

Pengembangan Permainan *Outbound* untuk Mendorong Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Siswa PAUD Sayang Anak Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2018/2019

¹Muslihan, ²Lalu Awaludin Akbar
^{1,2}Institut Agama Islam Hamzanwadi Pancor
Email: ¹muslihan514@rocketmail.com

Abstrak

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. Tujuan penelitian ini menghasilkan model pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD Sayang Anak Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 205/2016 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 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.

Kata Kunci: *Outbond*, Gerak Dasar;

PENDAHULUAN

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.¹ 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”.²

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 disekolah 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

¹UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

²*Ibid.*

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”.³

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.⁴

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

³Adang Suherman, *Dasar-Dasar Penjaskes* (Jakarta: Depdikbud, 2000), h. 23.

⁴*Kurikulum Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudlatul Athfal* (Jakarta: Depdiknas, 2004).

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 Sayang Anak Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur belum pernah melakukan pembelajaran fisik motorik dengan menggunakan media pengembangan permainan *outbound*. Pada saat pembelajaran fisik motoric yang sering dilakukannya itu 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 Sayang Anak Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur sebagai lokasi untuk penelitian dikarenakan berdasarkan hasil pengamatan, siswa PAUD Sayang Anak Kecamatan Sukamulia memiliki semangat belajar yang sangat tinggi, mayoritas anak didik sangat aktif bergerak dan PAUD Sayang Anak Kecamatan Sukamulia adalah termasuk sekolah yang baru melaksanakan pembelajaran dan belum mempunyai sarana dan prasarana yang cukup memadai untuk melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani.

Pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani merupakan salah satu upaya untuk menyelesaikan permasalahan dalam pendidikan jasmani yang ada di sekolah 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 Sayang Anak Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur Tahun 2015”.

KAJIAN TEORI

1. Kajian Teori

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,
Vol. 12, No. 2, Juli-Desember 2020

nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap, dan keterampilan. Selanjutnya secara garis besar akan diuraikan lagi oleh penulis sebagai berikut:

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.⁵

Nadisah 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.⁶

Pendidikan jasmani menurut Soepartono merupakan pendidikan yang menggunakan aktifitas sebagai media utama untuk mencapai tujuan.⁷

Menurut Rusli Lutan dan Sumardianto, pendidikan jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, intelektual dan emosional.⁸

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 system pendidikan nasional.

1.2 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 (*physicalfitness*).
- 2) Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah dan sempurna.

⁵Samsudin, *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTS* (Jakarta: Litera, 2008), h. 2.

⁶Nadisah, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani dan Kesehatan* (Jakarta: Dirjen Dikti, 1992), h. 15.

⁷Soepartono, *Saranadan Prasarana Olahraga* (Jakarta: Depdikbud, 2000), h. 1.

⁸Rusli Lutan dan Sumardianto, *Filsafat Olahraga* (Jakarta: Dirjen Dikti, 2000), h. 20.

- 3) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikirdan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang penjas kedalam 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.⁹

1.3 Pembelajaran Pendidikan Jasmani

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.

1.4 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.¹⁰

Menurut Hough, dkk. (dalam Rusli Lutan dan Adang Suherman: 2000), 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.¹¹

⁹Adang Suherman, *Dasar-Dasar*, h. 22-23.

¹⁰Rusli Lutan dan Adang Suherman, *Perencanaan Pembelajaran Penjaskes* (Jakarta: Dirjen Dikti, 2000), h. 1.

¹¹*Ibid.*, h. 3.

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

1.5 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 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.¹²

1.6 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

¹²Syarifuddin dan Muhadi, *Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan* (Jakarta: Depdikbud. Ditjen Dikti, 1992), h.17.

mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat peserta didik.¹³

1.7 Tujuan Pendidikan Jasmani Anak Usia Dini

Tujuan dari pengembangan jasmani di Taman Kanak-Kanak 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.¹⁴

1.8 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 ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

1.9 Anak Usia Dini

Menurut Siti Aisyah, 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 pra sekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD (NAEYC, 1992).¹⁵

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

¹³Kurikulum Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudlatul Athfal (Jakarta: Depdiknas, 2004).

