
6. Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd., selaku dosen evaluasi yang telah memberikan bantuan kepada penulis.

7. Dosen beserta Staff Tata Usaha Jurusan PJKR FIK UNNES yang telah memberikan bantuan dan bimbingannya.
8. Kepala Sekolah dan Guru PAUD Hidayatullah Mranggen yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam memperoleh data untuk penyusunan skripsi ini.
9. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan dan mendoakan dalam penyelesaian penyusunan skripsi.
10. Semua pihak yang ikut membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan baik serta mendapat pahala yang setimpal dari Allah SWT. Pada akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN KELULUSAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Pengembangan	7
1.5 Spesifikasi Produk	8
1.6 Pentingnya Pengembangan	9
1.7 Penegasan Istilah	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR	12
2.1 Kajian Pustaka	12
2.1.1 Pendidikan Jasmani	12
2.1.1.1 Tujuan Pendidikan Jasmani	13
2.1.1.2 Pembelajaran Pendidikan Jasmani	14

2.1.1.3	Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani	14
2.1.2	Pendidikan Jasmani Anak Usia Dini	15
2.1.2.1	Materi Pendidikan Jasmani Anak Usia Dini	16
2.1.2.2	Tujuan Pendidikan Jasmani Anak Usia Dini	17
2.1.3	Pendidikan Anak Usia Dini	17
2.1.3.1	Anak Usia Dini	17
2.1.3.2	Karakteristik Anak Usia Dini	18
2.1.3.3	Perkembangan Motorik Anak Usia Dini	20
2.1.3.4	Pertumbuhan Fisik Anak Usia Dini	21
2.1.4	Gerak	23
2.1.4.1	Belajar Gerak	23
2.1.4.2	Keterampilan Gerak	25
2.1.5	Gerak Dasar	29
2.1.5.1	Kemampuan Lokomotor	30
2.1.5.2	Kemampuan Non Lokomotor	30
2.1.5.3	Kemampuan Manipulatif	30
2.1.6	Permainan	31
2.1.6.1	Fungsi Bermain Dalam Pendidikan	31
2.1.7	<i>Outbound</i>	33
2.1.7.1	Sejarah <i>Outbound</i>	34
2.1.7.2	Metode Kegiatan <i>Outbound</i>	35
2.1.7.3	Karakteristik Permainan <i>Outbound</i>	36
2.1.7.4	Jenis Kegiatan <i>Outbound</i>	36
2.1.7.5	Manfaat <i>Outbound</i>	36
2.1.7.6	Materi Dalam <i>Outbound</i>	37

2.1.7.7	Skenario <i>Outbound</i>	37
2.1.7.8	Tempat Pelaksanaan <i>Outbound</i>	38
2.1.7.9	<i>Outbound</i> Sebagai Sebuah Ilmu Untuk Mendidik	38
2.1.8	Karakteristik Permainan <i>Outbound</i> Untuk Mendorong Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Siswa PAUD	38
2.1.8.1	Gerak Dasar Berjalan	39
2.1.8.2	Gerak Dasar Meloncat	40
2.1.8.3	Gerak Dasar Melempar	40
2.1.8.4	Gerak Dasar Menendang	40
2.1.9	Peraturan Permainan <i>Outbound</i> Untuk Mendorong Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Siswa PAUD	41
2.2	Kerangka Berfikir	42
BAB III METODE PENGEMBANGAN		45
3.1	Model Pengembangan	45
3.2	Prosedur Pengembangan	47
3.3	Uji Coba Produk	49
3.4	Cetak Biru Produk	51
3.5	Jenis Data	56
3.6	Instrumen Pengumpulan Data	57
3.7	Analisis Data	61
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN		62
4.1	Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Kecil	62
4.1.1	Draf Produk Uji Coba Skala Kecil	62
4.1.2	Validasi Ahli Uji Coba Skala Kecil	68
4.1.3	Deskripsi Data Validasi Ahli Uji Coba Skala Kecil	68
4.1.4	Deskripsi Data Uji Coba Skala Kecil	69

4.2	Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil	70
4.3	Revisi Produk	75
4.4	Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Besar	77
4.4.1	Draf Produk Uji Coba Skala Besar	77
4.4.2	Validasi Ahli Uji Coba Skala Besar	82
4.4.3	Deskripsi Data Validasi Ahli Uji Coba Skala Besar	83
4.4.4	Deskripsi Data Uji Coba Skala Besar	84
4.5	Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Besar	85
4.6	Prototipe Produk	90
4.6.1	Kelebihan Permainan <i>Outbound</i>	91
4.6.2	Kelemahan Permainan <i>Outbound</i>	92
BAB V KAJIAN DAN SARAN		93
5.1	Kajian Prototipe Produk	93
5.2	Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut	95
DAFTAR PUSTAKA		96
LAMPIRAN		98

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Sarana Dan Prasarana Bermain PAUD Hidayatullah	5
2. Pertumbuhan Fisik Anak Usia 3-4,5 Tahun (Papalia)	22
3. Tahap Perilaku Motorik	28
4. Rentang Evaluasi	57
5. Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner	58
6. Rentang Observasi	58
7. Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Pengamatan	59
8. Skor Jawaban Wawancara “Ya” dan “Tidak”	59
9. Faktor, Indikator, Dan Jumlah Butir Wawancara	60
10. Format Catatan Anekdote	60
11. Klasifikasi Persentase	61
12. Hasil Kuesioner Ahli (Uji Coba Skala Kecil)	68
13. Hasil Pengamatan dan Wawancara Siswa (Skala Kecil)	69
14. Hasil Kuesioner Ahli (Uji Coba Skala Besar)	83
15. Hasil Pengamatan dan Wawancara Siswa (Skala Besar)	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
16. Siklus Belajar Efektif	35
17. Prosedur Pengembangan	47
18. Lintasan Berjalan Bentuk "Z"	52
19. Lintasan Meloncat Dengan Ban	53
20. Lintasan Melempar Bola Dengan Sasaran Keranjang	53
21. Lintasan Menendang Bola Pada Gawang Simpai	54
22. Formasi Pemanasan	54
23. Rangkaian Permainan <i>Outbound</i>	56
24. Formasi Pemanasan	63
25. Lintasan Berjalan Bentuk "Z"	64
26. Lintasan Meloncat Pada Ban	64
27. Lintasan Melempar Bola Pada Keranjang	65
28. Lintasan Menendang Bola Pada Gawang Simpai	65
29. Bendera <i>Finish</i>	66
30. Rangkaian Permainan <i>Outbound</i> Skala Kecil	67
31. Arena Permainan <i>Outbound</i>	77
32. Lintasan Berjalan Bentuk "Z"	78
33. Lintasan Meloncat Pada Holahop	78
34. Lintasan Melempar Bola Pada Keranjang	79
35. Lintasan Menendang Bola Ke Gawang	79
36. Bendera <i>Finish</i> Dengan Warna dan Angka	80
37. Formasi Pemanasan	81
38. Arena Permainan <i>Outbound</i> Skala Besar	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
39. SK Dosen Pembimbing	99
40. Surat Ijin Penelitian	100
41. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	101
42. Usulan Topik Skripsi	102
43. Lembar Evaluasi Untuk Ahli	103
44. Lembar Indikator Pengamatan Siswa Aspek Psikomotorik dan Afektif..	107
45. Angket Wawancara Penelitian Untuk Siswa Aspek Kognitif	109
46. Hasil Pengisian Kuesioner Ahli Draf Produk Awal	110
47. Saran Perbaikan Model Draf Produk Awal	111
48. Daftar Siswa (Uji Coba Skala Kecil)	112
49. Hasil Pengamatan dan Wawancara Siswa (Uji Coba Skala Kecil)	113
50. Hasil Rekapitulasi Pengamatan Aspek Psikomotorik (Skala Kecil)	114
51. Hasil Rekapitulasi Pengamatan Aspek Afektif (Skala Kecil)	115
52. Hasil Rekapitulasi Wawancara Aspek Kognitif (Skala Kecil)	116
53. Hasil Pengisian Kuesioner Ahli (Skala Kecil)	117
54. Saran Perbaikan Model Pembelajaran Dari Ahli (Skala Kecil)	118
55. Saran Perbaikan Model Pembelajaran Dari Dosen Pembimbing	119
56. Daftar Siswa (Uji Coba Skala Besar)	120
57. Hasil Pengamatan dan Wawancara Siswa (Skala Besar)	121
58. Hasil Rekapitulasi Pengamatan Aspek Psikomotorik (Skala Besar).....	122
59. Hasil Rekapitulasi Pengamatan Aspek Afektif (Skala Besar).....	123

60.	Hasil Rekapitulasi Wawancara Aspek Kognitif (Skala Besar)	124
61.	Hasil Pengisian Kuesioner Ahli (Skala Besar)	125
62.	Data Hasil Rekapitulasi Penelitian Keseluruhan	126
63.	Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian (Skala Kecil)	127
64.	Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian (Skala Besar)	128
65.	Dokumentasi Penelitian Keseluruhan PAUD Hidayatullah	129

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada hakekatnya anak adalah manusia yang sedang tumbuh dan berkembang serta memiliki kepribadian berbeda dengan manusia dewasa. Momentum yang sangat tepat untuk mengolah dan membentuk tingkah laku anak melalui program atau aktivitas jasmani adalah pada anak usia 3 sampai 5 tahun, sebab usia tersebut merupakan waktu yang sangat kritis bagi anak untuk belajar.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, http://www.pendidikan-diy.go.id/file/uu/uu_20_2003.pdf).

Ilmu pendidikan telah berkembang pesat. Salah satu diantaranya adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang membahas pendidikan untuk anak usia 0-6 tahun. Anak pada usia tersebut di pandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atasnya, sehingga pendidikannya perlu untuk dikhususkan. Pendidikan anak usia dini dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 pasal 28 ayat 3 dinyatakan sebagai jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Pengembangan anak merupakan tugas bersama, baik pihak sekolah, orang tua, maupun masyarakat.

Kondisi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Indonesia belum tergarap baik. Perhatian pemerintah untuk mengembangkan PAUD masih jauh dari harapan. Hal tersebut disebabkan orang tua kesalahan dalam mengartikan pendidikan pra sekolah yang tidak wajib dan tidak penting diikuti oleh setiap anak. Terlepas dari kecenderungan yang meningkat pesat, tidak semua orang tua memahami bahwa “PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pengasuhan, pembimbingan dan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut” (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003, http://www.pendidikan-diy.go.id/file/uu/uu_20_2003.pdf).

Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan dan merupakan alat pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan gerak perlu menjadi referensi dalam penyelenggaraan pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani di sekolah bukanlah hanya sekedar mendidik melalui aktivitas jasmani, akan tetapi proses pembelajaran pendidikan jasmani juga dijadikan sebagai salah satu media untuk memecahkan masalah gerak.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan pendidikan yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan lainnya. Melalui pendidikan jasmani aspek-aspek yang ada pada diri siswa dikembangkan secara optimal untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan. Adapun tujuan pendidikan jasmani bahwa, “Secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori yaitu: (1) perkembangan fisik, (2) perkembangan gerak, (3) perkembangan mental, dan (4) perkembangan sosial” (Adang Suherman, 2000:23).

Pendidikan jasmani pada PAUD merupakan awal dari upaya pengarahan, pembinaan dan pengembangan potensi fisik serta karakter anak secara sistematis dan teratur dalam upaya mewujudkan cita-cita membangun manusia yang sehat dan kuat secara keseluruhan. Pengembangan dan pembinaan potensi fisik serta karakter yang dilakukan sejak usia dini akan memberi landasan yang kuat bagi upaya membangun manusia yang utuh dan berkualitas.

Sentuhan pendidikan jasmani terhadap PAUD sering diabaikan, sehingga kita sering kehilangan peluang untuk memanfaatkan mendidik dan mengembangkan anak. Memberikan landasan potensi fisik serta karakter anak sejak dini merupakan dasar dari pengembangan kemampuan fisik dan psikis anak berikutnya. Gerakan anak yang diberikan melalui pendidikan jasmani merupakan dasar dari pengetahuan dan pengalaman untuk anak usia 5 atau 6 tahun untuk memasuki sekolah.

Salah satu mata pelajaran yang tercantum dalam kurikulum PAUD adalah pendidikan jasmani. PAUD merupakan awal dari upaya pembinaan dan pengembangan potensi anak secara sistematis dan teratur. Fisik motorik adalah salah satu pokok bahasan materi pendidikan jasmani yang terdapat dalam standar kompetensi pendidikan anak usia dini, didalamnya meliputi pembelajaran motorik kasar dan motorik halus.

Kurikulum dengan standar kompetensi bagi pendidikan anak usia dini memasuki pendidikan jasmani sebagai bagian dari pengembangan kemampuan dasar untuk meningkatkan kemampuan jasmani anak sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak. Tinjauannya adalah untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan

kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil (Kurikulum Dengan Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan Raudlatul Athfal Tahun 2004).

Prinsip utama perkembangan gerak dasar anak usia dini adalah koordinasi gerakan motorik baik motorik kasar maupun motorik halus. Pada awal perkembangan gerakan-gerakan anak tidak terkoordinasi dengan baik. Seiring dengan kematangan dan pengalaman anak, kemampuan gerakan tersebut berkembang dan mulai terkoordinasi secara baik.

Dari uraian di atas, dalam pelaksanaan di lapangan masih banyak permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk PAUD. Hambatan tersebut pasti akan menghambat proses pembelajaran. Masalah belajar pendidikan jasmani telah banyak menyita perhatian pendidik termasuk pendidik-pendidik pada anak usia dini. Penyebab dari hal ini adalah proses pembelajaran yang tidak efektif.

Salah satu permasalahan yang terjadi adalah kurang terlaksananya dengan baik kurikulum pembelajaran pendidikan jasmani pada PAUD, terutama pada perkembangan gerak dasar anak, terbatasnya sarana dan prasarana yang ada, baik kualitas maupun kuantitasnya. Permasalahan tersebut semakin mendalam dan berpengaruh secara signifikan terhadap pembelajaran pendidikan jasmani, karena kurang didukung oleh tingkat kemampuan, kreativitas dan inovasi para guru selaku pelaksana khususnya dalam pengembangan model pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan penulis, siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak belum pernah melakukan pembelajaran fisik

motorik dengan menggunakan media pengembangan permainan *outbound*. Pada saat pembelajaran fisik motorik yang sering dilakukan yaitu kegiatan jalan sehat mengelilingi desa. Dengan adanya pengembangan permainan *outbound* ini, diharapkan siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran dan diharapkan mampu mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa.

Penulis memilih PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak sebagai lokasi untuk penelitian dikarenakan berdasarkan hasil pengamatan, siswa PAUD Hidayatullah memiliki semangat belajar yang sangat tinggi, mayoritas anak didik sangat aktif bergerak dan PAUD Hidayatullah adalah termasuk sekolah yang baru melaksanakan pembelajaran dan belum mempunyai sarana dan prasarana yang cukup memadai untuk melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani. Berikut ini adalah data sarana dan prasarana bermain yang ada pada PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak:

Tabel 1.1 Sarana dan Prasarana Bermain PAUD Hidayatullah

Sarana	Prasarana
Ayunan, jungkitan, bola dunia, bola, mobil-mobilan kayu, prosotan, mangkuk/komedi putar.	Halaman sekolah dengan luas 10x15 m ²

Prasarana didefinisikan sebagai sesuatu yang mempermudah atau memperlancar tugas dan memiliki sifat yang relatif permanen, salah satu sifat tersebut adalah susah dipindahkan. Sarana yaitu sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam pelaksanaan kegiatan olahraga atau pendidikan jasmani. Ukuran standar umum prasarana untuk pendidikan jasmani disekolah dengan jumlah murid 125-150 yaitu membutuhkan prasarana sekolah 1250 m², prasarana olahraga 1.100 m², lapangan olahraga serbaguna 15 x 30 m². Tetapi

dalam kegiatan pendidikan jasmani seringkali hanya dilakukan di halaman sekolah atau disekitar taman. Hal ini bukan karena tidak adanya peraturan pendidikan jasmani dilakukan di halaman yang memenuhi standar, tetapi memang kondisi sekolah-sekolah saat sekarang hanya sedikit yang memiliki prasarana dengan ukuran standar. Seperti halnya prasarana olahraga, sarana yang digunakan sebagai materi pembelajaran pendidikan jasmani yang terdapat disekolah dapat dimodifikasi, disesuaikan dengan kondisi sekolah dan karakteristik siswa (Soepartono, 2000:14).

Dari permasalahan-permasalahan tersebut, maka dipandang penting adanya pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani dengan memanfaatkan prasarana yang ada dan sarana baru yang dibuat oleh peneliti, sebagai wahana penciptaan pembelajaran pendidikan jasmani yang inovatif, untuk menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan serta hasil yang dicapai pun diharapkan akan lebih baik daripada pembelajaran sebelumnya, yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan peserta didik.

Pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani merupakan salah satu upaya untuk menyelesaikan permasalahan dalam pendidikan jasmani yang ada disekolah disini khususnya pendidikan anak usia dini, serta memberikan hal baru untuk para siswa agar siswa merasa tidak bosan. Dari hasil pengamatan selama ini, pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif, terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih berpeluang dalam mengeksplorasi gerak secara bebas dan luas, sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing siswa.

Berdasarkan uraian tersebut membuat peneliti tertarik untuk memilih “Pengembangan Permainan *Outbound* Untuk Mendorong Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak Tahun 2013”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana model pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak tahun 2013 ?”.

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan pengembangan model permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak tahun 2013.

1.4 Manfaat Pengembangan

1.4.1 Bagi Peneliti

- 1) Sebagai modal dalam menyusun skripsi untuk memperoleh gelar kesarjanaan bidang studi pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi, S1.
- 2) Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran penjasorkes.
- 3) Sebagai bahan pertimbangan dalam mengajar bidang studi penjasorkes.

1.4.2 Bagi Peneliti Lanjutan

- 1) Sebagai pertimbangan untuk penelitian pengembangan model permainan *outbound* dalam pendidikan jasmani pada anak usia dini.
- 2) Sebagai dasar penelitian lebih lanjut.

1.4.3 Bagi Guru Penjas

- 1) Sebagai sumber bahan yang beraneka ragam bagi guru, yang memungkinkan untuk mengembangkan bahan lama menjadi versi baru.
- 2) Sebagai dorongan dan motivasi kepada guru penjas untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dan variasi mengajar dengan cara mengembangkan permainan *outbound* ke dalam pembelajaran pendidikan jasmani sehingga dapat mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar anak usia dini.

1.4.4 Bagi Lembaga (UNNES)

- 1) Sebagai bahan informasi kepada mahasiswa tentang pengembangan model pembelajaran permainan *outbound* pada PAUD.
- 2) Sebagai bahan dokumentasi penelitian di lingkungan UNNES.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah berupa produk pengembangan model permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD pada pembelajaran fisik motorik, yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif dan psikomotorik) secara efektif dan efisien.

Produk yang dihasilkan diharapkan akan dapat bermanfaat sebagai referensi tambahan dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan khususnya pada pembelajaran PAUD. Manfaatnya antara lain: (1) Meningkatkan kualitas pembelajaran fisik motorik, (2) Dapat mengatasi masalah tentang keterbatasan sarana dan prasarana yang tersedia, (3) Menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa tidak jenuh dalam pembelajaran, (4) Membantu guru PAUD dalam pembelajaran fisik motorik dengan produk yang dihasilkan.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan model permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar ini harus sesuai dengan karakteristik, pertumbuhan, dan perkembangan siswa karena survei yang dilihat di lapangan, guru belum melaksanakan pembelajaran fisik motorik dengan variatif. Tidak jarang kebanyakan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran tersebut.

Untuk memecahkan masalah tersebut, seorang guru membuat model pengembangan alat pembelajaran melalui permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD.

1.7 Penegasan Istilah

Penegasan istilah dimaksudkan untuk menghindari agar permasalahan-permasalahan yang diberikan dalam penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan dan tidak terjadi salah penafsiran istilah yang digunakan. Penegasan judul istilah meliputi:

1.7.1 Pengembangan

Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan (KBBI, 2005:698). Pengembangan dalam pengertian yang sangat umum, berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi), dan perubahan secara bertahap (Punaji Setyosari, 2010:197).

Jadi, pengembangan adalah suatu cara yang dilakukan seseorang untuk mengembangkan sesuatu dalam melakukan perubahan secara perlahan (evolusi) dan bertahap.

1.7.2 Permainan

Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipergunakan (KBBI, 2005:698).

Menurut Hans Daeng dalam Adang Ismail (2009:17) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak.

Selanjutnya Adang Ismail (2009:26) menuturkan bahwa permainan ada 2 pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.

Jadi, permainan adalah sebuah aktifitas yang digunakan untuk bermain yang merupakan bagian mutlak dari kehidupan anak dan murni digunakan untuk mencari kesenangan dan kepuasan.

1.7.3 Outbound

Outbound adalah sebuah cara untuk menggali dan mengembangkan potensi anak dalam suasana yang menyenangkan.

Menurut Djamaluddin Ancok (2000:3) "*outbound* adalah kegiatan di alam terbuka (*outdoor*), *outbound* juga dapat memacu semangat belajar". *Outbound* merupakan sarana penambah wawasan pengetahuan yang didapat dari serangkaian pengalaman berpetualang sehingga dapat memacu semangat dan kreativitas seseorang. Bentuk kegiatan *outbound* berupa stimulasi kehidupan melalui permainan (*games*) yang kreatif, rekreatif, dan edukatif, baik secara individual maupun kelompok, dengan tujuan untuk pengembangan diri.

Jadi, *outbound* adalah kegiatan di alam terbuka yang disusun untuk menggali dan mengembangkan potensi anak dalam suasana menyenangkan sekaligus untuk memacu semangat belajar anak melalui permainan-permainan yang kreatif, rekreatif, dan edukatif.

