

**PENGEMBANGAN PERMAINAN *OUTBOUND* UNTUK
PENINGKATAN KETERAMPILAN GERAK DASAR SISWA PAUD
SAYANG ANAK KECAMATAN SUKAMULIA KABUPATEN LOMBOK
TIMUR**

Muslihan

Universitas Hamzanwadi Pancor Lombok Timur
Jl. Cut Nyak Dien No. 85 Pancor Selong Lombok Timur
Nusa Tenggara Barat
E-mail: muslihan514@rocketmail.com

***Abstract:** The problem in this research is "What is the outbound game development model to encourage the improvement of basic movement skill of Sayang Anak Early Childhood Education (PAUD) Sukamulia subdistrict, East Lombok, Academic Year 2005/2016?". The purpose of this research is to produce outbound game development model to encourage the improvement of basic movement skills of PAUD Sukamulia sub-district, East Lombok academic year 2015/2016 in physical motor learning to develop various aspects of learning and increase the physical activities of PAUD students. This research is a development research. The product development procedures include product analysis to be created, initial product development, expert validation and revision, small group trials and revision, large group trials and end products. Data collection methods are through questionnaires obtained from expert evaluation, observation and interview. Data analysis technique used is descriptive percentage. Based on the research data, it is concluded that the development of outbound games could encourage the improvement of basic movement skills effectively and in accordance with the characteristics of students so that it can be used in physical education learning in early childhood.*

***Keywords:** Outbound, basic movement skills*

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. Hal ini karena sebab usia tersebut merupakan waktu yang sangat kritis bagi anak untuk belajar.

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*”¹.

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. 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, di dalamnya meliputi pembelajaran motorik kasar dan motorik halus.

Kurikulum dengan standar kompetensi bagi pendidikan anak usia dini 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 cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil². 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.

Namun demikian, sentuhan pendidikan jasmani terhadap PAUD sering diabaikan, sehingga kita sering kehilangan peluang untuk memanfaatkan mendidik dan mengembangkan anak. Dalam pelaksanaan di lapangan masih banyak permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk PAUD. Masalah pembelajaran pendidikan jasmani telah banyak menyita perhatian pendidik termasuk pendidik-pendidik pada anak usia dini. Beberapa diantaranya adalah proses pembelajaran yang tidak efektif, kurang terlaksananya dengan baik kurikulum pembelajaran pendidikan jasmani pada PAUD terutama pada perkembangan gerak dasar anak, serta terbatasnya sarana dan prasarana yang ada, baik kualitas maupun kuantitasnya. Permasalahan tersebut semakin mendalam dan berpengaruh secara signifikan terhadap pembelajaran pendidikan jasmani, ditambah karena kurangnya tingkat kemampuan, kreativitas dan inovasi para guru selaku pelaksana pengembangan model pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan penulis, siswa PAUD Sayang Anak Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur belum pernah melakukan pembelajaran fisik-motorik

¹ Adang Suherman, *Dasar-Dasar Penjaskes* (Jakarta: Depdikbud, 2000), 23.

² Depdiknas, *Kurikulum Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudlatul Athfal* (Jakarta: Depdiknas, 2004)

dengan menggunakan media pengembangan permainan *outbound*. Pembelajaran fisik-motorik yang sering dilakukan yaitu kegiatan jalan sehat mengelilingi desa. Oleh karena itu Penulis berupaya mengembangkan permainan *outbound* ini, dengan harapan siswa dapat lebih antusias mengikuti pembelajaran jasmani yang dapat mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa.

Penulis memilih PAUD Sayang Anak Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur sebagai lokasi untuk penelitian karena berdasarkan hasil pengamatan, siswa PAUD Sayang Anak Kecamatan Sukamulia memiliki semangat belajar yang sangat tinggi. Mayoritas anak didiknya sangat aktif bergerak. Selain itu 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.

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. Harapannya hasil yang dicapai akan lebih baik dari pada pembelajaran sebelumnya 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”.

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.

Materi pada proses pembelajaran pendidikan jasmani untuk anak usia dini mengacu pada proses tumbuh kembang anak. 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.

Tujuan umum 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.
3. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani 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.³

Adapun tujuan khusus dari pengembangan jasmani di Taman Kanak-Kanak melalui pendidikan jasmani adalah:⁴

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.

Keterampilan Gerak Dasar

1. 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,⁵ keterampilan gerak bisa diartikan sebagai kemampuan untuk melaksanakan tugas-tugas gerak tertentu dengan baik. Semakin baik penguasaan gerak keterampilan, maka pelaksanaannya akan semakin efisien. 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,⁶ 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.

³ Adang Suherman, *Dasar-Dasar Penjaskes* (Jakarta: Depdikbud, 2000), 22-23.

⁴ Depdiknas, *Departemen Pendidikandan Kebudayaan* (Jakarta: Depdiknas, 1997), 4.