¹⁴Diknas, *Departemen Pendidikan dan Kebudayaan* (Jakarta: Depdiknas, 1997), h. 4.

¹⁵Siti Aisyah, dkk, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini modul 1-9* (Jakarta: Universitas Terbuka Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h.13.

a. 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 Siti Aisyah, dkk: 2008) adalah sebagai berikut:¹⁶

- 1) Memiliki rasa ingin tahu besar
- 2) Merupakan pribadi yang unik
- 3) Suka berfantasi dan berimajinasi
- 4) Masa paling potensial untuk belajar
- 5) Menunjukkan sikap egosentris
- 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- 7) Sebagai bagian dari makhluk sosial
- 8) Bermain merupakan dunia masak anak-kanak

b. 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.¹⁷

c. Perkembangan Aktivitas Motorik Kasar (*gross motorability*)

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 secara khusus dikontrol oleh otot-otot besar, otot tersebut ukurannya relatif besar, contohnya otot paha dan otot betis.

d. Perkembangan Aktivitas Motorik Halus (*fine motoractivity*)

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

¹⁶Siti Aisyah, dkk, *Perkembangan dan Konsep*, h.14.

¹⁷*Ibid.*, h. 411.

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.¹⁸

e. 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. 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.¹⁹

1.10 Outbound

Menurut Djamaludin Ancok "*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.²⁰

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

¹⁸Yanuar Kiram, *Belajar Motorik* (Jakarta: Dirjen Dikti, 1992), h. 43.

¹⁹*Ibid.*, h. 34.

²⁰Ancok Djamaludin, *Outbound Management Training* (Yogyakarta: UII Press Yogyakarta, 2000), h. 3.

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, tanggung jawab, kooperatif, rasa saling percaya diri dan lain-lain.²¹

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)

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.

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 hanyamelibatkan permainan ringan, menyenangkan, dan berisiko pengembangan peserta, khususnya dari sosial/ interaksi dengan sesama.

²¹Badiatul Muchlisin Asti, *Fun Outbound-Merancang Kegiatan Outbound Yang Efektif* (Yogyakarta: Diva Press, 2009), h. 11.

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

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).

7. Skenario *Outbound*

Sangat baik jika dibuat suatu skenario atau cerita tertentu yang merangkai seluruh kegiatan, baik saat pengantar, pengenalan, 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

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.

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.

10. 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.²²

11. 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 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

²²*Ibid.*

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.

METODE PENELITIAN

1.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

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.²³

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 di sekolah, 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.

²³Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 215.

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 diuji cobakan 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 penggunadan profesional melalui forum pertemuan, menuliskan dalam jurnal, atau dalam bentuk buku atau *handbook*.²⁴

1.2 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.

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 Sayang Anak Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur tentang

²⁴Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 228-230.

pelaksanaan pembelajaran fisik motorik dengan cara melakukan pengamatan secara langsung tentang proses pembelajaran dan aktifitas fisik siswa.

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 Sayang Anak Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur

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.

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 diuji cobakan.

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 Sayang Anak Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur .

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 diuji cobakan siswa PAUD Sayang Anak Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur .

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.

1.3 Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto , 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 dititik beratkan 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.²⁵

Tabel: 1
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:

Sedangkan untuk siswa digunakan lembar observasi sistematis, yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan.²⁶ 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, system ini disebut system 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.

²⁵Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Paraktik* (Yogyakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 203.

²⁶*Ibid.*, h. 200.

Tabel: 2
Rentang Observasi

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

Sedangkan wawancara yang digunakan untuk siswa berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dengan alternatif jawaban “Ya” atau “Tidak”.

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), yaitu:

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

Keterangan:

f = frekuensi relatif / 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.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

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

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 di tengah dengan bantuan guru.