1.7.4 Keterampilan

Keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas (KBBI, 2005:1180).

Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993:249), keterampilan gerak bisa diartikan sebagai kemampuan untuk melaksanakan tugas-tugas gerak tertentu dengan baik. Semakin baik penguasaan gerak keterampilan, maka pelaksanaannya akan semakin efisien.

Jadi, keterampilan adalah sebuah kecakapan atau tingkat penguasaan untuk melaksanakan tugas-tugas tertentu dengan baik, semakin baik penguasaan terhadap suatu tugas maka pelaksanaannya akan semakin efisien.

1.7.5 Gerak Dasar

Gerak adalah peralihan tempat atau kedudukan, baik hanya sekali maupun berkali-kali dan kata “dasar” berarti pokok atau pangkal suatu pendapat (ajaran, aturan) (KBBI, 2005:238).

Gerak dasar adalah kemampuan untuk melakukan tugas sehari-hari yang meliputi gerak jalan, lari, lompat, lempar. Gerak sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak, sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia.

Kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui aktivitas bermain, sangatlah tepat untuk mengembangkan gerak dasar anak, karena pada dasarnya dunia anak-anak adalah bermain.

Jadi, gerak dasar adalah kemampuan dasar yang ditampilkan oleh manusia secara nyata yang dapat diamati dan diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani dalam kehidupan sehari-hari.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap, dan keterampilan. Hasil penelitian para ahli tentang kegiatan guru dan siswa dalam kaitannya dengan bahan pengajaran adalah model pembelajaran.

Sebagai acuan berfikir secara ilmiah untuk pemecahan permasalahan yang ada, pada kajian pustaka ini dimuat beberapa pendapat dari para pakar. Selanjutnya secara garis besar akan diuraikan lagi oleh penulis sebagai berikut:

2.1.1 Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara saksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa (Samsudin, 2008:2).

Nadisah (1992:15) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan (secara umum) yang berlangsung melalui aktifitas yang melibatkan mekanisme gerak tubuh manusia dan menghasilkan pola-pola perilaku individu yang bersangkutan. Pendidikan jasmani menurut Soepartono

(2000:1) merupakan pendidikan yang menggunakan aktifitas sebagai media utama untuk mencapai tujuan.

Menurut Rusli Lutan dan Sumardianto (2000:20), pendidikan jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, intelektual dan emosional.

Menurut uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial) dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang dalam rangka sistem pendidikan nasional.

2.1.1.1 Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan pendidikan jasmani tidak semata-mata pada aspek jasmani saja tetapi aspek mental dan sosial. Cakupan pendidikan jasmani adalah sebagai berikut:

- 1) Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
- 2) Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah dan sempurna.
- 3) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang penjas ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.

- 4) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat (Adang Suherman, 2000:22-23).

2.1.1.2 Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Pembelajaran merupakan suatu proses dari pada aktivitas belajar seseorang dengan tujuan untuk menambah pengetahuan melalui pelayanan yang dikenal dengan belajar. Menurut Lutan (2002) bahwa belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman, bukan karena pengaruh faktor keturunan atau kematangan. Perubahan yang diharapkan bersifat melekat atau permanen. Proses belajar itu sendiri tidak dapat diamati secara langsung, namun kejadiannya hanya dapat ditafsirkan berdasarkan perilaku nyata yang teramati.

Pembelajaran pendidikan jasmani mengandung pengertian tentang bagaimana para guru mengajarkan sesuatu baik yang bersifat teori maupun praktek kepada peserta didik, tetapi disamping itu terjadi pula peristiwa bagaimana siswa mempelajari tentang apa yang diajarkan guru itu sendiri. Intinya bahwa di dalam suatu peristiwa pembelajaran terjadi dua kejadian secara bersama, yaitu: ada satu pihak yang memberi dan pihak lain yang menerima.

Jadi, pembelajaran pendidikan jasmani adalah sebuah proses perubahan perilaku seseorang melalui proses belajar tentang bagaimana para guru mengajarkan sesuatu, baik yang bersifat teori maupun praktek kepada peserta didik dengan kata lain ada pihak yang memberi dan pihak menerima.

2.1.1.3 Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Perencanaan merupakan bagian integral dari pengajaran yang efektif. Efektifitas pengajaran akibat diadakannya perencanaan akan nampak lebih jelas

manakala guru ingin menerapkan model-model atau materi pembelajaran yang tidak pernah diterapkan sebelumnya atau pada saat dihadapkan dengan lingkungan pembelajaran yang serba terbatas. Untuk itu kemampuan membuat perencanaan bagi calon guru pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari upaya meningkatkan kemampuan guru dalam keterampilan mengajarnya (Rusli Lutan dan Adang Suherman, 2000:1).

Kedudukan perencanaan dalam proses belajar mengajar memegang peranan yang sangat penting bila dilihat dari konsep mengajar. Menurut Hough, dkk., dalam Rusli Lutan dan Adang Suherman (2000:3), mendefinisikan mengajar sebagai proses penataan manusia, materi, dan sumber-sumber untuk keperluan kelancaran proses belajar. Khususnya untuk pendidikan jasmani, penataan dalam proses pembuatan perencanaan mengajar pendidikan jasmani nampak lebih penting mengingat lingkungan belajarnya yang agak unik.

Jadi, perencanaan pembelajaran pendidikan jasmani adalah suatu proses pembuatan konsep dalam mengajar penjas untuk penerapan model-model atau materi pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2.1.2 Pendidikan Jasmani Anak Usia Dini

Pendidikan jasmani pada anak usia dini merupakan awal dari upaya pengarahan, pembinaan dan pengembangan potensi fisik serta karakter anak secara sistematis dan teratur dalam upaya mewujudkan cita-cita membangun manusia sehat dan kuat secara keseluruhan. Pengembangan dan pembinaan potensi fisik serta karakter yang dilakukan sejak usia dini akan memberi landasan kuat bagi upaya membangun manusia yang utuh dan berkualitas.

Aip Syarifuddin (1992:17) menyatakan bahwa anak-anak pada umumnya memiliki kecenderungan selalu ingin bergerak. Bergerak bagi anak-

anak merupakan salah satu bagian yang sangat penting di dalam kehidupannya. Berbagai bentuk gerakan yang diperoleh anak-anak, merupakan langkah dalam memasuki tahap-tahap perkembangannya, yaitu perkembangan yang berhubungan dengan pengetahuan, nilai, sikap serta keterampilan gerak itu sendiri atau kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh sebab itu, terhadap anak-anak hendaknya diberikan kesempatan yang cukup untuk mencoba melakukan berbagai bentuk gerakan supaya mereka memperoleh banyak pengalaman.

2.1.2.1 Materi Pendidikan Jasmani Anak Usia Dini

Materi pada proses pembelajaran pendidikan jasmani untuk anak usia dini mengacu pada proses tumbuh kembang anak, untuk itu selama berada dalam pendidikan anak usia dini, anak diharapkan mengetahui dan mengenal keterampilan gerak dasar yang akan mereka gunakan dalam sepanjang hidupnya. Berbagai permainan yang mengacu pada keterampilan gerak dasar dapat dikembangkan dan dikemas dengan cara menarik untuk pembelajaran pendidikan jasmani anak usia dini, sehingga anak akan termotivasi dan merasa senang pada saat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Kurikulum dengan standar kompetensi bagi taman kanak-kanak memasukkan pendidikan jasmani sebagai bagian dari pengembangan kemampuan dasar untuk meningkatkan kemampuan jasmani anak sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat peserta didik (Kurikulum Dengan Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan Raudlatul Athfal Tahun 2004).

2.1.2.2 Tujuan Pendidikan Jasmani Anak Usia Dini

Tujuan dari pengembangan jasmani di Taman Kanak-Kanak (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1997:4) melalui pendidikan jasmani adalah:

- 1) Mengembangkan kemampuan koordinasi motorik kasar
- 2) Menanamkan nilai-nilai sportivitas dan disiplin
- 3) Meningkatkan kesegaran jasmani
- 4) Memperkenalkan gerakan-gerakan yang indah melalui irama musik.

2.1.3 Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak. PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah 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 tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

2.1.3.1 Anak Usia Dini

Menurut Siti Aisyah (2008:1.3), ada beberapa pendapat mengenai anak usia dini antara lain disampaikan oleh NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*), yang mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program

pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD (NAEYC, 1992).

Sedangkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (http://www.pendidikan-diy.go.id/file/uu/uu_20_2003.pdf., accessed 27/02/13).

Sementara itu, UNESCO dengan persetujuan negara-negara anggotanya membagi jenjang pendidikan menjadi 7 jenjang yang disebut *International Standart Classifikation of Education (ISDEC)*. Pada jenjang yang diterapkan UNESCO tersebut, PAUD termasuk pada level 0 atau jenjang prasekolah, yaitu untuk anak usia 3-5 tahun.

2.1.3.2 Karakteristik Anak Usia Dini

Berbeda dengan fase yang terjadi pada usia anak-anak lainnya, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas. Beberapa karakteristik untuk anak usia dini menurut Hartati dalam buku Siti Aisyah, dkk (2008:1.4) adalah sebagai berikut:

1) Memiliki rasa ingin tahu besar

Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya. Dia ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi disekelilingnya. Hal apapun yang sedang terjadi, anak selalu ingin mengetahuinya.

2) Merupakan pribadi yang unik

Meskipun banyak terdapat kesamaan dalam pola umum perkembangan, setiap anak meskipun kembar memiliki keunikan masing-masing, misalnya dalam hal gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan ini dapat berasal dari faktor genetik (misalnya dalam hal ciri fisik) atau berasal dari lingkungan (misalnya dalam hal minat).

3) Suka berfantasi dan berimajinasi

Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata. Anak dapat menceritakan berbagai hal dengan sangat meyakinkan seolah-olah dia melihat atau mengalaminya sendiri, padahal itu adalah hasil fantasi atau imajinasinya saja.

4) Masa paling potensial untuk belajar

Anak usia dini sering juga disebut dengan istilah *golden age* atau usia emas karena pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek.

5) Menunjukkan sikap egosentris

Egosentris berasal dari kata ego dan sentris. Ego artinya aku, sentris artinya pusat. Jadi, egosentris artinya “berpusat pada aku”, artinya anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu dari sudut pandangannya sendiri, bukan sudut pandang orang lain. Anak yang egosentris lebih banyak berpikir dan berbicara tentang dirinya sendiri.

6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek

Anak usia dini memang mempunyai rentang perhatian yang sangat pendek sehingga perhatiannya mudah teralihkan pada kegiatan lain. Hal ini terjadi terutama apabila kegiatan sebelumnya dirasa tidak menarik perhatiannya.

7) Sebagai bagian dari makhluk sosial

Anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya. Ia mulai belajar berbagi, mengalah, dan antri menunggu giliran saat bermain dengan teman-temannya.

8) Bermain merupakan dunia masa kanak-kanak

Bermain bagi anak merupakan proses mempersiapkan diri untuk masuk ke dalam dunia orang dewasa, cara bagi anak untuk memperoleh serpihan pengetahuan tentang berbagai hal, menumbuhkan hasrat bereksplorasi, melatih pertumbuhan fisik dan imajinasi, dan berlatih berinteraksi.

2.1.3.3 Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

Aktivitas gerakan motorik didefinisikan sebagai perintah pada kemahiran pada keterampilan motorik yang memperlihatkan kemajuan dalam kemampuan dalam menggerakkan secara sengaja dan tepat. Keterampilan anak berlangsung dari yang sederhana menuju yang lebih kompleks.

Kemampuan anak untuk berjalan dan ketelitian dalam mencengkeram merupakan dua dari kemampuan motorik manusia yang nyata dan tidak tampak saat bayi baru lahir (Siti Aisyah, 2008:4.11).

2.1.3.3.1 Perkembangan Aktivitas Motorik Kasar (*gross motor ability*)

Perkembangan motorik kasar difokuskan pada keterampilan yang biasa disebut dengan keterampilan motorik dasar, meliputi jalan, lari, lompat, loncat, dan keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang dan memantulkan bola. Keterampilan motorik dasar dikembangkan pada masa anak sebelum sekolah dan pada masa sekolah awal. Gerak kasar secara khusus dikontrol oleh otot-otot besar, otot tersebut ukurannya relatif besar, contohnya otot paha dan otot betis.

2.1.3.3.2 Perkembangan Aktivitas Motorik Halus (*fine motor activity*)

Kontrol motorik halus telah didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengkoordinasi atau mengatur penggunaan bentuk gerakan mata dan tangan secara efisien, tepat dan adaptif. Bentuk-bentuk gerak ini dapat dimanifestasikan mereka sendiri dalam berbagai variasi yang mencakup semua aktivitas, dari: menulis, menggambar, memberi warna, menggambar pastel, dan memanipulasi obyek-obyek kecil. Perkembangan motorik halus mewakili bagian yang penting dalam perkembangan motorik secara total anak-anak (Yanuar Kiram, 1992:43).

Perbedaan yang menonjol pada kemampuan fisik dan gerak antara pria dengan wanita adalah kekuatan. Perbedaan kekuatan antara kedua jenis kelamin tersebut bukan karena adanya perbedaan struktur dan komposisi otot, tetapi lebih disebabkan oleh ukuran fisik.

Badan pria lebih panjang dari wanita. Badan yang lebih panjang dengan rongga dada lebih menjadikan kapasitas vital lebih besar pula. Kapasitas vital yang lebih besar meningkatkan kemampuan fungsi kardiovaskuler.

Anggota badan bagian atas maupun bawah pria biasanya juga lebih panjang sehingga menghasilkan daya ungkit yang lebih besar. Daya ungkit yang besar dapat memberikan kekuatan yang lebih besar dan dapat melakukan gerakan lebih cepat. Apalagi ditunjang oleh pundak (bahu) yang lebih lebar dengan otot-otot yang kokoh (Sugiyanto, 2008:6.4).

2.1.3.4 Pertumbuhan Fisik Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan kelompok usia yang berada dalam proses perkembangan unik karena proses perkembangannya (tumbuh dan berkembang) terjadi bersamaan dengan *golden age* (masa peka). *Golden age* merupakan waktu paling tepat untuk memberikan bekal yang kuat kepada anak.

Pada masa anak kecil pertumbuhan tinggi dan berat badan relatif menurun kecepatannya dibanding masa sebelumnya. Tinggi badan dan berat badan sama-sama meningkat, tetapi persentase peningkatannya berbeda. Persentase peningkatan tinggi badan bisa mencapai 2 kali lipat, sehingga anak kecil pada umumnya cenderung tampak langsing atau tampak kurus. Didalam membentuk tinggi badan, persentase pertumbuhan panjang kaki lebih besar dibandingkan pertumbuhan togok.

Tabel 2.2 Pertumbuhan Fisik Anak Usia 3-4,5 Tahun
(Papalia)

Usia (Tahun)	Tinggi (cm)*		Berat(kg)*	
	Laki-laki	Perempuan	Laki-Laki	Perempuan
3	95	93	16	15,6
3 ½	98	98	17	17,6
4	100,6	100,6	18,25	18
4 ½	108	107,5	19,25	19,25

* dibulatkan

Ukuran tubuh dipengaruhi oleh beberapa kondisi, diantaranya adalah: pengaruh keluarga, gizi, gangguan emosional, jenis kelamin, suku bangsa, kecerdasan, status sosial ekonomi, kesehatan, fungsi endokrin, pengaruh pralahir (Siti Aisyah, 2008:4.8).

Apabila antara anak laki-laki dengan anak perempuan dibandingkan, ada beberapa hal yang bisa diidentifikasi, yaitu:

- 1) Anak laki-laki pada umumnya cenderung sedikit lebih tinggi dan lebih besar dibanding anak perempuan.
- 2) Proporsi rata-rata pertumbuhannya seimbang, atau kecepatan pertumbuhan anak laki-laki dan perempuan sama.
- 3) Perbandingan lebar bahu dan lebar panggul belum ada perbedaan antara laki-laki dan perempuan (Sugiyanto, 2008:3.4).

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “Pendidikan jasmani anak usia dini adalah suatu kegiatan awal dari upaya pengarahan, pembinaan, dan pengembangan potensi fisik pada anak dalam langkah memasuki tahap-tahap perkembangannya yang berhubungan dengan pengetahuan, nilai, sikap serta keterampilan gerak”.

2.1.4 Gerak

Gerak adalah sesuatu yang ditampilkan oleh manusia secara nyata dan dapat diamati. Namun yang melatarbelakangi suatu gerak yang ditampilkan dalam suatu perbuatan yang nyata dalam suatu unjuk kerja, sangat beraneka ragam sesuai dengan hakekat keberadaan dan kebutuhan manusia yang penuh perbedaan (Yanuar Kiram, 1992:1).

Ada 2 istilah yang hampir sama tetapi memiliki asumsi yang berbeda yaitu gerak (*motor*) dan psikomotor. Gerak (*motor*) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi gerak (*motor*) ruang lingkungannya lebih luas dari pada psikomotorik. Meskipun secara umum sinonim digunakan dengan istilah motor (*gerak*), sebenarnya psikomotor mengacu pada gerakan-gerakan yang dinamakan alih getaran elektronik dari pusat otot besar (Amung Ma'mun, 2000:20).

Jadi, gerak (*motor*) adalah berbagai bentuk perilaku yang ditampilkan oleh manusia secara nyata dan dapat diamati.

2.1.4.1 Belajar Gerak

Belajar gerak adalah belajar yang menekankan pada aktivitas gerak tubuh. Belajar gerak mempunyai pola-pola gerak keterampilan tubuh, misalnya

gerakan-gerakan dalam olahraga. Proses belajarnya meliputi pengamatan gerakan untuk bisa mengerti prinsip bentuk gerakannya; kemudian menirukan dan mencoba melakukan berulang kali; untuk kemudian menerapkan pola-pola gerak yang dikuasai di dalam kondisi-kondisi tertentu yang dihadapi; akhirnya pelajar bisa menciptakan gerakan-gerakan yang lebih efisien untuk menyelesaikan tugas gerak tertentu (Sugianto dan Sudjarwo, 1993:234).

Sedangkan menurut Amung Ma'mun (2000:3) belajar gerak merupakan studi tentang proses keterlibatan dalam memperoleh dan menyempurnakan keterampilan gerak (*motor skill*). Keterampilan gerak sangat terkait dengan latihan dan pengalaman individu yang bersangkutan.

Belajar gerak khusus dipengaruhi oleh berbagai bentuk tehnik latihan, pengalaman, atau situasi belajar pada gerak manusia.

Adapun tahapan dalam belajar gerak (*motor learning*) yang dijelaskan oleh Amung Ma'mun (2000), yaitu:

2.1.4.1.1 Tahapan Verbal Kognitif

Pada tahapan ini, tugasnya adalah memberikan pemahaman secara lengkap mengenai bentuk gerak baru kepada peserta didik. Sebagai pemula, mereka belum memahami mengenai apa, kapan, dan bagaimana gerak itu dilakukan. Oleh karena itu, kemampuan verbal kognitif sangat mendominasi tahapan ini.

2.1.4.1.2 Tahapan Gerak

Pada tahapan ini, fokusnya adalah membentuk organisasi pola gerak yang lebih efektif dalam menghasilkan gerakan. Biasanya yang harus dikuasai peserta didik pertama kali dalam belajar motorik adalah kontrol dan konsistensi sikap berdiri serta rasa percaya diri.

2.1.4.1.3 Tahapan Otomatisasi

Tahapan ini, setelah peserta didik banyak melakukan latihan, secara berangsur-angsur memasuki tahapan otomatisasi. Disini motor program sudah berkembang dengan baik dan dapat mengontrol gerak dalam waktu singkat. Peserta didik sudah menjadi lebih terampil dan setiap gerakan yang dilakukan lebih efektif dan efisien.

Pembelajaran gerak pada umumnya memiliki harapan dengan munculnya hasil tertentu, hasil tersebut biasanya berupa penguasaan keterampilan. Keterampilan siswa yang tergambarkan dalam kemampuannya menyelesaikan tugas gerak tertentu akan terlihat mutunya dari seberapa jauh siswa tersebut mampu menampilkan tugas yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Semakin tinggi tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas gerak tersebut maka semakin baik keterampilan orang tersebut (Amung Ma'mun, 2000:57).

Jadi, belajar gerak adalah kemampuan atau kemudahan seseorang individu dalam mempelajari keterampilan gerak tubuh yang baru untuk bisa menyelesaikan tugas gerak yang efektif dan efisien dengan beberapa tahapan untuk memperoleh dan menyempurnakan keterampilan gerak (*motor skill*).

2.1.4.2 Keterampilan Gerak

Keterampilan menurut para ahli adalah sebuah kecakapan atau tingkat penguasaan terhadap suatu gerak atau pola gerak, yang dicirikan oleh tiga indikator utama yaitu efektif, efisien, dan adaptasi.

Menurut Sugiyanto (2008:8.11), keterampilan gerak bisa diartikan sebagai kemampuan untuk melaksanakan tugas-tugas gerak tertentu dengan baik. Semakin baik penguasaan gerak keterampilan, maka pelaksanaannya akan

semakin efisien. Dengan kata lain bahwa efisien pelaksanaan diperlukan untuk melakukan gerakan keterampilan.

Kualitas efektivitas merupakan hasil dari tindakan yang berorientasi pada tujuan atau sasaran tertentu. Kualitas efisiensi menggambarkan penampilan atau gerakanya itu sendiri. Kualitas adaptasi menggambarkan kemampuan pemain dalam menyesuaikan penampilan pada kondisi sekitarnya.

Menurut Amung Ma'mun (2000 :57-58), setiap tujuan pembelajaran gerak pada umumnya memiliki harapan dengan munculnya hasil tertentu, hasil tersebut biasanya adalah berupa penguasaan keterampilan. Keterampilan seseorang yang tergambarkan dalam kemampuannya menyelesaikan tugas gerak tertentu akan terlihat mutunya dari seberapa jauh orang tersebut mampu menampilkan tugas yang diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Semakin tinggi tingkat keberhasilan dalam melaksanakan tugas gerak tersebut maka semakin baik keterampilan orang tersebut. Dengan demikian maka keterampilan menunjuk pada kualitas tertentu dari suatu tugas gerak.

Penampilan yang terampil merupakan tujuan akhir dari pembelajaran gerak. Keterampilan adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan efisien dan efektif. Penggolongan keterampilan dapat dilakukan dengan cara mempertimbangkan: (1) stabilitas lingkungan, (2) jelas tidaknya titik awal serta akhir dari gerakan, dan (3) ketepatan gerakan yang dimaksud.

2.1.4.2.1 Klasifikasi Keterampilan Gerak

Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993:249), keterampilan gerak bisa diartikan sebagai kemampuan untuk melaksanakan tugas-tugas gerak tertentu dengan baik. Semakin baik penguasaan gerak keterampilan, maka

pelaksanaannya akan semakin efisien. Gerakan keterampilan dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa sudut pandang yaitu sebagai berikut:

- 1) Klasifikasi berdasarkan kecermatan gerak, Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993:250) Keterampilan gerak bisa dikaji berdasarkan kecermatan pelaksanaannya. Kecermatan pelaksanaan gerakan bisa ditentukan antara lain oleh jenis otot-otot yang terlibat.
- 2) Klasifikasi berdasarkan perbedaan titik awal dan akhir gerakan. Apabila diperlukan, gerakan keterampilan ada yang dengan mudah bisa diketahui bagian awal dan bagian akhir dari gerakannya, tetapi ada juga yang sukar untuk bisa diketahui. Dengan karakteristik seperti itu, keterampilan gerak bisa dibedakan menjadi 3 kategori, yaitu: (1) Keterampilan gerak diskret (*discrete motor skill*) adalah keterampilan gerak dimana dalam pelaksanaannya bisa dibedakan secara jelas titik awal dan titik akhir dari gerakannya, (2) Keterampilan gerak serial (*serial motor skill*) adalah keterampilan gerak diskret yang dilakukan beberapa kali secara berlanjutan, (3) Keterampilan gerak kontinyu (*continuous motor skill*) adalah keterampilan gerak yang tidak dapat dengan mudah diketahui titik awal dan titik akhir gerakannya (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993:250).
- 3) Klasifikasi berdasarkan stabilitas lingkungan. Dalam melakukan gerakan keterampilan menghadapi kondisi lingkungan yang dapat berubah dan tetap. Dengan kondisi lingkungan seperti itu maka keterampilan dapat dikategorikan menjadi 2, yaitu: (1) Keterampilan gerak terbuka (*open skill*) adalah keterampilan gerak dimana dalam pelaksanaannya terjadi pada lingkungan yang berubah-ubah dan berlakunya gerak menyesuaikan dengan stimulus yang timbul dari lingkungannya. (2) Keterampilan gerak

tertutup (*close skill*) adalah keterampilan gerak dimana stimulus pelaksanaannya terjadi pada kondisi lingkungan yang tidak berubah dan gerakannya timbul dari dalam diri orang itu sendiri.

2.1.4.2.2 Perkembangan Keterampilan Gerak

Dengan meningkatnya ukuran dan makin matangnya fungsi jasmani, anak juga akan memperoleh perkembangan kemampuan dalam keterampilan motorik. Meskipun sebagian besar perilaku merupakan hasil belajar, perlu diingat bahwa faktor kematangan berpengaruh dan akan membatasi jenis keterampilan yang dapat dipelajari dan seberapa banyak keterampilan yang mampu dipelajari. Kecakapan dalam keterampilan motorik sangat dipengaruhi oleh tingkat perkembangan jasmani. Pada saat berkembangnya keterampilan motorik, meningkat pula tingkat kecerdasan, akurasi, kekuatan dan efisiensi gerakan.

Perkembangan perilaku motorik terdiri dari 5 tahap, yaitu: tahap refleksi, elementer, gerak dasar, spesifik dan spesialisasi. Perincian dari kelima tahap tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.3 Tahap Perilaku Motorik

Tingkat Perkembangan	Tahapan	Contoh Karakteristik Perilaku
Sebelum lahir – masa bayi (- 5 bln – 1 tahun)	Reflektif	Menghisab, meraih, fleksi, ekstensi, <i>portural adjustments</i>
Masa bayi (0 sampai 2 tahun)	Elementer	Berguling, duduk, merangkak, merambat, berdiri, berjalan, meraih
Awal masa kanak-kanak (2 sampai 7 tahun)	Gerak dasar	Lokomotor, nonlokomotor, manipulatif, dan kesadaran gerak
Pertengahan hingga akhir masa kanak-kanak (8 sampai 12 tahun)	Spesifik	Penyempurnaan gerak dasar dan kesadaran; gerak dasar tari-tarian, permainan/olahraga, senam dan aktivitas akuatik
Remaja sampai dewasa (12 tahun ke atas)	Spesialisasi	Aktivitas rekreasional dan atau sampai kompetitif.

(Sumber: Carl Gabbard, Elizabeth LeBlanc & Susan Lowy. *Physical Education for Children: Building the Foundation*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, Inc. 1987, p:22)

Di dalam belajar motorik, pengertian gerak tidak hanya dilihat dari perubahan tempat, posisi dan kecepatan tubuh manusia melakukan aksi-aksi motorik olahraga, tetapi gerak juga dilihat atau diartikan sebagai hasil atau penampilan yang nyata dari proses motorik. Penampilan yang nyata maksudnya adalah gerak sebagai sesuatu yang dapat diamati (Yanuar Kiram, 1992:49).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterampilan gerak adalah sebuah kecakapan atau tingkat penguasaan untuk melaksanakan tugas-tugas gerak dengan baik yang dicirikan oleh tiga indikator utama, yaitu: efektif, efisien, dan adaptasi.

2.1.5 Gerak Dasar

Gerak dasar adalah kemampuan untuk melakukan tugas sehari-hari yang meliputi gerak jalan, lari, lompat, lempar. Gerak (*motor*) sebagai istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia, sedangkan psikomotor khusus digunakan pada domain mengenai perkembangan manusia yang mencakup gerak manusia. Jadi, gerak (*motor*) ruang lingkupnya lebih luas dari pada psikomotor.

Rusli Lutan (2000:21) menyatakan bahwa kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui aktivitas bermain, sangatlah tepat untuk mengembangkan gerak dasar anak, karena pada dasarnya dunia anak-anak adalah bermain.

Kemampuan gerak dasar dapat dibagi menjadi 3, yaitu: (1) Kemampuan gerak lokomotor, adalah gerak yang dilakukan dari satu tempat ke tempat lain, seperti: jalan, lari, lompat, loncat, (2) kemampuan gerak non lokomotor, adalah gerak yang dilakukan di tempat, seperti: membungkuk, membalik, bergoyang,

dan lainnya, (3) kemampuan gerak manipulatif, adalah gerak untuk bertindak melakukan sesuatu bentuk gerak dari anggota badannya secara lebih terampil, seperti: melempar, menangkap, menyepak, menendang.

Sedangkan menurut (Amung Ma'mun & Yudha M. Saputra, 2000:20-21), Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan untuk meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:

2.1.5.1 Kemampuan Lokomotor

Kemampuan *lokomotor* digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh keatas, seperti: lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, meloncat, melompat, meluncur, dan lari seperti kuda berlari.

2.1.5.2 Kemampuan Non-lokomotor

Kemampuan *non lokomotor* dilakukan di tempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan *non lokomotor* terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan, dan lain-lain.

2.1.5.3 Kemampuan Manipulatif

Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan dalam keterampilan kemampuan gerak dasar ini.

Manipulasi objek jauh lebih unggul dari pada koordinasi mata-kaki dan tangan-mata. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari:

- 1) Gerak mendorong (melempar, memukul, menendang).

- 2) Gerakan menerima (menangkap) obyek adalah kemampuan penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan bola yang terbuat dari bantalan karet.
- 3) Gerakan memantul-mantulkan bola atau menggiring bola.

Jadi, gerak dasar adalah kemampuan dasar yang ditampilkan oleh manusia secara nyata, dapat diamati dan diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari dengan kemampuan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif.

2.1.6 Permainan

Permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tujuan pendidikan jasmani. Meningkatkan kualitas manusia atau membentuk manusia seutuhnya dengan segala aspek pribadi manusia adalah tujuan pendidikan jasmani yang ingin dicapai (Sukintaka, 1992:11).

Menurut Hans Daeng dalam Adang Ismail (2009:17) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak.

Selanjutnya Adang Ismail (2009:26) menuturkan bahwa permainan ada 2 pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.

2.1.6.1 Fungsi Bermain Dalam Pendidikan

Menurut Soemitro (1992:4), nilai-nilai yang terkandung di dalam bermain dan rekreasi hampir sama. Kegiatan anak-anak biasanya dianggap bermain,

sedang kegiatan orang dewasa dikategorikan sebagai rekreasi atau mengisi waktu luang.

Ada beberapa pakar pendidikan yang menyatakan bermain adalah kegiatan yang membantu anak berkembang menjadi manusia. Ada pula yang mengatakan bahwa bermain bahasa alami seorang anak. Pakar yang lain menyatakan bahwa dalam bermain, anak-anak dapat memperlihatkan kemampuan, minat, sikap, kedewasaan dan responnya terhadap semua itu. Ada pendapat lain lagi yang menyatakan bahwa bermain merupakan bumbu-bumbu yang sangat vital dalam pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, maupun sosial anak.

Bigot, Konhstam dan Pallad yang dikutip oleh Sukintaka (1992:28) juga menyatakan secara psikis bermain mempunyai fungsi dalam usaha pendidikan. Adapun sasaran psikis meliputi:

1) Kemampuan berbahasa dan seni bahasa

Sukintaka (1992:28), kemampuan bahasa seorang anak dikembangkan oleh apa yang didengarnya, baik dalam bergaul dengan orang lain, dari melihat televisi, maupun dari melihat film. Dengan mendengar ini, berarti akan berkembang pula bagaimana mengucapkan kata-kata, dan semakin dapat memantapkan tata bahasanya. Dalam bermain, anak akan masuk dalam situasi yang mengharuskan anak berkomunikasi dengan anak lain, atau teman bermainnya.

2) Peningkatan Kemampuan Akademik

Menurut Piaget yang dikutip oleh Sukintaka (1992:31) mengatakan bahwa gerak dan bermain merupakan suatu hal yang sangat penting dalam memacu kemampuan akademik atau pengetahuan, khusus pada masa

anak-anak. Gerak dan bermain merupakan wahana untuk memacu dan memotivasi untuk mendorong dan merangsang masalah belajar secara luas. Belajar lewat gerakan mengakibatkan anak untuk berfikir dan mengetahui terhadap mengapa dan bagaimana.

3) Budi Pekerti

Menurut Hurlock yang dikutip oleh Sukintaka (1992:31-32), lewat tahun-tahun masa perkembangan anak, bermain banyak memberikan iurannya dalam pembentukan pribadi dan rasa sosial anak. Iuran ini untuk tiap masa perkembangan, anak mempunyai perbedaan kesenangan, perhatian, jenis permainan, dan jenis alat permainannya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah sebuah aktifitas yang digunakan untuk bermain yang merupakan bagian mutlak dari kehidupan anak dan murni digunakan untuk mencari kesenangan dan kepuasan sekaligus sebagai proses pembentukan pribadi anak.

2.1.7 Outbound

Menurut Djamaludin Ancok (2000:3) "*outbound* adalah kegiatan di alam terbuka (*outdoor*), *outbound* juga dapat memacu semangat belajar". *Outbound* merupakan sarana penambah wawasan pengetahuan yang di dapat dari serangkaian pengalaman berpetualang sehingga dapat memacu semangat dan kreativitas seseorang. Bentuk kegiatan *outbound* berupa stimulasi kehidupan melalui permainan-permainan (*games*) yang kreatif, rekreatif, dan edukatif, baik secara individual maupun kelompok, dengan tujuan untuk pengembangan diri maupun kelompok.

Outbound Training adalah kegiatan pelatihan di luar ruangan atau di alam terbuka (*outdoor*) yang menyenangkan dan penuh tantangan. Bentuk

kegiatannya berupa simulasi kehidupan melalui permainan (*games*) yang kreatif, rekreatif, dan edukatif, baik secara individual maupun kelompok, dengan tujuan untuk pengembangan diri (*personal development*). Melalui pelatihan *outbound*, diharapkan lahir "pribadi-pribadi baru" yang penuh motivasi, berani, percaya diri, berpikir kreatif, memiliki rasa kebersamaan, tanggungjawab, kooperatif, rasa saling percaya diri dan lain-lain (Badiatul Muchlisin Asti, 2009:11).

2.1.7.1 Sejarah *Outbound*

Outbound mulai dikenal sebagai metode pelatihan untuk pengembangan diri (*personal development*) dan tim (*team development*). Proses pencarian pengalaman melalui kegiatan terbuka sudah sejak jaman Yunani kuno, kemudian pada tahun 1821, pendidikan melalui kegiatan di alam terbuka ini mulai dilakukan dengan berdirinya *Round Hill School*.

Pada tahun 1941, di Inggris, metode *outbound* mulai dijadikan sebagai metode yang secara sistematis dirancang sebagai metode pendidikan. Lembaga pendidikan *outbound* pertama di dunia ini dibangun oleh seorang tokoh pendidik berkebangsaan Jerman bernama Kurt Hahn.

Tahun 1933, Kurt Hahn melarikan diri ke Inggris karena berbeda pandangan politik dengan Hitler, dengan bantuan Lawrence Holt, seorang pengusaha kapal niaga, ia mendirikan lembaga pendidikan *outbound* tersebut. Hahn memakai nama *outward bound* saat mendirikan sekolah yang terletak di Aberdovey, Wales, pada tahun 1941, yang bertujuan untuk melatih fisik dan mental para pelaut muda, terutama guna menghadapi ganasnya pelayaran dilautan Atlantik pada saat berkecamuknya Perang Dunia II.

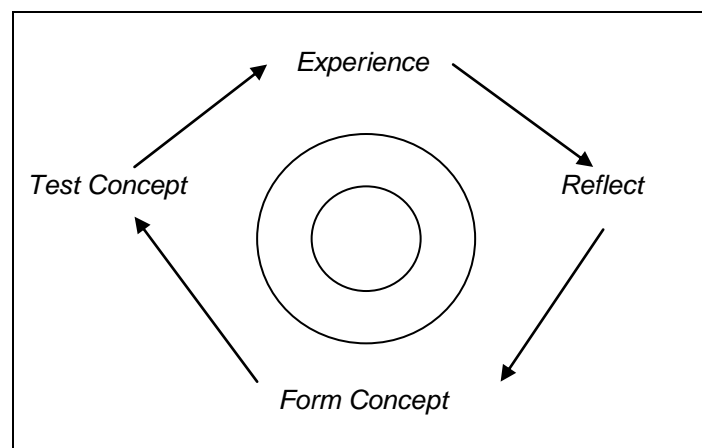
Mengingat media, metode dan pendekatan yang dipergunakan di *Outward bound*, banyak ahli pendidikan yang mengklasifikasikan bentuk

pelatihan ini sebagai *experiential learning* (belajar dari pengalaman). Metode ini akan lebih efektif apabila peserta langsung praktik. Pasalnya, retensi (masa daya ingat) akan lebih panjang dibandingkan ketika peserta hanya belajar teori di kelas. Sempitnya ruang kelas juga membatasi aktivitas (Agustinus Susanta, 2010:7).

2.1.7.2 Metode Kegiatan *Outbound*

Banyak pakar pendidikan dan pelatihan yang mengajukan konsep tentang bagaimana sebuah proses belajar akan efektif. Metode yang diterapkan untuk mengefektifkan proses pembelajaran melalui kegiatan *outbound* yaitu salah satunya merupakan pendapat yang dikemukakan oleh Boyett dan Boyett (1998), bahwa setiap proses belajar yang efektif memerlukan tahapan-tahapan berikut ini:

- 1) Pembentukan pengalaman (*Experience*)
- 2) Perenungan pengalaman (*Reflect*)
- 3) Pembentukan Konsep (*Form Concept*)
- 4) Pengujian Konsep (*Test Concept*)



Gambar 2.1 Siklus Belajar Efektif
(Djamaluddin Ancok, 2000:6-7)

2.1.7.3 Karakteristik Permainan *Outbound*

Menurut Agustinus Susanta (2010), *Outbound* dapat dikatakan antara petualangan dan permainan. Secara teori, kegiatan yang disebut sebagai “*outbound*” adalah kegiatan luar ruangan yang tujuannya untuk relaks dan santai, dengan rangkaian petualangan dan permainan yang relatif ringan. Sedangkan istilah *outbound* yang sering digunakan merupakan kegiatan luar ruangan yang ekstrem (di luar batas kewajaran). Dalam *outbound*, petualangan yang disodorkan adalah petualangan yang memiliki tingkat kesulitan tertentu sehingga mampu memacu adrenalin.

2.1.7.4 Jenis Kegiatan *Outbound*

Menurut Agustinus Susanta (2010), pembagian *outbound* ada 2, yaitu:

- 1) *Real Outbound*, yaitu peserta memerlukan ketahanan dan tantangan fisik besar untuk menjalani petualangan mendebarkan dan penuh tantangan.
- 2) *Fun Outbound / semi outbound*, yaitu Kegiatan di alam terbuka yang hanya melibatkan permainan ringan, menyenangkan, dan berisiko pengembangan peserta, khususnya dari sosial/ interaksi dengan sesama.

2.1.7.5 Manfaat *Outbound*

Terdapat beberapa manfaat dari kegiatan *outbound* yang dilaksanakan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Melatih ketahanan mental dan pengendalian diri
- 2) Menumbuhkan empati
- 3) Melahirkan semangat kompetisi yang sehat
- 4) Meningkatkan jiwa kepemimpinan
- 5) Melihat kelemahan orang lain bukan sebagai kendala
- 6) Meningkatkan kemampuan mengambil keputusan dalam situasi sulit

- 7) Membangun rasa percaya diri
- 8) Meningkatkan kemampuan mengenal diri sendiri dan orang lain

2.1.7.6 Materi Dalam *Outbound*

Dalam kegiatan *outbound*, terdapat beberapa materi-materi yang dapat kita dapatkan, antara lain sebagai berikut:

- 1) Pengenalan dan pengembangan diri
- 2) Membangun tim yang tangguh
- 3) Komunikasi efektif
- 4) Motivasi
- 5) Peningkatan kreativitas
- 6) Pemecahan masalah
- 7) Kepemimpinan

Ada 3 aspek peningkatan sumber daya manusia yang dibahas, antara lain: (1) Kognitif (pengetahuan), (2) Afektif (sikap), (3) Psikomotorik (keterampilan).

2.1.7.7 Skenario *Outbound*

Sangat baik jika dibuat suatu skenario atau cerita tertentu yang merangkai seluruh kegiatan, baik saat pengantar, perkenalan, permainan/dinamika pun sangat ditentukan oleh tema *outbound*.

Skenario yang baik menyentuh aspek psikomotorik (fisik/keterampilan), afeksi (emosi/sikap), dan kognisi (pengetahuan/kemampuan berpikir) dengan proporsi yang diatur sedemikian rupa (sesuai tujuan kegiatan) pasti peserta akan sangat menikmati proses. Panduan dasar penyusunan skenario adalah akomodasi dan kompromi dari:

- 1) Pemenuhan tujuan konseptual

- 2) Pilihan tujuan operasional proses *outbound*
- 3) Kompensasi terhadap prestasi selama proses
- 4) Pilihan permainan yang tepat
- 5) Penjadwalan dan pergerakan yang efektif

2.1.7.8 Tempat Pelaksanaan *Outbound*

Sebagai suatu metode, *outbound* dapat fleksibel dilaksanakan di berbagai tempat, walaupun hal ini juga harus disesuaikan dengan tujuannya. Dalam mengintegrasikan tujuan dan metode *outbound* dengan lokasi yang tersedia, diperlukan adanya fasilitator/konseptor *outbound* yang kreatif.

2.1.7.9 *Outbound* Sebagai Sebuah Ilmu Untuk Mendidik

Gagasan ini baru, namun masuk akal. Ketika *outbound* merupakan salah satu metode untuk mengembangkan diri peserta, berarti secara esensi sama dengan kurikulum yang digunakan untuk menjadikan peserta didik lebih pandai. Manfaatnya pun otomatis sama. Kita berharap dengan adanya pembelajaran melalui metode permainan *outbound* peserta *outbound* atau peserta didik lebih berkualitas.

2.1.8 Karakteristik Permainan *Outbound* Untuk Mendorong Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Siswa PAUD

Permainan *outbound* merupakan kegiatan luar ruangan yang tujuannya untuk relaks dan santai, dengan rangkaian petualangan dan permainan yang relatif ringan. *Outbound* yang lebih tepat digunakan untuk karakteristik anak usia dini yaitu *Fun Outbound/semi outbound*, yaitu kegiatan di alam terbuka yang hanya melibatkan permainan ringan, menyenangkan, dan beresiko pengembangan peserta, khususnya dari sosial/interaksi dengan sesama (Agustinus Susanta, 2010).

Pembelajaran dengan menggunakan permainan *outbound* ini dimaksudkan untuk membuat siswa semakin lebih bersemangat dimana penggunaan media ini dengan beberapa bentuk permainan dengan bervariasi warna. Bentuk permainan ini juga disesuaikan dengan karakteristik siswa PAUD. Teknik yang dilakukan dalam pembelajaran ini ditujukan pada kemampuan keterampilan gerak dasar siswa PAUD. Dengan model pengembangan permainan *outbound* ini, dapat dilakukan dimana saja, tidak harus pada tempat khusus yang menyediakan permainan *outbound*.