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.

a) Validasi Ahli Uji Coba Skala Besar

Produk pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD pada saat diuji cobakan dalam uji skala besar dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Untuk menvalidasi produk yang dihasilkan, peneliti melibatkan ahli pendidikan jasmani

b) 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 motoric anak PAUD.

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 Sayang Anak Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur.

c) Deskripsi Data Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan data uji coba skala besar yang diadakan pada tanggal 5 September 2016 di PAUD Sayang Anak Kecamatan Sukamulia Kecamatan Jerowaru Kabupaten Lombok Timur. 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 Sayang Anak Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur yang berjumlah 30 siswa. Berikut ini disajikan persentase hasil wawancara dan hasil pengamatan pada uji coba skala besar.

Tabel: 3
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%

Sumber Data : *Data Olah Peneliti*

Berdasarkan data pada hasil wawancaradan 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 Sayang Anak Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur.

d) 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 Sayang Anak Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur. 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 Sayang Anak Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur. 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 Sayang Anak Kecamatan Sukamulia Kecamatan Jerowaru Kabupaten Lombok Timur. 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 Sayang Anak Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur.

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

1) **Aspek Kognitif**

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

- a. 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.
- b. 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.
- c. 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.
- d. 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.
- e. 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.
- f. 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.
- g. 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.

2) **Aspek Psikomotorik**

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

- a. 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.

- b. Aspek berjalan dengan berjinjit didapat persentase 86, 66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria **“baik”** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- c. 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.
- d. 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.
- e. Aspek sikap awal sebelum meloncat didapat persentase 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria **“baik”** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- f. 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.
- g. 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.
- h. 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.
- i. 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.
- j. 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.
- k. 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.
- l. 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.

- m. 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.
- n. 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.
- o. 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.

3) **Aspek Afektif**

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

- a. 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.
- b. Aspek melakukan kegiatan sesuai instruksi didapat persentase 86%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- c. Aspek melakukan kegiatan dengan bersemangat didapat persentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- d. Aspek ketertarikan terhadap permainan didapat persentase 84%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria “**baik**” sehingga aspek ini dapat digunakan.
- e. 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.

e). **Pembahasan Hasil 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 sekali pun. 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 meloncat 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 meloncat. Kemudian dengan adanya penambahan variasi warna yang dapat menambah semangat dan ketertarikan siswa.

f). 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:

- a) Alur permainan *outbound* yang mudah dilakukan dan dipahami oleh siswa
- b) Peralatan yang digunakan untuk permainan *outbound* dengan menggunakan berbagai warna, terutama dominan warna dasar PAUD.
- c) Peralatan yang digunakan lebih aman dan nyaman digunakan, sehingga siswa tidak merasa takut.
- d) Permainan yang diberi variasi dengan adanya bendera berwarna dan berangka yang sekaligus menambah aspek kognitif siswa.
- e) Bola sepak dan bola tangan yang digunakan merupakan bola plastik yang ringan, sehingga permainan ini mudah dilakukan untuk anak PAUD.
- f) Permainan dapat dilakukan dimana saja bahkan pada prasarana sekolah yang terbatas sekalipun.
- g) Gawang yang diberi bendera berwarna dan berangka untuk menunjukkan batas *finish* pada permainan *outbound* sekaligus untuk meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa terhadap permainan tersebut.

g) 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.

KESIMPULAN

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan permainan *outbound* yang merupakan produk baru dari pengembangan pembelajaran fisik motorik PAUD Sayang Anak Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2016/2017 Semester Ganjil. 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 Sayang Anak Kecamatan Sukamulia 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.

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.
- 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.
- AnitaYus. 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 Pendidikandan Kebudayaan*. Jakarta: Depdiknas.
- , 2004. *Kurikulum Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudlatul Athfal*. Jakarta: Depdiknas.
- 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. *Saranadan 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.
- Vol. 12, No. 2, Juli-Desember 2020

Sukintaka. 1992. *Teori Bermain untuk D2PGSD 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. (accesed27/02/15)

Yanuar Kiram. 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta: Dirjen Dikti.