Teknik gerak dasar yang dilakukan dalam permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa ini antara lain:

2.1.8.1 Gerak Dasar Berjalan

Jalan adalah gerak maju atau mundur; melangkahkan kaki (KBBI, 2005:452). Jalan adalah suatu gerakan melangkah ke segala arah yang dilakukan oleh siapa saja dan tidak mengenal usia. Pola perkembangan penguasaan gerakan berjalan antara lain; irama, bentuk gerakan, ayunan langkah, posisi kepala atau pandangan.

Menurut Sugiyanto (2008:3.22), perkembangan kemampuan gerak berjalan berhubungan dengan peningkatan kekuatan kaki, keseimbangan, dan koordinasi bagian-bagian tubuh yang mendukung mekanisme keseimbangan. Kekuatan kaki diperlukan untuk mendukung beban berat tubuh, keseimbangan diperlukan untuk menjaga tubuh tidak roboh. Untuk menjaga keseimbangan pada saat memindahkan titik berat badan ke kaki depan yang melangkah, koordinasi antara kaki dengan anggota tubuh bagian atas terutama tangan sangat diperlukan.

2.1.8.2 Gerak Dasar Meloncat

Meloncat adalah melompat dengan kedua atau keempat kaki bersama-sama (KBBI, 2005:682).

Melompat adalah melakukan gerak dengan mengangkat kaki ke depan (ke bawah, ke atas) dan dengan cepat menurunkannya lagi (KBBI, 2005:628)

Menurut Sugiyanto (2008:3.26), penguasaan gerakan meloncat berkembang sejalan dengan peningkatan kekuatan kaki serta keseimbangan dan koordinasi tubuh. Gerakan yang mula-mula dikuasai adalah gerakan melompat, yaitu dengan cara menumpu dengan satu kaki dan mendarat dengan satu kaki yang lain. Gerakan yang dikuasai kemudian adalah meloncat, yaitu dengan cara menumpu dengan kedua kaki secara bersama-sama. Gerakan meloncat dengan tumpuan kedua kaki dan mendarat dengan dua kaki baru dikuasai kemudian.

2.1.8.3 Gerak Dasar Melempar

Melempar adalah membuang jauh-jauh (KBBI, 2005:657).

Melempar adalah gerakan mengarahkan suatu benda yang dipegang dengan cara mengayunkan tangan kearah tertentu. Gerakan ini dilakukan dengan menggunakan kekuatan tangan dan lengan serta memerlukan koordinasi beberapa unsur gerakan. Untuk melakukannya dengan baik perlu pula koordinasi gerak yang baik dengan gerakan bahu, tolok, dan kaki (Sugiyanto, 2008:3.30)

2.1.8.4 Gerak Dasar Menendang

Tendang mempunyai artiepak; terjang. Sedangkan menendang berarti menyepak; mendepak (dengan kaki) (KBBI, 2005:1171).

Sepak adalah gerakan memukul sesuatu dengan kaki, dengan cara mengayunkan kaki (kemuka atau kesisi). Sedangkan menyepak berarti memukul dengan kaki; menendang; mendepak (KBBI, 2005:1042).

Gerakan menendang (menyepak) mulai bisa dilakukan oleh anak-anak setelah mereka mampu mempertahankan keseimbangan tubuhnya dalam posisi berdiri pada satu kaki sementara satu kaki lainnya diangkat dan diayun ke depan.

Kemampuan melakukan gerakan menyepak pada anak kecil berkembang sejalan dengan meningkatnya kekuatan kaki, keseimbangan dan koordinasi tubuh. Dengan peningkatan tersebut umumnya anak-anak sudah mampu melakukan gerakan menyepak yang dimulai dengan ayunan kaki kebelakang sebagai awalan dan disertai dengan gerakan ikutan setelah kaki mengenai objek yang disepak (Sugiyanto, 2008:3.29-3.30).

2.1.9 Peraturan Permainan Outbound Untuk Mendorong Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Siswa PAUD

Pada permainan *outbound* ini, pertama-tama siswa dibariskan terlebih dahulu untuk melihat gerakan yang diajarkan oleh guru. Guru memberikan contoh gerakan cara melakukan rangkaian permainan *outbound* dengan tehnik gerak dasar yang benar. Kemudian guru menjelaskan peraturan permainan yang harus ditaati oleh para siswa.

Permainan dimulai dari nomor urut 1 dan selanjutnya, permainan akan dimulai dengan adanya tanda peluit yang berbunyi. Setelah peluit dibunyikan, siswa harus melakukan rangkaian permainan *outbound* yang telah dipersiapkan dan harus sesuai dengan urutan rangkaian dari mulai *start* hingga *finish*. Permainan selesai ketika siswa telah mencapai garis *finish* dan mengangkat bendera berwarna dan guru akan segera meniup peluit tanda permainan telah selesai.

Tugas guru yaitu melakukan pengamatan terhadap gerak dasar siswa yang sesuai dengan indikator pencapaian terhadap rangkaian permainan

outbound tersebut. Pada saat melakukan pengamatan, guru juga akan membawa format catatan anekdot yang digunakan untuk pencatatan tentang gejala tingkah laku yang berkaitan dengan sikap dan perilaku anak yang khusus, baik yang positif maupun negatif yang belum tercantum dalam format pengamatan yang telah tersedia.

2.2 Kerangka Berfikir

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang dilaksanakan dengan baik di sekolah, akan mempermudah bagi pengelola pendidikan untuk dapat menciptakan manusia yang unggul, yaitu kualitas lulusan peserta didik yang tidak hanya pandai di bidang akademik, tetapi juga memiliki kualitas di bidang keterampilan, serta sehat jasmani dan rohani.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan Nasional (Depdiknas 2006).

Keterampilan dan kesadaran terhadap gerak yang dikuasai anak-anak, sedikit demi sedikit akan makin membaik akurasinya maupun kemampuan adaptasinya. Perkembangan sosial anak memiliki peran sebagai stimulan dalam proses “memperbaiki gerak”, khususnya bentuk-bentuk keterampilan dasar yang diperlukan untuk memainkan permainan yang saat itu sedang populer. Selama tahapan spesifik, banyak bentuk-bentuk keterampilan dasar yang sudah dapat dikuasai dengan baik oleh anak-anak dan akan terus membaik. Anak-anak juga

mulai dapat melakukan gerak-gerak dasar dalam berbagai variasi permainan dan situasi kompleks, atau dalam permainan olahraga kecabangan.

Pendidikan jasmani pada anak usia dini merupakan awal dari upaya pengarahan, pembinaan dan pengembangan potensi fisik serta karakter anak secara sistematis dan teratur dalam upaya mewujudkan cita-cita membangun manusia yang sehat dan kuat secara keseluruhan. Pengembangan dan pembinaan potensi fisik serta karakter yang dilakukan sejak usia dini akan memberi landasan yang kuat bagi upaya membangun manusia yang utuh dan berkualitas.

Kurikulum dengan standar kompetensi bagi taman kanak-kanak memasukkan pendidikan jasmani sebagai bagian dari pengembangan kemampuan dasar untuk meningkatkan kemampuan jasmani anak sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat (Kurikulum Dengan Standar Kompetensi Untuk Taman Kanak-Kanak Tahun 2004).

Materi permainan motorik kasar untuk siswa PAUD dalam proses pembelajaran disesuaikan agar efektif dan efisien berkenaan dengan pemahaman tentang pertumbuhan dan kematangan. Model permainan *outbound* dalam penelitian ini ditujukan untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD dengan memahami permasalahan yang dihadapi ketika mencoba mempelajari keterampilan gerak dasar anak usia dini.

Sebagai bahan pertimbangan untuk memutuskan kesesuaian dari suatu aktivitas adalah ukuran anak, kelas dan fasilitas. Tentunya, pengembangan

permainan *outbound* ini harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan gerak siswa PAUD, ukuran, kemampuan, usia, dan ketepatan peralatan dengan hasil permainan, serta tidak mengabaikan nilai-nilai dan prinsip-prinsip permainan itu sendiri.

Pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Dengan model pengembangan permainan *outbound* ini diharapkan mampu membuat siswa lebih aktif bergerak dalam situasi dan kondisi yang menyenangkan, ketika mengikuti pembelajaran fisik motorik (motorik kasar) di sekolah.

BAB III METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Model pengembangan yang akan dilaksanakan pada penelitian ini adalah Pengembangan Permainan *Outbound* Untuk Mendorong Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Siswa PAUD.

Penelitian dan pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran. Pengembangan ini bersifat deskriptif, yaitu suatu prosedur yang menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan produk. Menurut Borg dan Gall dalam Punaji Setyosari (2012:215), penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, yang pada dasarnya prosedur penelitian pengembangan terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan, sedangkan tujuan kedua disebut validasi. Kedua hal tersebut saling berhubungan satu sama lain.

Borg dan Gall dalam Punaji Setyosari (2012: 228-230), langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, sebagaimana siklus penelitian dan pengembangan yang seharusnya.

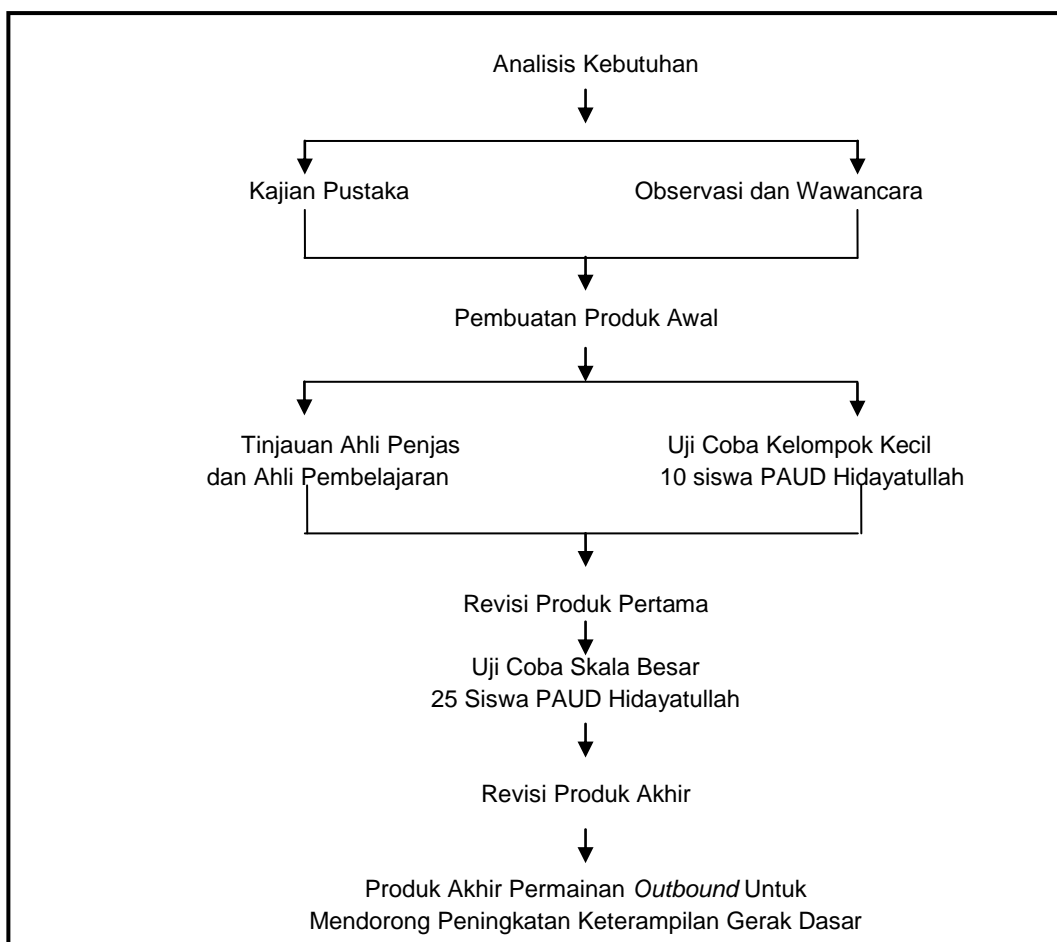
Dalam hal pengembangan produk salah satunya adalah menghasilkan produk untuk pembelajaran penjasorkes disekolah, adapun langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi awal, yang meliputi kajian pustaka, pengamatan atau observasi, dan persiapan laporan awal.
Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka. Langkah awal ini dilakukan untuk analisis kebutuhan yang bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran yang dibuat memang dibutuhkan atau tidak.
- 2) Perencanaan, yang mencakup merumuskan kemampuan, merumuskan tujuan khusus untuk menentukan urutan bahan, dan uji coba skala kecil.
- 3) Pengembangan format produk awal, yang mencakup penyiapan bahan-bahan pembelajaran, *handbooks*, dan alat evaluasi.
Berdasarkan analisis kebutuhan, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model pengembangan permainan *outbound* sesuai materi yang didasarkan pada kajian teori.
- 4) Uji coba produk awal yang akan di evaluasi oleh para ahli, dengan menggunakan seorang ahli pendidikan jasmani dan olahraga (gunakan dosen yang relevan dengan materi yang diteliti), dan dua orang ahli pembelajaran (gunakan guru yang memiliki pengalaman mengajar cukup).
- 5) Revisi produk awal, lakukan revisi produk awal dari hasil evaluasi ahli dan uji coba skala kecil yang dilakukan sebelumnya.
- 6) Uji coba lapangan, produk yang telah direvisi, berdasarkan hasil uji coba skala kecil yang sudah direvisi, kemudian diujicobakan lagi kepada unit atau subjek uji coba yang lebih besar.
- 7) Revisi produk akhir dilakukan berdasarkan evaluasi dan analisis uji coba lapangan (melalui pengamatan dan diperlukan instrumen baik pengamatan maupun angket).

- 8) Hasil akhir model pembelajaran penjasorkes yang dihasilkan melalui revisi setelah dilakukan uji coba lapangan skala besar.
- 9) Desiminasi dan implementasi, yaitu menyampaikan hasil pengembangan (proses, prosedur, program, atau produk) kepada para pengguna dan profesional melalui forum pertemuan, menuliskan dalam jurnal, atau dalam bentuk buku atau *handbook*.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada model pembelajaran fisik motorik melalui permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD ini dilakukan melalui beberapa tahap.



Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan

3.2.1 Analisis Kebutuhan

Awal dari penelitian ini adalah analisis kebutuhan. Langkah ini bertujuan untuk mengetahui permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan di PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak tentang pelaksanaan pembelajaran fisik motorik dengan cara melakukan pengamatan secara langsung tentang proses pembelajaran dan aktifitas fisik siswa.

3.2.2 Pembuatan Produk Awal

Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli Penjas dan dua ahli pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak.

3.2.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: (1) menetapkan desain uji coba, (2) menentukan subjek uji coba, (3) menyusun instrumen pengumpulan data, dan (4) menetapkan teknik analisis data.

3.2.4 Revisi Produk Pertama

Setelah uji coba produk, maka dilakukan revisi produk pertama hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil yang digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki atau merevisi produk yang telah diujicobakan.

3.2.5 Uji Coba Skala Besar

Pada tahap ini dilakukan uji coba skala besar terhadap produk yang merupakan hasil dari analisis uji coba kelompok kecil serta revisi produk pertama, uji coba yang dilakukan menggunakan skala besar dengan

menggunakan subjek uji coba siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak.

3.2.6 Revisi Produk Akhir

Revisi produk akhir dilakukan oleh peneliti yang diambil berdasarkan dari hasil evaluasi 1 ahli penjas dan 2 ahli pembelajaran yang kemudian digabungkan dengan hasil analisis uji coba skala besar yang telah diujicobakan siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak.

3.2.7 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan diambil dari uji coba skala besar yang berupa model pembelajaran pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar.

3.3 Uji Coba Produk

Untuk memperoleh produk yang siap digunakan, produk tersebut harus diujicobakan terlebih dahulu kepada kelompok skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba dilakukan untuk memperoleh kesesuaian, kemenarikan, dan keinginan guru terhadap penggunaan produk ini, sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswanya. Uji coba ini menghasilkan produk yang merupakan hasil akhir penelitian pengembangan ini. Langkah-langkah pelaksanaan uji coba produk adalah sebagai berikut:

3.3.1 Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan segi pemanfaatan produk yang dikembangkan.

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subjek, produk yang dibuat dievaluasi terlebih dahulu oleh satu ahli

penjas dan dua ahli pembelajaran. Untuk memvalidasi produk yang dihasilkan, peneliti melibatkan 1 ahli pendidikan jasmani yaitu Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd. dan 2 ahli pembelajaran yaitu Nur Inayah, S.Pd. dan Yeyen Hardarini, S.Pd. dengan kualifikasi: (1) Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd. adalah Dosen FIK UNNES, (2) Nur Inayah, S.Pd. dan Yeyen Handarini, S.Pd. adalah Guru PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak.

Variabel yang dievaluasi oleh ahli meliputi aspek psikomotorik, aspek kognitif, dan aspek afektif. Untuk menghimpun data dari para ahli, dilakukan dengan cara memberikan draf awal disertai dengan lembar evaluasi kepada para ahli penjas dan ahli pembelajaran. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa penilaian dan saran terhadap produk yang telah dibuat, dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

3.3.1.1 Uji Coba Skala Kecil

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diujicobakan kepada siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak. Pada uji coba ini menggunakan 12 siswa sebagai subjeknya. Pengambilan siswa sebagai subjek dilakukan dengan menggunakan sampel secara acak (*random sampling*).

Pertama-tama siswa melakukan pemanasan yang dipimpin oleh guru dan salah satu siswa, kemudian siswa diberikan penjelasan tentang permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar, setelah siswa dianggap telah memahami, siswa melakukan uji coba permainan *outbound* tersebut. Pada saat melakukan uji coba guru melakukan pengamatan terhadap siswa tentang permainan yang telah dilakukan. Tujuan uji coba skala kecil ini adalah untuk mengetahui penilaian awal dari produk yang dikembangkan.

3.3.1.2 Uji Coba Skala Besar

Hasil analisis uji coba skala kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji coba skala besar. Uji coba skala besar ini dilakukan pada siswa PAUD Hidayatullah sebanyak 30 siswa.

Pertama-tama siswa diberikan penjelasan tentang permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar yang kemudian melakukan uji coba permainan *outbound*. Selama melakukan uji coba permainan, guru mengamati siswa untuk mendapatkan hasil permainan yang telah dilakukan.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli Penjas dan dua ahli pembelajaran.
- 2) Uji coba skala kecil yang terdiri dari 12 siswa PAUD Hidayatullah dipilih menggunakan sampel secara acak (*random sampling*).
- 3) Uji coba skala besar yang terdiri dari 30 siswa PAUD Hidayatullah, sampel dipilih secara total (*total sampling*).

3.4 Cetak Biru Produk

Merupakan rencana keseluruhan dari model pembelajaran pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD. Adapun bentuk produk yang dikembangkan sebagai kajian penelitian adalah sebagai berikut:

3.4.1 Jenis Permainan *Outbound* Untuk Mendorong Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Siswa PAUD

Permainan *outbound* yang dilaksanakan adalah permainan yang mengacu pada keterampilan gerak dasar. Model permainan yang dilakukan

disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan keterampilan gerak dasar siswa PAUD. Alat yang digunakan dalam permainan dibuat bervariasi warna agar siswa lebih tertarik dan senang. Jenis alat yang digunakan dalam permainan *outbound* ini yaitu:

3.4.1.1 Lintasan Berjalan (Pos 1)

Pada permainan di pos 1 ini merupakan lintasan berjalan. Alat ini dibuat dengan menggunakan kayu papan yang diberi garis tengah, kayu papan berjumlah 3 yang disusun menyerupai huruf "Z" dengan panjang tiap garis sisi 1 meter dan diberi garis tengah lurus yang bertujuan untuk pengamatan keterampilan gerak dasar berjalan anak usia dini. Keterampilan gerak dasar berjalan anak akan diamati ketika anak berjalan di atas Lintasan berbentuk "Z" ini. Jalan adalah suatu gerakan melangkah ke segala arah yang dilakukan oleh siapa saja dan tidak mengenal usia.



Gambar 3.3 Lintasan Berjalan Bentuk "Z"

3.4.1.2 Lintasan Meloncat (Pos 2)

Pada permainan ini dilakukan dengan menggunakan tehnik gerak dasar meloncat. Alat ini terbuat dari ban sepeda bekas yang diberi warna. Jarak antar ban dalam permainan ini yaitu 20 cm. Meloncat (*skipping*) adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari suatu titik ke titik yang lebih jauh atau tinggi dengan

ancang-ancang dari cepat atau lambat dengan menumpu dua kaki dan mendarat dengan kaki atau anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik.



Gambar 3.4 Lintasan Meloncat dengan Ban

3.4.1.3 Lintasan Melempar Bola (Pos 3)

Alat yang digunakan yaitu bola tangan plastik dan keranjang plastik yang digunakan sebagai sasaran dari lemparan bola. Jarak antara posisi pelempar dengan keranjang sasaran yaitu 1 meter. Tehnik gerak dasar yang digunakan yaitu melempar. Melempar adalah gerakan mengarahkan satu benda yang dipegang dengan cara mengayunkan tangan ke arah tertentu.



Gambar 3.5 Lintasan Melempar Bola dengan Sasaran Keranjang

3.4.1.4 Lintasan Menendang Bola (Pos 4)

Alat yang digunakan untuk gawang yaitu simpai (holahop), sedangkan bola yang digunakan yaitu bola sepak plastik. Tehnik gerak dasar yang digunakan untuk melakukan permainan ini yaitu menendang. Jarak antara bola yang akan ditendang dengan gawang simpai yaitu 1,5 meter.



Gambar 3.6 Lintasan Menendang Bola Pada Gawang Simpai

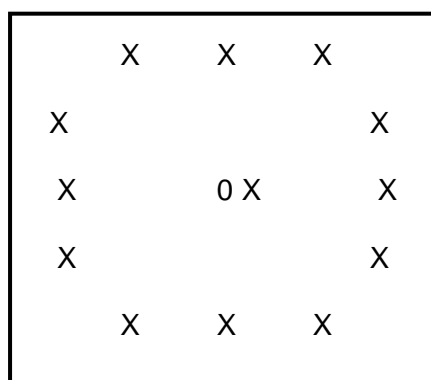
3.4.2 Permainan *Outbound* Untuk Mendorong Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Siswa PAUD

Pada permainan *outbound* ini, teknik gerak dasar yang digunakan siswa untuk bermain antara lain: (1) berjalan berjinjit, (2) melompat dengan kedua kaki, (3) melempar bola ke dalam keranjang, (4) menendang bola ke arah gawang simpai.

Bentuk dari kegiatan pembelajaran permainan *outbound* yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

3.4.2.1 Kegiatan awal

Pertama-tama siswa dibariskan terlebih dahulu dengan membentuk lingkaran untuk melakukan pemanasan. Pemanasan dipimpin oleh salah satu siswa yang berada ditengah dengan bantuan guru.



Keterangan :

X = siswa

0 = guru

Gambar 3.7 Formasi Pemanasan

3.4.2.2 Kegiatan Inti

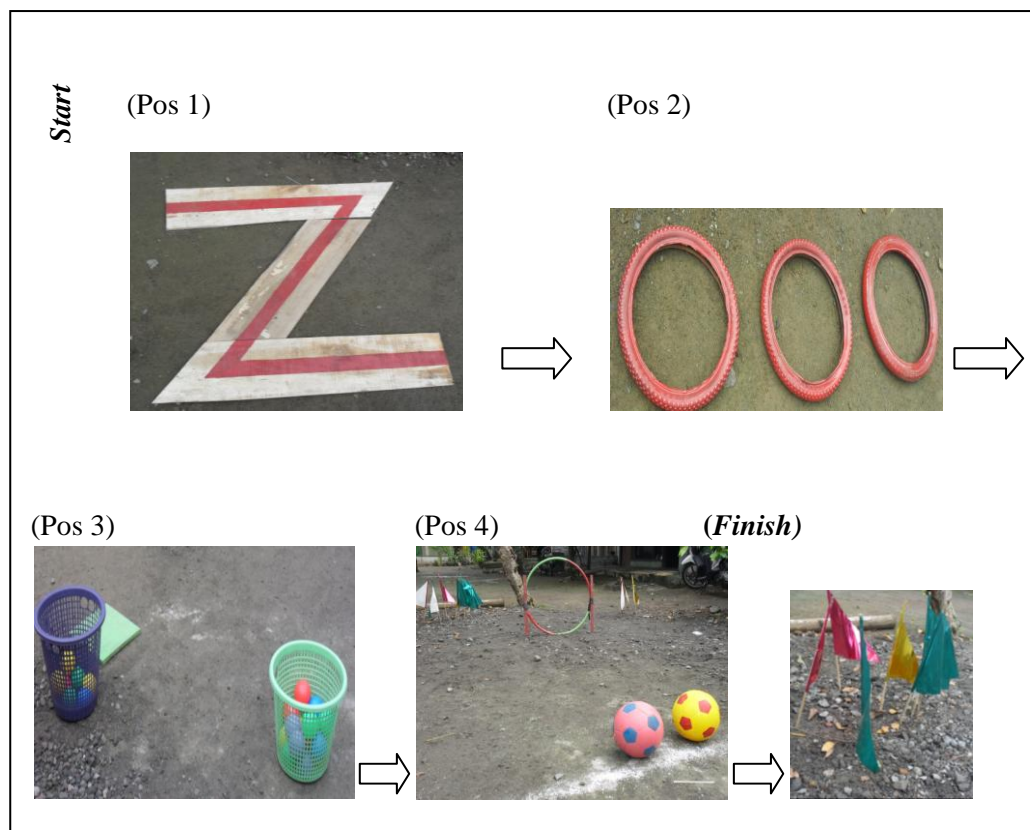
Setelah pemanasan selesai dilakukan, siswa bersiap untuk melaksanakan permainan *outbound*. Guru memberikan pengertian terlebih dahulu tentang permainan *outbound* sekaligus memberikan contoh cara melakukan permainan tersebut. Setelah dirasa siswa mampu menangkap apa yang dijelaskan guru, siswa mempraktikkan gerakan tersebut.

Pada permainan *outbound* ini, ada 4 pos yang harus dilewati oleh siswa, yaitu:

- 1) Pos 1: ini merupakan permainan awal yang sekaligus digunakan sebagai *start* dalam rangkaian permainan *outbound*. Pada permainan ini siswa harus melewati lintasan menyerupai huruf "Z" dengan menggunakan tehnik gerak dasar berjalan, berjalan disini harus mengikuti garis yang berada pada garis tengah lintasan dan berjalan berjinjit.
- 2) Pos 2: pada permainan kedua ini, siswa harus melakukan permainan dengan menggunakan tehnik gerak dasar meloncat, siswa harus meloncat dengan berpijak di dalam lingkaran berwarna merah. Jarak antar lintasan loncat yaitu 20 cm.
- 3) Pos 3: pada permainan ini, siswa menempati kotak posisi pelempar, kemudian mengambil bola yang telah disediakan untuk dilempar ke keranjang sasaran yang telah disediakan, lemparan dilakukan sebanyak 3 kali. Jarak antara kotak pelempar dengan keranjang sasaran yaitu 1 meter.
- 4) Pos 4: ini merupakan pos permainan terakhir sekaligus sebagai *finish* dari rangkaian permainan *outbound* yang dilakukan. Pada permainan ini siswa akan berada dibelakang garis batas untuk menendang, bola yang telah disediakan harus ditendang ke arah gawang simpai. Setiap siswa

mendapat kesempatan menendang bola sebanyak 2 kali tanpa pengulangan. Jarak antara batas garis penendang dengan gawang sampai yaitu 1,5 meter.

- 5) Permainan dianggap selesai ketika siswa telah mengangkat bendera berwarna yang diletakkan setelah permainan pos 4.



Gambar 3.8 Rangkaian Permainan *Outbound*

3.5 Jenis Data

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data Kuantitatif diperoleh dari hasil pengamatan dan wawancara siswa yang melakukan permainan *outbound* yang dilaksanakan. Data kualitatif diperoleh dari hasil kuesioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas dan ahli pembelajaran secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk yang telah diteliti.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2012:203), instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk lembar evaluasi, lembar kuesioner, lembar wawancara dan lembar observasi. Lembar evaluasi dan kuesioner digunakan untuk menghimpun data para ahli penjas dan ahli pembelajaran. Kuesioner untuk ahli dititikberatkan pada produk pertama yang dibuat. Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa kualitas model permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar. Serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari “sangat kurang” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Tabel 3.4 Rentang Evaluasi

No	Skor	Kriteria
1	5	Sangat Baik
2	4	Baik
3	3	Cukup
4	2	Kurang
5	1	Sangat Kurang

Berikut ini adalah faktor, indikator, dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan pada kuesioner ahli :

Tabel 3.5 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Kuesioner

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kualitas Model	Kualitas produk terhadap standar kompetensi, keaktifan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa PAUD	15

Sedangkan untuk siswa digunakan lembar observasi sistematis, yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan, (Suharsimi Arikunto, 2010:200).

Pedoman observasi berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul dan akan diamati. Dalam proses observasi, observator (pengamat) tinggal memberikan tanda atau *tally* pada kolom tempat peristiwa muncul, sistem ini disebut sistem tanda (*sign system*).

Daftar jenis kegiatan yang akan digunakan dalam kegiatan observasi untuk siswa meliputi aspek psikomotorik dan afektif. Cara pemberian skor pada pengamatan yang dilakukan yaitu dengan rentangan skor mulai dari “sangat kurang” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Tabel 3.6 Rentang Observasi

No	Skor	Kriteria
1	5	Sangat Baik
2	4	Baik
3	3	Cukup
4	2	Kurang
5	1	Sangat Kurang

Berikut ini adalah faktor, indikator, dan jumlah butir pengamatan yang akan digunakan pada observasi siswa:

Tabel 3.7 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Pengamatan

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Psikomotorik	Kemampuan siswa mempraktekkan keterampilan gerak dasar berjalan, meloncat, melempar, dan menendang.	15
2	Afektif	Menampilkan sikap dalam bermain model permainan <i>outbound</i> untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar, antusias, serta keinginan dan semangat untuk mengikuti pembelajaran.	5

Sedangkan wawancara yang digunakan untuk siswa berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban “Ya” atau “Tidak”. Faktor yang digunakan dalam wawancara adalah aspek kognitif. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8 Skor Jawaban Wawancara “Ya” dan “Tidak”

No	Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
1	Ya	1	0
2	Tidak	0	1

Berikut ini adalah faktor-faktor, indikator, dan jumlah butir wawancara yang akan digunakan pada siswa:

Tabel 3.9 Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Wawancara

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang model permainan <i>outbound</i> untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar.	7

Selain itu, dalam sebuah pengamatan atau observasi yang dilakukan khusus kepada anak-anak terutama anak usia dini dibutuhkan sebuah pengamatan khusus yaitu Catatan Anekdotal (*Anecdotal Record*) merupakan salah satu bentuk pencatatan (kumpulan catatan) tentang gejala tingkah laku yang berkaitan dengan sikap dan perilaku anak yang khusus, baik yang positif maupun negatif. Alat ini berfungsi sebagai alat bantu pencatatan pengamatan (Anita Yus, 2011:77).

Tabel 3.10 Format Catatan Anekdotal

Nama siswa:..... Kelas :.....		
Tempat/Tanggal	Kejadian	Komentar/Interpretasi
	Pencatat/Pengamat:	

3.7 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan evaluasi dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Mohammad Ali. (1993:184), yaitu:

$$f = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

f = frekuensi relatif / angka persentase

n = Adalah nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai

100 = konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 3.8 akan disajikan klasifikasi persentase.

Tabel 3.11 Klasifikasi Persentase

No	Persentase	Klasifikasi	Makna
1	90,1 - 100%	Sangat Baik	Digunakan
2	70,1 - 90%	Baik	Digunakan
3	40,1 - 70%	Cukup	Digunakan (bersyarat)
4	20,1 - 40%	Kurang	Diperbaiki
5	0 - 20 %	Sangat Kurang	Dibuang

Sumber Guilford (dalam Martin, 2010:56)

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

Hasil yang disajikan dalam penelitian pengembangan ini meliputi (1) Penyajian data hasil uji coba skala kecil, (2) Hasil analisis data uji coba skala kecil, (3) Revisi produk, (4) Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Besar, (5) Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Besar, dan (6) Protipe Produk. Berikut adalah hasil pengembangan ini:

4.1 Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Kecil

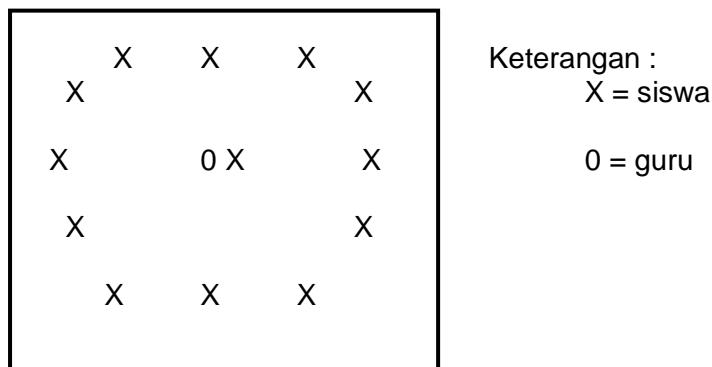
4.1.1 Draf Produk Uji Coba Skala Kecil

Pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD ini dimaksudkan untuk membuat siswa semakin lebih bersemangat mengikuti kegiatan belajar fisik motorik dimana kegiatan ini dilakukan melalui proses bermain dengan penggunaan media alat dengan berbagai warna. Bentuk permainan ini juga disesuaikan dengan karakteristik siswa PAUD. Tehnik yang dilakukan dalam pembelajaran ini ditujukan pada kemampuan keterampilan gerak dasar siswa PAUD. Dengan model pengembangan permainan *outbound* ini dapat dilakukan dimana saja, tidak harus pada tempat khusus yang menyediakan arena permainan *outbound*.

Bentuk dari kegiatan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD adalah sebagai berikut:

4.1.1.1 Kegiatan Awal

Pertama-tama siswa dibariskan terlebih dahulu dengan membentuk lingkaran untuk melakukan pemanasan. Pemanasan dipimpin oleh salah satu siswa yang berada ditengah dengan bantuan guru.



Gambar 4.9 Formasi Pemanasan

4.1.1.2 Kegiatan Inti

Setelah pemanasan selesai dilakukan, siswa bersiap untuk melaksanakan permainan *outbound*. Guru memberikan pengertian terlebih dahulu tentang permainan *outbound* sekaligus memberikan contoh cara melakukan permainan tersebut. Setelah dirasa siswa mampu menangkap apa yang dijelaskan guru, siswa mempraktikkan gerakan tersebut.

4.1.1.3 Fasilitas dan Peralatan

4.1.1.3.1 Lapangan

Lapangan yang digunakan adalah lahan yang datar dan luas. Bisa berada di tanah yang berumput, maupun di tanah yang sudah di semen.

4.1.1.3.2 Lintasan Berjalan Bentuk “Z” (Pos 1)

Pada permainan di pos 1 ini merupakan lintasan berjalan. Alat ini dibuat dengan menggunakan kayu papan yang diberi garis tengah, kayu papan berjumlah 3 yang disusun menyerupai huruf “Z” dengan panjang tiap garis sisi 1 meter dan diberi garis tengah lurus yang bertujuan untuk pengamatan keterampilan gerak dasar berjalan anak usia dini. Keterampilan gerak dasar berjalan anak akan diamati ketika anak berjalan di atas Lintasan berbentuk “Z” ini. Jalan adalah suatu gerakan melangkah ke segala arah yang dilakukan oleh

siapa saja dan tidak mengenal usia. Pola perkembangan penguasaan gerakan berjalan antara lain; irama, bentuk gerakan, ayunan langkah, posisi kepala atau pandangan.



Gambar 4.10 Lintasan Berjalan Bentuk "Z"

4.1.1.3.3 Lintasan Meloncat (Pos 2)

Pada permainan di pos 2 ini dilakukan dengan menggunakan tehnik gerak dasar meloncat. Alat ini terbuat dari ban sepeda bekas yang dicat berwarna merah. Jarak antar ban satu dengan ban yang lainnya dalam permainan ini yaitu 20 cm. Meloncat (*skipping*) adalah suatu gerakan mengangkat tubuh dari suatu titik ke titik yang lebih jauh atau tinggi dengan ancang-ancang dari cepat atau lambat dengan menumpu dua kaki dan mendarat dengan kaki atau anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik.



Gambar 4.11 Lintasan Meloncat Pada Ban

4.1.1.3.4 Lintasan Melempar Bola (Pos 3)

Alat yang digunakan yaitu bola tangan plastik dan keranjang plastik yang digunakan sebagai sasaran dari lemparan bola. Jarak antara posisi pelempar dengan keranjang sasaran yaitu 1 meter. Teknik gerak dasar yang digunakan yaitu melempar.



Gambar 4.12 Lintasan Melempar Bola Pada Keranjang

4.1.1.3.5 Lintasan Menendang Bola (Pos 4)

Alat yang digunakan untuk gawang yaitu simpai (holahop), sedangkan bola yang digunakan yaitu bola sepak plastik. Teknik gerak dasar yang digunakan untuk melakukan permainan ini yaitu menendang. Jarak antara bola yang akan ditendang dengan gawang simpai yaitu 1,5 meter.



Gambar 4.13 Lintasan Menendang Bola Pada Gawang Simpai

4.1.1.3.6 Alat Ukur

Dalam hal ini dapat menggunakan meteran yang biasa terdapat pada setiap sekolah.

4.1.1.3.7 Bendera Finish

Bendera yang digunakan dalam permainan ini adalah bendera yang terbuat dari kertas warna yang di tempel pada bambu, yang terdiri dari 3 warna; merah, kuning, hijau. Bendera ini akan diambil setelah siswa melewati rangkaian permainan *outbound*, setelah bendera diambil dan diangkat oleh siswa, berarti menandakan bahwa permainan telah selesai dilakukan.



Gambar 4.14 Bendera *finish*

4.1.1.3.8 Perlengkapan Pemain

Yang harus digunakan oleh pemain pada saat pembelajaran permainan *outbound* yaitu:

- 1) Pakaian olahraga lengkap dari sekolah
- 2) Sepatu olahraga

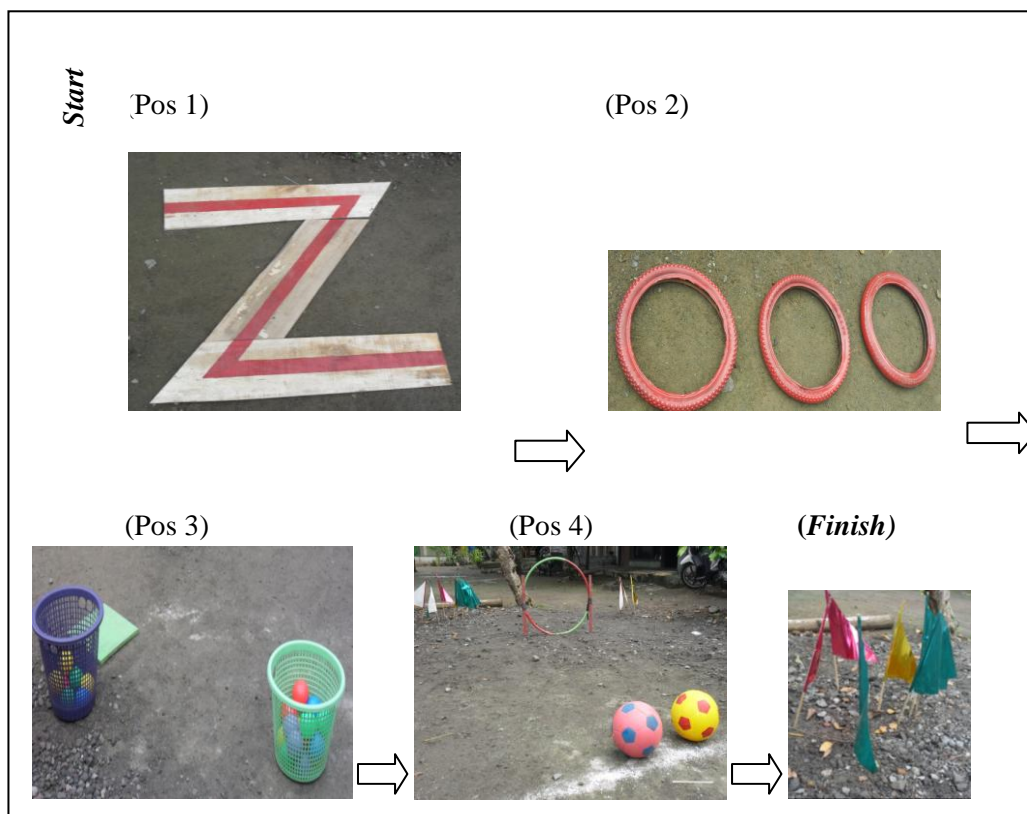
4.1.1.4 Formasi Pembelajaran Permainan *Outbound* Pada Uji Coba Skala Kecil

Pada permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD ini, pertama-tama siswa dibariskan terlebih dahulu untuk melakukan pemanasan, setelah selesai siswa melihat gerakan yang diajarkan oleh guru. Guru memberikan contoh gerakan cara melakukan rangkaian permainan *outbound* dengan tehnik gerak dasar yang benar. Kemudian guru menjelaskan peraturan permainan yang harus ditaati oleh siswa.

Permainan dimulai dari nomor urut 1 dan selanjutnya, permainan akan dimulai dengan adanya tanda peluit yang berbunyi. Setelah peluit dibunyikan,

siswa harus melakukan rangkaian permainan *outbound* yang telah dipersiapkan dan harus sesuai dengan urutan rangkaian dari mulai *start* hingga *finish*. Permainan selesai ketika siswa telah mencapai garis *finish* dan mengangkat bendera berwarna dan guru akan segera meniup peluit tanda permainan telah selesai.

Tugas guru yaitu melakukan pengamatan terhadap gerak dasar siswa yang sesuai dengan indikator pencapaian terhadap rangkaian permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD tersebut. Pada saat melakukan pengamatan, guru juga akan membawa format catatan anekdot yang digunakan untuk pencatatan tentang gejala tingkah laku yang berkaitan dengan sikap dan perilaku anak yang khusus, baik yang positif maupun negatif yang belum tercantum dalam format pengamatan yang ada.



Gambar 4.15 Rangkaian Permainan *Outbound* Skala Kecil

4.1.2 Validasi Ahli Uji Coba Skala Kecil

Produk pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD pada saat diujicobakan dalam uji skala kecil dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Untuk memvalidasi produk yang dihasilkan, peneliti melibatkan 1 ahli pendidikan jasmani yaitu Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd. dan 2 ahli pembelajaran yaitu Nur Inayah, S.Pd. dan Yeyen Hardarini, S.Pd. dengan kualifikasi: (1) Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd. adalah Dosen FIK UNNES, (2) Nur Inayah, S.Pd. dan Yeyen Handarini, S.Pd. adalah Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

4.1.3 Deskripsi Data Validasi Ahli Uji Coba Skala Kecil

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Berikut ini disajikan persentase hasil kuesioner ahli pada uji coba skala kecil:

Tabel 4.12 Hasil Kuesioner Ahli (Uji Coba Skala Kecil)

No	Ahli	Persentase
1	Ahli Penjas	90,66 %
2	Ahli Pembelajaran I	86,66 %
3	Ahli Pembelajaran II	85,33 %
Rata-rata		87,55 %

Berdasarkan data pada hasil kuesioner ahli pada uji coba skala kecil, diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 87,55%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka pembelajaran

permainan *outbound* ini telah memenuhi kriteria “**baik**” sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran pada siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak.

4.1.4 Deskripsi Data Uji Coba Skala Kecil

Setelah produk model permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD divalidasi oleh ahli penjas dan ahli pembelajaran serta dilakukan revisi, maka pada tanggal 1 Juni 2013 produk diujicobakan kepada siswa PAUD Hidayatullah yang berjumlah 12 siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan metode sampel secara acak (*random sampling*).

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk saat digunakan oleh siswa. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba skala besar.

Uji coba skala kecil ini juga bertujuan untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan. Data uji coba skala kecil dihimpun dengan menggunakan pengamatan dan wawancara.

Berikut ini disajikan persentase hasil pengamatan dan wawancara pada uji coba skala kecil:

Tabel 4.13 Hasil Pengamatan dan Wawancara Siswa
(Uji Coba Skala Kecil)

No	Aspek	Persentase
1	Kognitif	74,99 %
2	Psikomotor	73,88 %
3	Afektif	71,66 %
Rata-rata		73,51 %

Berdasarkan data pada hasil pengamatan dan wawancara siswa pada uji coba skala kecil, diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 73,51%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka pembelajaran permainan *outbound* ini telah memenuhi kriteria “**baik**” sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran pada siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak.

4.2 Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil

Analisis data uji coba berdasarkan tabel analisis data yang diperoleh melalui kuesioner ahli penjas dan ahli pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Hasil analisis dari data evaluasi ahli penjas, didapat rata-rata persentase 90,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka produk pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar ini telah memenuhi kriteria “**sangat baik**” sehingga dapat digunakan untuk siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak. Faktor yang dapat menjadikan model pembelajaran ini dapat diterima siswa PAUD adalah dari penilaian kualitas model pembelajaran yang dilakukan oleh ahli penjas pada aspek nomor 1, 5, 6, 7, 8, 9, 10, dan 12 mendapatkan poin 5, yaitu memenuhi kriteria “**sangat baik**”. Dan aspek nomor 2, 3, 4, 11, 13, 14, dan 15 mendapatkan poin 4, yaitu memenuhi kriteria “**baik**”.
- 2) Hasil analisis dari data evaluasi ahli pembelajaran 1, didapat rata-rata persentase 86,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka produk pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar ini telah memenuhi kriteria “**baik**”

sehingga dapat digunakan pada siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak. Faktor yang dapat menjadikan model pembelajaran ini dapat diterima siswa PAUD adalah dari kualitas model pembelajaran yang dilakukan oleh ahli pembelajaran 1 pada aspek nomor 1, 4, 5, 12, dan 13 mendapatkan poin 5, yaitu memenuhi kriteria **“sangat baik”**. Dan aspek nomor 2, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 14 dan 15 mendapatkan poin 4, yaitu memenuhi kriteria **“baik”**.

- 3) Hasil analisis dari data evaluasi ahli pembelajaran 2, didapat rata-rata persentase 85,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka produk pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar ini telah memenuhi kriteria **“baik”** sehingga dapat digunakan pada siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak. Faktor yang dapat menjadikan model pembelajaran ini dapat diterima siswa PAUD adalah dari kualitas model pembelajaran yang dilakukan oleh ahli pembelajaran 2 pada aspek nomor 1, 4, 12 dan 13 mendapatkan poin 5, yaitu memenuhi kriteria **“sangat baik”**. Sedangkan aspek nomor 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 14 dan 15 mendapatkan poin 4, yaitu memenuhi kriteria **“baik”**.
- 4) Berdasarkan data didapat rata-rata persentase hasil wawancara pada aspek kognitif dan hasil pengamatan pada aspek afektif dan psikomotorik sebesar 73,51%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka model pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar ini telah memenuhi kriteria **“baik”** sehingga dapat digunakan pada siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak.

Berikut disajikan uraian persentase hasil wawancara dan pengamatan pada uji coba skala kecil:

4.2.1 Aspek Kognitif

Hasil wawancara aspek kognitif pada uji coba skala kecil, didapat hasil persentase sebagai berikut:

- 1) Aspek apakah mengetahui cara berjalan melewati “Lintasan Z” pada permainan *outbound* didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 2) Aspek apakah mengetahui macam-macam warna bendera yang digunakan dalam permainan *outbound* didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 3) Aspek apakah mengetahui cara melewati lingkaran merah (ban merah) didapat persentase 58,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “**cukup**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 4) Aspek apakah mengetahui bola yang digunakan untuk melempar pada permainan *outbound* didapat persentase 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 5) Aspek apakah mengetahui bola yang digunakan untuk menendang pada permainan *outbound* didapat persentase 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.

- 6) Aspek apakah mengetahui bentuk gawang yang digunakan pada saat menendang bola didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **“baik”** sehingga aspek ini dapat digunakan.

4.2.2 Aspek Psikomotorik

Hasil pengamatan aspek psikomotorik pada uji coba skala kecil, didapat hasil persentase sebagai berikut:

- 1) Aspek berjalan lurus pada satu garis didapat persentase 91,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria **“sangat baik”** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 2) Aspek berjalan dengan berjinjit didapat persentase 88,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria **“baik”** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 3) Aspek koordinasi kaki pada saat melewati belokan didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria **“baik”** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 4) Aspek keseimbangan tubuh dengan irama gerakan didapat persentase 76,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria **“baik”** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 5) Aspek sikap awal sebelum meloncat didapat persentase 81,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria **“baik”** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 6) Aspek gerakan pada saat meloncat dan menumpu didapat persentase 61,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria **“cukup”** sehingga aspek ini dapat digunakan.

- 7) Aspek keseimbangan badan pada saat melayang didapat persentase 58,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**cukup**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 8) Aspek ketepatan loncatan pada lingkaran target didapat persentase 58,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**cukup**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 9) Aspek keseimbangan tubuh pada saat melempar didapat persentase 81,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 10) Aspek ayunan tangan mengarah pada sasaran didapat persentase 81,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 11) Aspek ketepatan arah lemparan pada sasaran didapat persentase 71,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 12) Aspek sikap awal sebelum menendang didapat persentase 78,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 13) Aspek kekuatan tumpuan pada satu kaki didapat persentase 65%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**cukup**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 14) Aspek keseimbangan badan pada saat menendang bola didapat persentase 66,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**cukup**” sehingga aspek ini dapat digunakan.

- 15) Aspek ketepatan menendang bola pada arah sasaran didapat persentase 70%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**cukup**” sehingga aspek ini dapat digunakan.

4.2.3 Aspek Afektif

Hasil pengamatan aspek afektif pada uji coba skala kecil, didapat hasil persentase sebagai berikut:

- 1) Aspek antusias dalam mengikuti kegiatan didapat persentase 76,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 2) Aspek melakukan kegiatan sesuai instruksi didapat persentase 73,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 3) Aspek melakukan kegiatan dengan bersemangat didapat persentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 4) Aspek ketertarikan terhadap permainan didapat persentase 66,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**cukup**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 5) Aspek menyelesaikan kegiatan yang diikuti didapat persentase 66,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**cukup**” sehingga aspek ini dapat digunakan.

4.3 Revisi Produk

Berdasarkan saran dari ahli penjas dan ahli pembelajaran sekaligus saran dari dosen pembimbing pada produk atau model yang telah diujicobakan kedalam uji coba skala kecil, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk.

Permasalahan dan kendala yang muncul ketika produk pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong keterampilan gerak dasar diujicobakan pada skala kecil, perlu dicari solusi dan pemecahannya. Hal ini sangat perlu dilakukan sebagai perbaikan terhadap model tersebut untuk uji coba skala besar. Permasalahan yang muncul pada saat pelaksanaan uji coba skala kecil adalah sebagai berikut:

- 1) Perhatikan waktu pelaksanaan permainan untuk uji coba skala besar karena siswa lebih banyak, jangan sampai siswa merasa terlalu lama menunggu.
- 2) Perhatikan jarak antara pos 1 dengan pos yang lainnya dan jarak antar alat yang digunakan dalam permainan *outbound*.
- 3) Lingkaran loncat (Ban), akan lebih baik apabila diameter lingkaran diperbesar sehingga tidak mengganggu anak ketika meloncat dan jarak antara ban satu dengan ban selanjutnya berdempetan.
- 4) Perhatikan keamanan siswa pada alat-alat yang digunakan dalam permainan *outbound*.
- 5) Lingkaran loncat jangan memakai ban sepeda, karena terdapat rongga ditengah ban yang membahayakan apabila kaki anak menyangkut.
- 6) Pada bendera *finish* berikan tambahan angka pada bendera berwarna untuk menambah aspek kognitif anak.
- 7) Letak bendera *finish* lebih baik jika di atas gawang agar siswa lebih tertarik dan lebih mudah untuk mengambilnya.
- 8) Sebaiknya gawang holahop diganti dengan bentuk gawang persegi panjang, agar siswa lebih mengenal bentuk gawang yang sebenarnya.

4.4 Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Besar

4.4.1 Draf Produk Uji Coba Skala Besar

Dalam suatu permainan tentunya terdapat peraturan dan perlengkapan yang digunakan sebagai pedoman melakukan permainan. Berikut adalah perlengkapan dalam permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar:

4.4.1.1 Arena Permainan *Outbound*

Arena yang digunakan adalah lahan yang datar, dapat dilakukan di lapangan ataupun halaman sekolah. Pada permainan ini menggunakan halaman sekolah yang sangat sederhana tetapi tetap masih dapat digunakan untuk pembelajaran model pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD. Dengan keterbatasan prasarana yang ada disekolah ini, halaman sekolah digunakan sebagai tempat pembelajaran permainan *outbound* dengan menambahkan peralatan yang digunakan untuk permainan *outbound* tersebut.



Gambar 4.16 Arena Permainan *Outbound* (Sumber: Penelitian 2013)

4.4.1.2 Lintasan Berjalan Bentuk “Z” (Pos 1)

Dalam permainan ini, alat yang digunakan untuk gerak dasar berjalan adalah kayu papan yang dibentuk menyerupai huruf “Z” yang diberi garis tengah

dan diberi warna. Tehnik gerak dasar berjalan yang dimaksud disini yaitu berjalan dengan berjinjit sesuai dengan tingkat kemampuan dasar siswa PAUD.



Gambar 4.17 Lintasan Berjalan Bentuk "Z" (Sumber: Penelitian 2013)

4.4.1.3 Lintasan Meloncat Pada Holahop (Pos 2)

Dalam permainan *outbound* ini, holahop (simpai) digunakan untuk lintasan meloncat. Variasi bentuk simpai dan diberi warna untuk membuat siswa semakin tertarik dengan permainan ini.



Gambar 4.18 Lintasan Meloncat Pada Holahop (Sumber: Penelitian 2013)

4.4.1.4 Lintasan Melempar Bola Pada Keranjang (Pos 3)

Bola yang digunakan untuk gerak dasar melempar yaitu bola tangan plastik, bola ini sangat ringan sehingga lebih aman digunakan untuk anak usia dini. Untuk sasaran melempar dengan menggunakan keranjang plastik dengan jarak antara posisi pelempar dengan keranjang sasaran yaitu 1 meter.



Gambar 4.19 Lintasan Melempar Bola Pada Keranjang
(Sumber: Penelitian 2013)

4.4.1.5 Lintasan Menendang Bola Ke Gawang (Pos 4)

Bola yang digunakan untuk gerak dasar menendang yaitu bola sepak plastik, bola ini ringan sehingga lebih mudah dan aman digunakan untuk anak usia dini, karena sesuai karakteristik anak usia dini belum mempunyai kekuatan kaki yang kuat untuk menendang. Untuk sasaran menendang dengan menggunakan gawang persegi panjang dengan tinggi 50 cm dan lebar 75 cm.



Gambar 4.20 Lintasan Menendang Bola Ke Gawang
(Sumber: Penelitian 2013)

4.4.1.6 Bendera *Finish*

Bendera *finish* ini terdiri dari 3 warna, yaitu merah, kuning, biru. Bendera ini juga diberi angka dari angka 1 sampai dengan 10 untuk menambah aspek kognitif siswa. Bendera ini terletak diatas gawang yang nantinya akan diambil oleh siswa dan diberikan kepada guru yang menandakan bahwa permainan telah selesai dilakukan.



Gambar 4.21 Bendera *Finish* Dengan Warna dan Angka
(Sumber: Penelitian 2013)

4.4.1.7 Alat Ukur

Alat ukur yang digunakan adalah meteran yang biasanya ada pada sekolah-sekolah. Pada pembelajaran kali ini, peneliti menggunakan meteran roll untuk mengukur jarak tiap-tiap lintasan.

4.4.1.8 Perlengkapan Pemain

Yang harus digunakan oleh pemain pada saat pembelajaran permainan *outbound* yaitu:

- 1) Pakaian olahraga lengkap dari sekolah
- 2) Sepatu olahraga

4.4.1.9 Rangkaian Permainan *Outbound* Pada Uji Coba Skala Besar

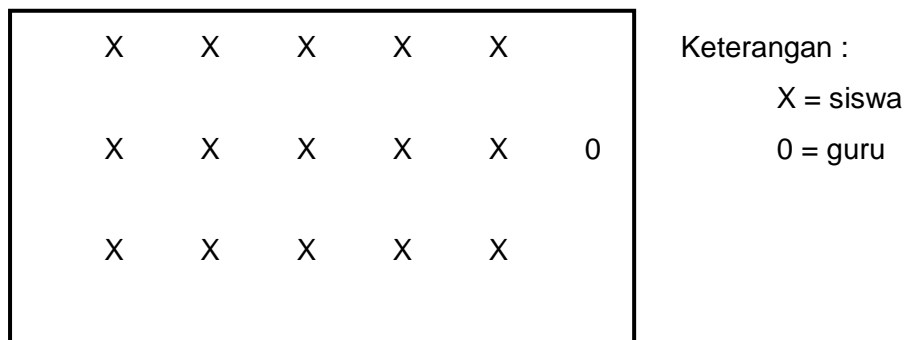
Pembelajaran dengan menggunakan model permainan *outbound* ini dimaksudkan untuk membuat siswa semakin lebih bersemangat mengikuti kegiatan belajar fisik motorik dimana kegiatan ini dilakukan melalui proses bermain dengan penggunaan media alat dengan berbagai warna. Bentuk permainan ini juga disesuaikan dengan karakteristik siswa PAUD. Teknik yang dilakukan dalam pembelajaran ini ditujukan pada kemampuan keterampilan gerak dasar siswa PAUD. Dengan model pengembangan permainan *outbound*

ini dapat dilakukan dimana saja, tidak harus pada tempat khusus yang menyediakan area permainan *outbound*.

Bentuk dari kegiatan pembelajaran permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD adalah sebagai berikut:

4.4.1.9.1 Pemanasan

Pertama-tama siswa dibariskan terlebih dahulu dengan membentuk barisan beruntut seperti kereta dan berjajar untuk melakukan pemanasan sebelum melakukan permainan *outbound*. Pemanasan dipimpin oleh salah satu siswa yang berada ditengah dengan bantuan guru.



Gambar 4.22 Formasi Pemanasan

4.4.1.9.2 Permainan *Outbound* Pada Uji Coba Skala Besar

Pada permainan *outbound* ini, pertama-tama siswa dibariskan terlebih dahulu untuk melihat gerakan yang diajarkan oleh guru. Guru memberikan contoh gerakan cara melakukan rangkaian permainan *outbound* dengan tehnik gerak dasar yang benar. Kemudian guru menjelaskan peraturan permainan yang harus ditaati oleh para siswa.

Permainan dimulai dari nomor urut 1 dan selanjutnya, permainan akan dimulai dengan adanya tanda peluit yang berbunyi. Setelah peluit dibunyikan,

siswa harus melakukan rangkaian permainan *outbound* yang telah dipersiapkan dan harus sesuai dengan urutan rangkaian dari mulai *start* hingga *finish*.

Permainan selesai ketika siswa telah mencapai garis *finish* dan mengangkat bendera berwarna dan guru akan segera meniup peluit tanda permainan telah selesai.

Tugas guru yaitu melakukan pengamatan terhadap gerak dasar siswa yang sesuai dengan indikator pencapaian terhadap rangkaian permainan *outbound* tersebut. Pada saat melakukan pengamatan, guru juga akan membawa format catatan anekdot yang digunakan untuk pencatatan tentang gejala tingkah laku yang berkaitan dengan sikap dan perilaku anak yang khusus, baik yang positif maupun negatif yang belum tercantum dalam format pengamatan yang telah tersedia.



Gambar 4.23 Arena Permainan *Outbound* Skala Besar
(Sumber: Penelitian 2013)

4.4.2 Validasi Ahli Uji Coba Skala Besar

Produk pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD pada saat diujicobakan

dalam uji skala besar dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Untuk memvalidasi produk yang dihasilkan, peneliti melibatkan 1 ahli pendidikan jasmani yaitu Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd. dan 2 ahli pembelajaran yaitu Nur Inayah, S.Pd. dan Yeyen Hardarini, S.Pd. dengan kualifikasi: (1) Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd. adalah Dosen FIK UNNES, (2) Nur Inayah, S.Pd. dan Yeyen Handarini, S.Pd. adalah Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

4.4.3 Deskripsi Data Validasi Ahli Uji Coba Skala Besar

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli pada uji coba skala besar, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD dapat dijadikan hasil produk akhir yang layak digunakan dalam pembelajaran fisik motorik anak PAUD.

Berikut ini disajikan persentase hasil kuesioner ahli pada uji coba skala besar:

Tabel 4.14 Hasil Kuesioner Ahli (Uji Coba Skala Besar)

No	Ahli	Persentase
1	Ahli Penjas	94,66 %
2	Ahli Pembelajaran I	96 %
3	Ahli Pembelajaran II	89,33 %
Rata-rata		93,33 %

Berdasarkan data pada hasil kuesioner ahli pada uji coba skala besar, diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 93,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka pembelajaran permainan *outbound* ini telah memenuhi kriteria “**sangat baik**” sehingga dapat

digunakan untuk permainan pada siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak.

4.4.4 Deskripsi Data Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan data uji coba skala besar yang diadakan pada tanggal 15 Juni 2013 di PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak. Berdasarkan evaluasi ahli serta uji coba skala kecil, langkah berikutnya adalah uji coba skala besar. Uji coba skala besar bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan setelah dievaluasi oleh ahli dan uji coba skala kecil sehingga dapat diketahui apakah pembelajaran itu dapat digunakan dalam lingkungan yang sebenarnya. Uji coba skala besar dilakukan oleh siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak yang berjumlah 30 siswa. Berikut ini disajikan persentase hasil wawancara dan hasil pengamatan pada uji coba skala besar.

Tabel 4.15 Hasil Pengamatan dan Wawancara Siswa
(Uji Coba Skala Besar)

No	Aspek	Persentase
1	Kognitif	85,23%
2	Psikomotorik	82,97%
3	Afektif	83,59%
Rata-rata		83,93%

Berdasarkan data pada hasil wawancara dan pengamatan siswa, diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 83,93%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar telah memenuhi kriteria “**baik**” sehingga dapat digunakan untuk siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak.

4.5 Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Besar

Analisis data uji coba berdasarkan tabel analisis data uji coba skala besar yang diperoleh melalui kuesioner ahli penjas dan ahli pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Hasil analisis dari data evaluasi ahli penjas, didapat rata-rata persentase 94,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka produk pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa ini telah memenuhi kriteria **“sangat baik”** sehingga dapat digunakan untuk siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak. Faktor yang dapat menjadikan model pembelajaran ini dapat diterima siswa PAUD adalah dari penilaian kualitas model pembelajaran yang dilakukan oleh ahli penjas pada aspek nomor 1, 5, 6, 7, 8, 9,10, 12, 13, 14, dan 15 mendapatkan poin 5, yaitu memenuhi kriteria **“sangat baik”**. Dan aspek nomor 2, 3, 4, dan 11 mendapatkan poin 4, yaitu memenuhi kriteria **“baik”**.
- 2) Hasil analisis dari data evaluasi ahli pembelajaran 1, didapat rata-rata persentase 96%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka produk pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa ini telah memenuhi kriteria **“sangat baik”** sehingga dapat digunakan pada siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak. Faktor yang dapat menjadikan model pembelajaran ini dapat diterima siswa PAUD adalah dari kualitas model pembelajaran yang dilakukan oleh ahli pembelajaran 1 pada aspek nomor 1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14 dan 15 mendapatkan poin 5, yaitu

memenuhi kriteria “**sangat baik**”. Dan aspek nomor 3, 6 dan 11 mendapatkan poin 4, yaitu memenuhi kriteria “**baik**”

- 3) Hasil analisis dari data evaluasi ahli pembelajaran 2, didapat rata-rata persentase 89,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka produk pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa ini telah memenuhi kriteria “**baik**” sehingga dapat digunakan pada siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak. Faktor yang dapat menjadikan model pembelajaran ini dapat diterima siswa PAUD adalah dari kualitas model pembelajaran yang dilakukan oleh ahli pembelajaran 2 pada aspek nomor 1, 4, 8, 9, 10, 12 dan 13 mendapatkan poin 5, yaitu memenuhi kriteria “**sangat baik**”. Sedangkan aspek nomor 2, 3, 5, 6, 7, 11, 14, dan 15 mendapatkan poin 4, yaitu memenuhi kriteria “**baik**”.
- 4) Berdasarkan data didapat rata-rata persentase hasil wawancara pada aspek kognitif dan hasil pengamatan pada aspek afektif dan psikomotorik 83,93%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka produk pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa ini telah memenuhi kriteria “**baik**” sehingga dapat digunakan pada siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak.

Berikut disajikan uraian persentase hasil wawancara dan pengamatan pada uji coba skala besar:

4.5.1 Aspek Kognitif

Hasil wawancara aspek kognitif pada uji coba skala besar, didapat hasil persentase sebagai berikut:

- 1) Aspek apakah mengetahui cara berjalan melewati “Lintasan Z” pada permainan *outbound* didapat persentase 86,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 2) Aspek apakah mengetahui macam-macam warna bendera yang digunakan dalam permainan *outbound* didapat persentase 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 3) Aspek apakah mengetahui cara melewati lingkaran merah (ban merah) didapat persentase 76,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 4) Aspek apakah mengetahui bola yang digunakan untuk melempar pada permainan *outbound* didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 5) Aspek apakah mengetahui bola yang digunakan untuk menendang pada permainan *outbound* didapat persentase 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 6) Aspek apakah mengetahui bentuk gawang yang digunakan pada saat menendang bola didapat persentase 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.

- 7) Aspek apakah mengetahui angka-angka yang terdapat pada bendera didapat persentase 96,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria **“sangat baik”** sehingga aspek ini dapat digunakan.

4.5.2 Aspek Psikomotorik

Hasil pengamatan aspek psikomotorik pada uji coba skala besar, didapat hasil persentase sebagai berikut:

- 1) Aspek berjalan lurus pada satu garis didapat persentase 93,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria **“sangat baik”** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 2) Aspek berjalan dengan berjinjit didapat persentase 86,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria **“baik”** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 3) Aspek koordinasi kaki pada saat melewati belokan didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria **“baik”** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 4) Aspek keseimbangan tubuh dengan irama gerakan didapat persentase 82%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria **“baik”** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 5) Aspek sikap awal sebelum meloncat didapat persentase 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria **“baik”** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 6) Aspek gerakan pada saat meloncat dan menumpu didapat persentase 81,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria **“baik”** sehingga aspek ini dapat digunakan.

- 7) Aspek keseimbangan badan pada saat melayang didapat persentase 75,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 8) Aspek ketepatan loncatan pada lingkaran target didapat persentase 84%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 9) Aspek keseimbangan tubuh pada saat melempar didapat persentase 88,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 10) Aspek ayunan tangan mengarah pada sasaran didapat persentase 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 11) Aspek ketepatan arah lemparan pada sasaran didapat persentase 81,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 12) Aspek sikap awal sebelum menendang didapat persentase 87,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 13) Aspek kekuatan tumpuan pada satu kaki didapat persentase 82%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 14) Aspek keseimbangan badan pada saat menendang bola didapat persentase 76%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.

- 15) Aspek ketepatan menendang bola pada arah sasaran didapat persentase 75,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.

4.5.3 Aspek Afektif

Hasil wawancara aspek afektif pada uji coba skala besar, didapat hasil persentase sebagai berikut:

- 1) Aspek antusias dalam mengikuti kegiatan didapat persentase 81,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 2) Aspek melakukan kegiatan sesuai instruksi didapat persentase 86%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 3) Aspek melakukan kegiatan dengan bersemangat didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 4) Aspek ketertarikan terhadap permainan didapat persentase 84%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 5) Aspek menyelesaikan kegiatan yang diikuti didapat persentase 86,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.

4.6 Prototipe Produk

Pembelajaran permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar ini merupakan model pengembangan terbaru dari pembelajaran fisik motorik (motorik kasar) siswa PAUD. Pengembangan yang

dilakukan dalam pembelajaran ini bertujuan untuk menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Modifikasi pembelajaran permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD ini berpegang pada prinsip-prinsip modifikasi pembelajaran, yaitu terhadap berat bola, warna peralatan, bentuk peralatan, ukuran lapangan, aturan permainan, dan tujuan dalam pembelajaran.

Dengan penggunaan lapangan yang diganti dengan halaman sekolah membuktikan bahwa permainan *outbound* ini dapat dilakukan dengan keadaan prasarana yang terbatas sekalipun. Bola yang digunakan berupa bola plastik berwarna, bola ini sangat ringan dan disesuaikan dengan kemampuan anak usia dini. Penggunaan bola plastik ini bertujuan untuk keamanan agar anak tidak merasa takut maupun merasa sakit ketika terkena lemparan atau tendangan bola. Lintasan untuk gerak dasar melompat juga dibuat lebih aman dengan menggunakan simpai yang disejajarkan rapat agar jarak antar simpai tidak terlalu jauh, sekaligus bertujuan agar siswa tidak merasa takut ketika akan melompat. Kemudian dengan adanya penambahan variasi warna yang dapat menambah semangat dan ketertarikan siswa.

4.6.1 Kelebihan Permainan *Outbound* Untuk Mendorong Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar

Selama pembelajaran permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar, siswa sangat bersemangat dalam melakukan pembelajaran tersebut. Beberapa hal yang menjadikan pembelajaran ini menarik dan mudah dilakukan siswa antara lain:

- 1) Alur permainan *outbound* yang mudah dilakukan dan dipahami oleh siswa
- 2) Peralatan yang digunakan untuk permainan *outbound* dengan menggunakan berbagai warna, terutama dominan warna dasar PAUD.

- 3) Peralatan yang digunakan lebih aman dan nyaman digunakan, sehingga siswa tidak merasa takut.
- 4) Permainan yang diberi variasi dengan adanya bendera berwarna dan berangka yang sekaligus menambah aspek kognitif siswa.
- 5) Bola sepak dan bola tangan yang digunakan merupakan bola plastik yang ringan, sehingga permainan ini mudah dilakukan untuk anak PAUD.
- 6) Permainan dapat dilakukan dimana saja bahkan pada prasarana sekolah yang terbatas sekalipun.
- 7) Gawang yang diberi bendera berwarna dan berangka untuk menunjukkan batas *finish* pada permainan *outbound* sekaligus untuk meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa terhadap permainan tersebut.

4.6.2 Kelemahan Permainan *Outbound* Untuk Mendorong Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar

Beberapa hal yang menjadikan pembelajaran permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar ini mempunyai kelemahan, antara lain:

- 1) Sarana dan prasarana yang tidak mendukung, seperti halaman yang digunakan untuk pembelajaran masih terbuat dari tanah sehingga ketika malam hari terjadi hujan akan becek dan licin.
- 2) Siswa sangat aktif bergerak sehingga ada beberapa anak yang sulit untuk diatur.
- 3) Tingkat konsentrasi siswa kurang, dikarenakan faktor usia yang masih kelompok anak usia dini sehingga anak perlu pengarahan lebih.
- 4) Ketika salah satu siswa melakukan rangkaian permainan *outbound* siswa yang lain terlalu dekat dengan arena dikarenakan ingin melihat teman yang sedang melakukan dengan jarak yang dekat.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan permainan *outbound* yang merupakan produk baru dari pengembangan pembelajaran fisik motorik PAUD. Model pembelajaran ini dapat dikembangkan di berbagai PAUD, hal itu berdasarkan data hasil uji coba skala besar dan data hasil wawancara yang meliputi aspek kognitif dan data hasil pengamatan yang meliputi aspek psikomotorik dan afektif bahwa secara keseluruhan pembelajaran ini memiliki kategori “**baik**”.

Hasil penelitian ini dikatakan baik karena mencapai persentase 83,93%. Dalam penelitian pada skala besar ini siswa sudah banyak mengetahui tentang pembelajaran permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar. Siswa juga dapat melakukan pembelajaran motorik kasar melalui media permainan *outbound*, dengan melakukan pembelajaran sambil bermain anak akan menjadi lebih senang dan tidak merasa bosan dalam melaksanakan pembelajaran.

Produk model permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran. Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada, maka produk pembelajaran permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar dapat digunakan untuk siswa PAUD.

Permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar ini sangat efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa, karena permainan ini memiliki kelebihan, yaitu peralatan yang digunakan lebih aman dan nyaman digunakan, sehingga siswa tidak merasa takut, permainan dapat dilakukan dimana saja bahkan pada prasarana sekolah yang terbatas sekalipun, gawang yang diberi bendera berwarna dan berangka untuk menunjukkan batas *finish* pada permainan *outbound* sekaligus untuk meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa terhadap permainan tersebut.

Dalam permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar ini banyak siswa merasa antusias dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan. Siswa merasa senang karena pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media bermain sesuai karakteristik anak usia dini. Peralatan yang digunakan pada permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa ini mudah diperoleh sehingga guru tidak merasa kesulitan jika akan memberikan permainan ini kepada siswa.

Berdasarkan data uji coba dan pengamatan selama penelitian, maka dilakukan beberapa revisi meliputi:

- 1) Diameter lingkaran untuk meloncat yang kurang luas sehingga mengganggu siswa ketika meloncat.
- 2) Lintasan meloncat yang awalnya menggunakan ban sepeda bekas diganti dengan menggunakan holahop (simpai) untuk lebih menjaga tingkat keamanan siswa.
- 3) Penambahan nomor pada bendera *finish* untuk menambah aspek kognitif pada siswa.

- 4) Pemberian nomor dada pada tiap siswa untuk mempermudah pengamatan siswa.
- 5) Gawang holahop diganti dengan bentuk gawang persegi panjang, agar siswa lebih mengenal bentuk gawang yang sebenarnya.

5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut

Beberapa hal yang dapat diperhatikan untuk proses pelaksanaan pembelajaran lebih lanjut dari penelitian pengembangan ini, antara lain:

- 1) Model permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar sebagai produk yang dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran fisik motorik (motorik kasar) untuk siswa PAUD.
- 2) Penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan sekaligus sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
- 3) Bagi guru di PAUD diharapkan dapat menggunakan model permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar ini disekolah, khususnya pada pembelajaran fisik motorik (motorik kasar).

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Ismail. 2009. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud.
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud.
- Agustinus Susanta. 2010. *Outbound Profesional*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.
- Aip Syarifuddin dan Muhadi. 1992. *Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud. Ditjen Dikti.
- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Ancok Djamaludin. 2000. *Outbound Management Training*. Yogyakarta: UII Press Yogyakarta.
- Anita Yus. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Badiatul Muchlisin Asti. 2009. *Fun Outbound-Merancang Kegiatan Outbound Yang Efektif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Diknas. 1997. *Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Depdiknas.
- . 2004. *Kurikulum Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudlatul Athfal*. Jakarta: Depdiknas.
- Keputusan Dekan. 2013. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Semarang: FIK-UNNES.
- Mohammad Ali. 1987. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Angkasa.
- Nadisah. 1992. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rusli Lutan dan Sumardianto. 2000. *Filsafat Olahraga*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Rusli Lutan dan Adang Suherman. 2000. *Perencanaan Pembelajaran Penjaskes*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- . 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTS*. Jakarta: Litera.
- Siti Aisyah, dkk. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini modul 1-9*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Soemitro. 1992. *Pendidikan Rekreasi*. Jakarta: Depdikbud.
- Soepartono. 2000. *Sarana dan Prasarana Olahraga*. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyanto. 2008. *Perkembangan dan Belajar Motorik*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sugiyanto dan Sudjarwo. 1991. *Perkembangan dan Belajar Gerak modul 1-6*. Jakarta: Depdikbud.
- . 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak modul 7-12*. Jakarta: Depdikbud.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Paraktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjaskes*.
- Tandyo Rahayu, dkk. *Pelatihan Olahraga Anak Usia Dini*. Kementerian Pemuda dan Olahraga.
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003. http://www.pendidikan-diy.go.id/file/uu/uu_20_2003.pdf. (accesed 27/02/13)
- Yanuar Kiram. 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta: Dirjen Dikti.

LAMPIRAN

Lampiran 1

SK DOSEN PEMBIMBING



KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Nomor : 499 / UU . 37 . 1 - 6 / PP / 13

Tentang
**PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2012/2013**

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. SK Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
2. SK Rektor UNNES No. 162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
3. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
- Memperhatikan** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Tanggal 01 Januari 1970

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada :
- | | |
|-----------------------|-------------------------------|
| 1. Nama | : Drs. Bambang Priyono, M.Pd. |
| NIP | : 196004221988011001 |
| Pangkat/Golongan | : IV/b - Pembina Tk. I |
| Jabatan Akademik | : Lektor Kepala |
| Sebagai Pembimbing I | |
| 2. Nama | : SUPRIYONO, S.Pd., M.Or. |
| NIP | : 197201271998021001 |
| Pangkat/Golongan | : III/c - Penata |
| Jabatan Akademik | : Lektor |
| Sebagai Pembimbing II | |
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- | | |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nama | : YULI WULANDARI |
| NIM | : 6101409142 |
| Jurusan/Prodi | : Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani,
Kesehatan, dan Rekreasi |
| Topik | : Pengembangan Permainan Outbound Untuk Mendorong
Peningkatan Ketrampilan Gerak Dasar Siswa PAUD
Dharmaputra Desa Sumberahayu Kecamatan Limbangan
Kabupaten Kendal Tahun 2013 |
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.



DITETAPKAN DI : SEMARANG
TANGGAL : 19 Februari 2013

H. Pramono, M.Si.
NIP. 196911191985031001

- Tembusan**
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
 2. Ketua Jurusan
 3. Dosen Pembimbing
 4. Pertinggal



FM-03-AKD-24/Rev. 00

Lampiran 2

SURAT IJIN PENELITIAN

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-8508007
 Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik_unnes@telkom.net

No. : 1850/UNSS/1.6/PP/2013
 Lamp :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala PAUD Dharmaputra Desa Sumberahayu Kec. Limbangan Kab. Kendal
 di PAUD Dharmaputra Desa Sumberahayu Kec. Limbangan Kab. Kendal

Dengan Hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : YULI WULANDARI
 NIM : 6101409142
 Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
 Topik : Pengembangan Permainan Outbound Untuk Mendorong Peningkatan Ketrampilan Gerak Dasar Siswa PAUD Dharmaputra Desa Sumberahayu Kecamatan Limbangan Kabupaten Kendal Tahun 2013

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 21 Mei 2013

Dekan,

Dr. I. Harry Pramono, M.Si.
 NIP. 195910191985031001



..... FM-05-AKD-24/Rev. 00

Lampiran 3

**SURAT KETERANGAN
TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN**



LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (LPI)
HIDAYATULLAH
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Jalan Daleman II, Batusari, Mranggen, Demak 59567

SURAT KETERANGAN

No:

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nailis Suraya, S.Pd.
Jabatan : Kepala Sekolah PAUD Terpadu Hidayatullah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Yuli Wulandari
NIM : 6101409142
Jurusan : PJKR, S1

Telah melaksanakan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir di PAUD Terpadu Hidayatullah kecamatan Mranggen kabupaten Demak pada tanggal 1 Juni sampai dengan 15 Juni 2013.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Demak, 20 Juni 2013

Kepala Sekolah



* Nailis Suraya, S.Pd.

Lampiran 4

USULAN TOPIK SKRIPSI

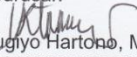


Formulir Usulan Topik Skripsi
 FM-1-AKD-24/rev.00
UNIVASERISTAS NEGERI SEMARANG

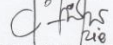
Usulan topik skripsi ini diajukan oleh:

Nama : YULI WULANDARI
 NIM : 6101409142
 Jurusan : Jasmani Kes. & Rekreasi
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1
 Topik : Pengembangan Permainan Outbound Untuk Mendorong Peningkatan Ketrampilan Gerak Dasar Siswa PAUD Dharmaputra Desa Sumberahayu Kecamatan Limbangan Kabupaten Kendal Tahun 2013

*see dapat diteliti
 Pembimbing
 1. Bambang P.
 2. Supriyono
 11/2 2013
 Hm.*

Menyetujui
 Ketua Jurusan

 Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.
 NIP. 196109031988031002

Semarang, 11 Februari 2013
 Yang mengajukan,


 YULI WULANDARI
 NIM. 6101409142



Lampiran 5

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI
PENGEMBANGAN PERMAINAN *OUTBOUND*
UNTUK MENDORONG PENINGKATAN KETERAMPILAN GERAK DASAR
SISWA PAUD HIDAYATULLAH KECAMATAN MRANGGEN KABUPATEN
DEMAK TAHUN 2013**

Mata Pelajaran : Fisik Motorik (Motorik Kasar)
Materi Pokok : Gerak Dasar
Sasaran Program : Siswa PAUD
Evaluators : _____
Hari/ Tanggal : _____

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu, sebagai ahli Pendidikan Jasmani dan ahli Pembelajaran sebagai model pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk proses pembelajaran fisik motorik bagi siswa PAUD. Sehubungan dengan hal tersebut, kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini.

Petunjuk:

- 1) Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli Penjas dan ahli Pembelajaran.
- 2) Evaluasi mencakup aspek bentuk/model pembelajaran, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
- 3) Rentangan evaluasi mulai dari "Sangat Kurang" sampai dengan "Sangat Baik" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1: Sangat kurang
- 2: Kurang
- 3: Cukup
- 4: Baik
- 5: Sangat baik

Lanjutan Lampiran 5

- 4) Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan, dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

1. Kualitas Model Permainan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar						
2.	Kejelasan bentuk pembelajaran						
3	Ketepatan memilih bentuk/ model pembelajaran bagi siswa						
4.	Kesesuaian fasilitas yang digunakan						
5.	Kesesuaian bentuk/ model pembelajaran untuk siswa						
6	Kesesuaian bentuk/ model pembelajaran dengan karakteristik siswa						
7	Mendorong perkembangan aspek fisik/jasmani siswa						
8	Mendorong perkembangan aspek kognitif siswa						
9	Mendorong perkembangan aspek psikomotorik siswa						
10	Mendorong perkembangan aspek afektif siswa						
11	Dapat dilakukan siswa yang terampil dan tidak terampil						
12	Dapat dilakukan siswa putra maupun putri						
13	Mendorong siswa aktif bergerak						
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran						
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran fisik motorik siswa PAUD						

2. Saran untuk Perbaikan Model Permainan

Petunjuk:

- 1) Apabila diperlukan revisi pada pembelajaran ini, mohon dituliskan pada kolom 2.
- 2) Alasan diperlukan revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.
- 3) Saran untuk perbaikan mohon dituliskan pada kolom 4.

No.	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	2	3	4

3. Saran Umum

--

Model permainan ini dinyatakan:

- 1) Layak untuk digunakan/ uji coba skala kecil tanpa revisi
- 2) Layak untuk digunakan/ uji coba skala kecil dengan revisi sesuai saran
- 3) Tidak layak untuk digunakan/ uji coba skala kecil

(mohon beri tanda silang (X) pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Semarang, 2013

Evaluator

(.....)

Lampiran 6

**LEMBAR INDIKATOR PENGAMATAN SISWA
ASPEK PSIKOMOTORIK DAN AFEKTIF**

No	Aspek	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Psikomotorik	<p>- Teknik Gerak Dasar Berjalan</p> <p>1. Langkah kaki lurus ke depan satu garis dengan badan (pada garis lurus)</p> <p>2. Gerakan kaki berjalan dengan berjinjit</p> <p>3. Koordinasi kaki pada saat melalui belokan</p> <p>4. Keseimbangan tubuh pada saat berjalan dengan irama gerakan</p> <p>- Teknik Gerak Dasar Meloncat</p> <p>5. Sikap awal sebelum meloncat</p> <p>6. Gerakan pada saat meloncat dan menumpu</p> <p>7. Keseimbangan badan pada saat melayang</p> <p>8. Ketepatan loncatan pada lingkaran target</p> <p>- Teknik Gerak Dasar Melempar</p> <p>9. Keseimbangan tubuh pada saat melempar</p> <p>10. Ayunan tangan mengarah pada sasaran (keranjang)</p> <p>11. Ketepatan arah lemparan pada sasaran (keranjang)</p> <p>- Teknik Gerak Dasar Menendang</p> <p>12. Ancang-ancang atau sikap awal sebelum menendang</p> <p>13. Kekuatan tumpuan pada satu kaki</p> <p>14. Keseimbangan badan pada saat</p>					

		menendang bola 15. Ketepatan menendang bola pada arah sasaran (gawang)					
2.	Afektif	1. Antusias mengikuti kegiatan 2. Melakukan kegiatan sesuai dengan instruksi 3. Melakukan kegiatan dengan bersemangat 4. Ketertarikan anak terhadap permainan 5. Menyelesaikan kegiatan yang diikuti					

Indikator penilaian ini digunakan sebagai acuan untuk memberikan nilai pada tabel pengamatan yang sudah disediakan dengan rentangan nilai yang dapat diberikan mulai dari “Sangat Kurang” sampai dengan “Sangat Baik”.

Keterangan:

- 1 = Sangat Kurang
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

Lampiran 7

**ANGKET WAWANCARA PENELITIAN UNTUK SISWA
ASPEK KOGNITIF**

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET:

- 1) Guru secara langsung memberikan beberapa pertanyaan seperti dibawah ini.
- 2) Siswa menjawab secara langsung setelah guru selesai bertanya.
- 3) Guru mencatat secara langsung jawaban dari siswa dengan memberi tanda cek (\checkmark) pada kolom jawaban Ya atau Tidak.
- 4) Selama pengisian angket ini guru harus mendampingi secara langsung siswa yang akan menjawab pertanyaan.

No	Aspek Kognitif	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah kamu tahu cara berjalan melewati lintasan "Z" pada permainan <i>outbound</i> ?		
2	Apakah kamu tahu macam-macam warna bendera yang digunakan dalam permainan <i>outbound</i> ?		
3	Apakah kamu tahu cara melewati permainan holahop ?		
4	Apakah kamu tahu bola yang digunakan untuk melempar ?		
5	Apakah kamu tahu bola yang digunakan untuk menyepak ?		
6	Apakah kamu tahu bentuk gawang yang digunakan pada saat menyepak bola ?		
7	Apakah kamu tahu angka-angka yang terdapat pada bendera yang digunakan dalam permainan <i>outbound</i> ?		

Tabel wawancara ini di isi dengan cara memberi tanda cek (\checkmark) pada kolom jawaban Ya atau Tidak, dengan kriteria penilaian; Ya = 1 dan Tidak = 0.

Lampiran 8

**HASIL PENGISIAN KUESIONER AHLI
DRAF PRODUK AWAL**

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian		
		A	G1	G2
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	5	5	5
2	Kejelasan bentuk pembelajaran	4	4	4
3	Ketepatan memilih bentuk / model pembelajaran bagi siswa	4	4	4
4	Kesesuaian fasilitas yang digunakan	4	4	4
5	Kesesuaian bentuk / model pembelajaran untuk siswa	5	5	4
6	Kesesuaian bentuk / model pembelajaran dengan karakteristik siswa	5	4	4
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa	5	4	4
8	Mendorong aspek kognitif siswa	4	4	4
9	Mendorong aspek psikomotorik siswa	5	4	4
10	Mendorong perkembangan sikap afektif siswa	5	4	4
11	Dapat dilakukan siswa yang terampil dan tidak terampil	4	4	4
12	Dapat dilakukan siswa putra maupun putri	5	5	5
13	Mendorong siswa aktif bergerak	4	5	4
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran	4	4	4
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran fisik siswa PAUD	4	4	4
Jumlah Skor		67	64	62
Rata-rata		4,46	4,26	4,13
Persentase (%)		89,33	85,33	82,66
Rata-Rata Persentase		85,77%		
Keterangan:				
A = Ahli Penjas				
G1 = Guru / Ahli Pembelajaran 1				
G2 = Guru / Ahli Pembelajaran 2				

Lampiran 9

**SARAN PERBAIKAN MODEL
DRAF PRODUK AWAL**

No	Nama Ahli	Saran Perbaikan
1	Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd. (Ahli Penjas)	Perhatikan alokasi waktu tiap anak pada saat melakukan permainan outbound agar anak yang lain tidak menunggu terlalu lama.
2	Nur Inayah, S.Pd. (Ahli Pembelajaran 1)	Perhatikan tingkat keamanan siswa pada alat-alat yang akan digunakan dalam permainan <i>outbound</i> .
3	Yeyen Handarini, S.Pd. (Ahli Pembelajaran 2)	Perhatikan jarak antara pos 1 dengan pos yang lainnya dan jarak antar alat yang digunakan dalam permainan <i>outbound</i> .

Lampiran 10

**DAFTAR SISWA
PADA UJI COBA SKALA KECIL**

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Tempat, Tanggal Lahir
1	Adistya Vennesa .J.	P	Demak, 8/7/2008
2	Devina Aulia Ashari	P	Demak, 26/9/2008
3	Fadhil Eka Permana	L	Demak, 4/8/2008
4	Maulida Faizatul Husna	P	Demak, 14/5/2008
5	M. Adnan Saputra	L	Demak, 24/12/2007
6	M. Ifni Ardian	L	Demak, 19/7/2008
7	M. Imam Syafi'i	L	Demak, 30/4/2008
8	Munfachri	L	Demak, 8/12/2008
9	Naura Maisara	P	Demak, 17/11/2007
10	Rahmad Fajar Santoso	L	Demak, 3/7/2008
11	Sapna Avav Aisya	P	Demak, 19/6/2008
12	Sintia Khoirunnisa	P	Demak, 14/10/2008

Lampiran 11

**HASIL PENGAMATAN DAN WAWANCARA
UJI COBA SKALA KECIL**

No	Aspek	Persentase
1	Kognitif	74,99 %
2	Psikomotorik	73,88 %
3	Afektif	71,66 %
Rata-rata		73,51 %

Lampiran 12

**HASIL REKAPITULASI PENGAMATAN UJI COBA SKALA KECIL
ASPEK PSIKOMOTORIK**

No	Nama Siswa	Nomor Aspek Pengamatan														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Adistya Vennesa	4	4	4	3	4	3	3	2	4	4	4	4	3	4	3
2	Devina Aulia A.	4	4	4	4	4	2	2	3	4	4	3	4	3	3	3
3	Fadhil Eka P.	5	5	4	3	4	3	3	3	4	4	3	5	4	4	4
4	Maulida Faizatul	5	4	3	4	4	3	3	3	4	5	3	4	3	3	3
5	M. Adnan Saputra	5	5	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	5
6	M. Ifni Ardian	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3
7	M. Imam Syafi'i	5	5	4	5	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4
8	Munfachri	5	5	4	5	4	3	3	3	5	5	4	3	3	3	3
9	Naura Maisara	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3
10	Rahmad Fajar S.	5	5	4	4	5	3	3	3	5	4	4	4	3	3	4
11	Sapna Avav Aisya	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3
12	Sintia Khoirunnisa	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4
Jumlah		55	53	45	46	49	37	35	35	49	49	44	47	39	40	42
Persentase (%)		91,66	88,33	75	76,66	81,66	61,66	58,33	58,33	81,66	81,66	73,33	78,33	65	66,66	70
Rata-rata		73,88 %														
Klasifikasi		Baik														
Makna		Digunakan														

Lampiran 13

**HASIL REKAPITULASI PENGAMATAN UJI COBA SKALA KECIL
ASPEK AFEKTIF**

No	Nama Siswa	Nomor Aspek Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Adistya Vennesa .J.	4	3	3	2	3
2	Devina Aulia Ashari	4	3	4	4	3
3	Fadhil Eka Permana	4	4	4	3	4
4	Maulida Faizatul Husna	3	4	3	3	4
5	M. Adnan Saputra	4	4	4	3	3
6	M. Ifni Ardian	4	4	4	3	4
7	M. Imam Syafi'i	4	4	4	3	3
8	Munfachri	4	4	4	4	3
9	Naura Maisara	4	4	4	4	4
10	Rahmad Fajar Santoso	3	4	4	4	3
11	Sapna Avav Aisya	4	3	3	3	3
12	Sintia Khoirunnisa	4	3	4	4	3
Jumlah		46	44	45	40	40
Persentase (%)		76,66	73,33	75	66,66	66,66
Rata-rata		71,66 %				
Klasifikasi		Baik				
Makna		Digunakan				

Lampiran 14

**HASIL REKAPITULASI WAWANCARA UJI COBA SKALA KECIL
ASPEK KOGNITIF**

No	Nama Siswa	Nomor Urut Indikator					
		1	2	3	4	5	6
1	Adistya Vennesa .J.	1	1	0	1	1	0
2	Devina Aulia Ashari	0	0	1	1	1	1
3	Fadhil Eka Permana	1	1	1	0	0	1
4	Maulida Faizatul Husna	0	1	1	1	1	0
5	M. Adnan Saputra	1	1	1	1	1	0
6	M. Ifni Ardian	0	1	1	1	1	1
7	M. Imam Syafi'i	1	1	0	1	1	1
8	Munfachri	1	0	1	1	1	1
9	Naura Maisara	1	1	0	1	1	1
10	Rahmad Fajar Santoso	1	1	0	1	1	1
11	Sapna Avav Aisya	1	0	1	1	0	1
12	Sintia Khoirunnisa	1	1	0	0	1	1
Jumlah		9	9	7	10	10	9
Persentase (%)		75	75	58,33	83,33	83,33	75
Rata-rata		74,99 %					
Klasifikasi		Baik					
Makna		Digunakan					

Lampiran 15

**HASIL PENGISIAN KUESIONER AHLI
PADA UJI COBA SKALA KECIL**

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian		
		A	G1	G2
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	5	5	5
2	Kejelasan bentuk pembelajaran	4	4	4
3	Ketepatan memilih bentuk/model pembelajaran bagi siswa	4	4	4
4	Kesesuaian fasilitas yang digunakan	4	5	5
5	Kesesuaian bentuk/model pembelajaran untuk siswa	5	5	4
6	Kesesuaian bentuk/model pembelajaran dengan karakteristik siswa	5	4	4
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa	5	4	4
8	Mendorong aspek kognitif siswa	5	4	4
9	Mendorong aspek psikomotorik siswa	5	4	4
10	Mendorong perkembangan sikap afektif siswa	5	4	4
11	Dapat dilakukan siswa yang terampil dan tidak terampil	4	4	4
12	Dapat dilakukan siswa putra maupun putri	5	5	5
13	Mendorong siswa aktif bergerak	4	5	5
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran	4	4	4
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran fisik siswa PAUD	4	4	4
Jumlah Skor		68	65	64
Rata-rata		4,53	4,33	4,26
Persentase (%)		90,66	86,66	85,33
Rata-rata Persentase		87,55%		
Keterangan: A = Ahli Penjas G1 = Guru / Ahli Pembelajaran 1 G2 = Guru / Ahli Pembelajaran 2				

Lampiran 16

**SARAN PERBAIKAN MODEL PEMBELAJARAN
DARI AHLI PENJAS DAN AHLI PEMBELAJARAN (SKALA KECIL)**

No	Nama Ahli	Bagian Yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
1	Ipang Setiawan, S.Pd., M.Pd (Ahli Penjas)	Ban Pada Lintasan Meloncat	Keamanan	Ban diganti dengan alat yang lebih aman, karena pada ban terdapat rongga ditengah, sehingga dapat menyebabkan kaki siswa menyangkut dan dapat terjatuh.
2	Nur Inayah, S.Pd. (Ahli Pembelajaran 1)	Bendera Finish	Penambahan Aspek Kognitif	Selain bendera dibuat dengan berwarna, sebaiknya bendera diberi tambahan angka dengan rentang dari angka 1-10 untuk menambah aspek kognitif siswa
3	Yeyen Handarini, S.Pd. (Ahli Pembelajaran 2)	Ban Pada Lintasan Meloncat	Jarak dan Diameter Ban	Diameter ban diperbesar dan jarak antar ban 1 dengan yang lain sebaiknya berhimpitan agar siswa dapat menjangkau target.

Lampiran 17

**SARAN PERBAIKAN MODEL PEMBELAJARAN
DARI DOSEN PEMBIMBING (SKALA KECIL)**

No	Nama	Bagian Yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
1.	Supriyono, S.Pd., M.Or. (Dosen Pembimbing II)	1) Gawang	Pengenalan Bentuk Dasar	Gawang diganti dengan bentuk yang hampir mirip dengan sebenarnya dengan tujuan agar siswa lebih mengenal bentuk gawang yang sebenarnya
		2) Letak bendera <i>finish</i>	Tingkat kemudahan	Akan lebih mudah apabila dan lebih menarik ketika bendera finish diletakkan di atas gawang sehingga siswa mudah untuk mengambil bendera tersebut tanpa perlu melewati gawang.

Lampiran 18

DAFTAR SISWA UJI COBA SKALA BESAR

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Tempat, Tanggal Lahir
1	Adistya Vennesa .J.	P	Demak, 8-7-2008
2	Daanisy Aqila Humaida	P	Demak, 23-9-2008
3	Devina Aulia Ashari	P	Demak, 26-9-2008
4	Fadhil Eka Permana	L	Demak, 4-8-2008
5	Hanik Rahma Agustina	P	Demak, 1-8-2008
6	Maulida Faizatul Husna	P	Demak, 14-5-2008
7	M. Fahmi Tiardina	L	Demak, 14-10-2008
8	M. Ifni Ardian	L	Demak, 19-7-2008
9	M. Imam Syafi'i	L	Demak, 30-4-2008
10	Rahmad Fajar Santoso	P	Demak, 3-7-2008
11	Sintia Khoirunisa	P	Demak, 14-10-2008
12	Sapna Avav Aisya	P	Demak, 19-6-2008
13	Sekar Wangi	P	Demak, 1-11-2008
14	M. Adnan Saputra	L	Demak, 24-12-2008
15	Naura Maisara	P	Demak, 17-11-2007
16	Munfachri	L	Demak, 8-12-2008
17	Almiftah Fara Baharzki	P	Demak, 12-1-2009
18	Ataka Candra Khoirut .T.	L	Demak, 26-5-2009
19	Eka Bima Rizki	L	Demak, 10-11-2009
20	Eka Rahmalia	P	Demak, 7-1-2009
21	Ghofar Azka Lazuardi	L	Demak, 14-10-2009
22	Keyla Carisa Putri	P	Demak, 27-4-2010
23	Khayana Dwi Afrida	P	Demak, 29-4-2009
24	Maulana Majaul .L.	L	Demak, 14-10-2009
25	M. Ilham Radistyoyo	L	Demak, 25-3-2009
26	M. Miftahul Rafael .A.	L	Demak, 3-5-2010
27	Muhammad Jabil	L	Demak, 10-4-2009
28	Nur Hidayah	L	Demak, 10-6-2009
29	Rafa Nur Afif	L	Semarang, 2-7-2009
30	Sabilah Ayu agustin	P	Demak, 18-8-2009

Lampiran 19

**HASIL PENGAMATAN DAN WAWANCARA SISWA
UJI COBA SKALA BESAR**

No	Aspek	Persentase
1	Kognitif	85,23 %
2	Psikomotorik	82,97 %
3	Afektif	83,59 %
Rata-rata		83,93 %

Lampiran 20

**HASIL REKAPITULASI PENGAMATAN UJI COBA SKALA BESAR
ASPEK PSIKOMOTORIK**

No	Nama Siswa	Nomor Aspek Pengamatan														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Adisty Venessa	5	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	3	
2	Daanisy Aqila H.	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	3	
3	Devina Aulia A.	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	3	3	
4	Fadhil Eka P.	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	
5	Hanik Rahma A.	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	3	
6	Maulida Faizatul	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	
7	M. Fahmi Tiardina	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	
8	M. Ifni Ardian	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	
9	M. Imam Syafi'i	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	
10	Rahmad Fajar S.	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	
11	Sintia Khoirunisa	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	
12	Sapna Avav Aisya	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	
13	Sekar Wangi	5	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	
14	M. Adnan Saputra	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	
15	Naura Maisara	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	
16	Munfachri	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	
17	Almiftah Fara B.	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	
18	Ataka Candra K.	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	
19	Eka Bima Rizki	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4	4	
20	Eka Rahmalia	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	
21	Ghofar Azka L.	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	
22	Keyla Carisa Putri	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	3	
23	Khayana Dwi A.	5	4	3	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	3	
24	Maulana Majaul L.	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	
25	M. Ilham Radisty	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	
26	M. Miftahul Rafael	4	4	4	5	3	3	3	4	4	4	5	4	4	3	
27	Muhammad Jabil	5	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	
28	Nur Hidayah	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	
29	Rafa Nur Afif	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	
30	Sabilah Ayu A.	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	
Jumlah		140	130	120	123	132	122	113	126	133	125	122	131	123	114	113
Persentase (%)		93,33	86,66	80	82	88	81,33	75,33	84	88,66	83,33	81,33	87,33	82	76	75,33
Rata-rata	82,97 %															
Klasifikasi	Baik															
Makna	Digunakan															

Lampiran 21

**HASIL REKAPIULASI PENGAMATAN UJI COBA SKALA BESAR
ASPEK AFEKTIF**

No	Nama Siswa	Nomor Aspek Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Adistya Vennesa .J.	5	4	4	4	5
2	Daanisy Aqila Humaida	4	4	4	4	5
3	Devina Aulia Ashari	4	4	4	3	4
4	Fadhil Eka Permana	5	5	4	5	5
5	Hanik Rahma Agustina	4	5	5	5	5
6	Maulida Faizatul Husna	4	4	3	4	3
7	M. Fahmi Tiardina	5	4	5	5	5
8	M. Ifni Ardian	4	4	5	5	5
9	M. Imam Syafi'i	5	5	4	5	5
10	Rahmad Fajar Santoso	4	5	4	5	5
11	Sintia Khoirunisa	4	4	4	4	4
12	Sapna Avav Aisya	4	4	3	4	4
13	Sekar Wangi	3	4	4	3	4
14	M. Adnan Saputra	5	5	4	5	5
15	Naura Maisara	5	4	4	5	4
16	Munfachri	4	5	5	5	5
17	Almiftah Fara Baharzki	4	5	4	4	5
18	Ataka Candra Khoirut	3	4	4	5	4
19	Eka Bima Rizki	3	5	4	4	4
20	Eka Rahmalia	4	3	3	3	3
21	Ghofar Azka Lazuardi	4	5	5	4	5
22	Keyla Carisa Putri	3	4	4	4	3
23	Khayana Dwi Afrida	3	4	4	4	4
24	Maulana Majaul .L.	5	4	4	4	4
25	M. Ilham Radisty	5	5	4	4	5
26	M. Miftahul Rafael .A.	4	4	3	3	4
27	Muhammad Jabil	3	4	4	3	4
28	Nur Hidayah	4	4	3	4	4
29	Rafa Nur Afif	4	5	4	5	5
30	Sabilah Ayu agustin	4	3	4	4	3
Jumlah		122	129	120	126	130
Persentase (%)		81,33	86	80	84	86,66
Rata-rata		83,93 %				
Klasifikasi		Baik				
Makna		Digunakan				

Lampiran 22

**HASIL REKAPITULASI WAWANCARA UJI COBA SKALA BESAR
ASPEK KOGNITIF**

No	Nama Siswa	Nomor Aspek Wawancara						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Adistyia Vennesa	1	1	1	1	1	0	1
2	Daanisy Aqila H.	1	1	0	1	1	1	1
3	Devina Aulia A.	0	1	1	1	1	1	1
4	Fadhil Eka P.	1	1	1	1	1	1	1
5	Hanik Rahma A.	1	1	1	1	1	1	1
6	Maulida Faizatul	0	1	0	1	1	1	1
7	M. Fahmi Tiardina	1	1	1	1	1	1	1
8	M. Ifni Ardian	1	1	1	1	1	1	1
9	M. Imam Syafi'i	1	1	1	1	1	1	1
10	Rahmad Fajar S.	1	1	1	1	1	0	1
11	Sintia Khoirunisa	1	1	1	1	0	1	1
12	Sapna Avav Aisya	1	1	1	1	0	1	1
13	Sekar Wangi	1	1	0	0	1	1	1
14	M. Adnan Saputra	1	1	1	1	1	1	1
15	Naura Maisara	0	1	1	1	1	1	1
16	Munfachri	1	1	1	1	1	0	1
17	Almiftah Fara B.	1	0	1	1	1	1	1
18	Ataka Candra K.	1	0	1	1	1	1	1
19	Eka Bima Rizki	1	1	1	1	0	0	1
20	Eka Rahmalia	1	1	0	0	1	1	0
21	Ghofar Azka L.	1	1	1	0	1	1	1
22	Keyla Carisa Putri	0	1	0	1	1	1	1
23	Khayana Dwi A.	1	0	1	1	0	1	1
24	Maulana Majaul	1	1	1	1	0	1	1
25	M. Ilham Radistyoy	1	1	1	1	1	0	1
26	M. Miftahul Rafael	1	1	0	0	1	1	1
27	Muhammad Jabil	1	1	0	1	1	1	1
28	Nur Hidayah	1	1	1	0	1	1	1
29	Rafa Nur Afif	1	1	1	1	1	1	1
30	Sabilah Ayu A.	1	1	1	0	1	1	1
Jumlah		26	27	23	24	25	25	29
Persentase		86,66	90	76,66	80	83,33	83,33	96,66
Rata-rata		85,23 %						
Klasifikasi		Baik						
Makna		Digunakan						

Lampiran 23

**HASIL PENGISIAN KUESIONER AHLI
PADA UJI COBA SKALA BESAR**

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian		
		A	G1	G2
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	5	5	5
2	Kejelasan bentuk pembelajaran	4	5	4
3	Ketepatan memilih bentuk / model pembelajaran bagi siswa	4	4	4
4	Kesesuaian fasilitas yang digunakan	4	5	5
5	Kesesuaian bentuk / model pembelajaran untuk siswa	5	5	4
6	Kesesuaian bentuk / model pembelajaran dengan karakteristik siswa	5	4	4
7	Mendorong perkembangan aspek fisik / jasmani siswa	5	5	4
8	Mendorong aspek kognitif siswa	5	5	5
9	Mendorong aspek psikomotorik siswa	5	5	5
10	Mendorong perkembangan sikap afektif siswa	5	5	5
11	Dapat dilakukan siswa yang terampil dan tidak terampil	4	4	4
12	Dapat dilakukan siswa putra maupun putri	5	5	5
13	Mendorong siswa aktif bergerak	5	5	5
14	Meningkatkan minat dan motivasi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran	5	5	4
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran fisik siswa PAUD	5	5	4
Jumlah Skor		71	72	67
Rata-rata		4,73	4,8	4,46
Persentase (%)		94,66	96	89,33
Rata-rata Persentase		93,33%		
Keterangan: A = Ahli Penjas G1 = Guru / Ahli Pembelajaran 1 G2 = Guru / Ahli Pembelajaran 2				

Lampiran 24

**DATA HASIL REKAPITULASI
PENELITIAN KESELURUHAN**

NO	HASIL TES	PENCAPAIAN		KLASIFIKASI	MAKNA
		Skala Kecil	Skala Besar		
1	Hasil Pembelajaran	73,51%	83,93%	Baik	Digunakan
2	Aspek Kognitif	74,99%	85,23%	Baik	Digunakan
3	Aspek Psikomotorik	73,88%	82,97%	Baik	Digunakan
4	Aspek Afektif	71,66%	83,59%	Baik	Digunakan
5	Hasil Kuesioner Ahli	87,55%	93,33%	Sangat Baik	Digunakan

Lampiran 25

**DOKUMENTASI
PELAKSANAAN PENELITIAN UJI COBA SKALA KECIL**



Berjalan



Meloncat



Gerakan Melayang



Melempar



Menendang



Wawancara (Kognitif)

Lampiran 26

**DOKUMENTASI
PELAKSANAAN PENELITIAN UJI COBA SKALA BESAR**



Pemanasan



Berjalan



Meloncat



Menendang



Mengambil Bendera *Finish*



Bendera *Finish* (Kognitif)

Lampiran 27

**DOKUMENTASI
PENELITIAN KESELURUHAN PAUD HIDAYATULLAH**



Evaluasi Pembelajaran Oleh Dosen Pembimbing



Peneliti dan Guru PAUD



Peneliti dan Siswa PAUD



Siswa dan Guru PAUD



Wawancara (Kognitif)