⁵ Sugiyanto, *Perkembangan dan Belajar Motorik* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 8-11.

⁶ Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak* (Jakarta: Depdikbud, 2000), 57-58.

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.

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. 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 diamati⁷. 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. Gerak Dasar

Gerak dasar adalah kemampuan untuk melakukan tugas sehari-hari yang meliputi gerakjalan, lari, lompat, lempar. Rusli Lutan dan Sumardianto,⁸ 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. Menurut Amung Ma'mun & Yudha M. Saputra,⁹ kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:

a. 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, melompat, meluncur, dan lari seperti kuda berlari.

b. 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.

c. Kemampuan Manipulatif

Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian

⁷ Yanuar Kiram, *Belajar Motorik* (Jakarta: Dirjen Dikti, 1992), 49.

⁸ Rusli Lutan & Sumardianto, *Filsafat Olahraga* (Jakarta: Dirjen Dikti, 2000), 21.

⁹ Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak* (Jakarta: Depdikbud, 2000), 20-21.

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 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.

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 sesame.¹⁰ 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:

1. Gerak Dasar Berjalan

Jalan adalah gerak maju atau mundur; melangkahkan kaki.¹¹ 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,¹² 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. Gerak Dasar Meloncat

Meloncat adalah melompat dengan kedua atau keempat kaki bersama-sama¹³. Melompat adalah melakukan gerak dengan mengangkat kaki ke depan (ke bawah, ke atas) dan dengan

¹⁰ Agustinus Susanta, *Outbound Profesional* (Yogyakarta: ANDI Yogyakarta, 2010)

¹¹ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 452.

¹² Sugiyanto, *Perkembangan dan Belajar Motorik* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 3.22.

¹³ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 682.

cepat menurunkannya lagi.¹⁴ Menurut Sugiyanto,¹⁵ 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.

3. Gerak Dasar Melempar

Melempar adalah membuang jauh-jauh.¹⁶ 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.¹⁷

4. Gerak Dasar Menendang

Tendang mempunyai artiepak; terjang. Sedangkan menendang berarti menyepak; mendepak (dengan kaki).¹⁸ Sepak adalah gerakan memukul sesuatu dengan kaki, dengan cara mengayunkan kaki (kemuka atau kesisi). Sedangkan menyepak berarti memukul dengan kaki; menendang; mendepak.¹⁹ 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.²⁰

Prosedur 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 teknik 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

¹⁴ Ibid

¹⁵ Sugiyanto, *Perkembangan dan Belajar Motorik* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 326.

¹⁶ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 657.

¹⁷ Sugiyanto, *Perkembangan dan Belajar Motorik* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 330.

¹⁸ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 1171.

¹⁹ Ibid., 1042.

²⁰ Sugiyanto, *Perkembangan dan Belajar Motorik* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 329-330.

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.

Metode Penelitian

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 biasa digunakan untuk pemecahan masalah praktis 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,²¹ penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Pada dasarnya prosedur penelitian pengembangan terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: 1) mengembangkan produk, dan 2) 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,²² menyebutkan langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk sebagaimana siklus penelitian dan pengembangan yang seharusnya. Dalam hal pengembangan produk untuk pembelajaran penjasorkes disekolah, langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. 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.
- b. Perencanaan, yang mencakup merumuskan kemampuan, merumuskan tujuan khusus untuk menentukan urutan bahan, dan uji coba skala kecil.
- c. 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.

²¹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 215.

²² *Ibid.*, 228-230.

- d. Uji coba produk awal yang akan di evaluasi oleh para ahli, dengan menggunakan seorang ahli pendidikan jasmani dan olahraga misalnya, seorang dosen yang ahli dengan materi yang diteliti, dan dua orang ahli pembelajaran misalnya guru yang memiliki pengalaman mengajar cukup).
- e. Revisi produk awal, lakukan revisi produk awal dari hasil evaluasi ahli dan uji coba skala kecil yang dilakukan sebelumnya.
- f. 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.
- g. Revisi produk akhir dilakukan berdasarkan evaluasi dan analisis uji coba lapangan (melalui pengamatan dan diperlukan instrument baik pengamatan maupun angket).
- h. Hasil akhir model pembelajaran penjasorkes yang dihasilkan melalui revisi setelah dilakukan uji coba lapangan skala besar.
- i. 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*.

2. Instrumen pengumpulan data

Menurut Arikunto,²³ instrument 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 dalam penelitian ini 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 1. RentangEvaluasi

<i>No</i>	<i>Skor</i>	<i>Kriteria</i>
1	5	Sangat Baik
2	4	Baik
3	3	Cukup
4	2	Kurang
5	1	Sangat Kurang

²³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Paraktik* (Yogyakarta: Rineka Cipta, 2010), 203.

Sedangkan untuk siswa digunakan lembar observasi sistematis, yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrument pengamatan.²⁴ Pedoman observasi berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul dan akan diamati. Dalam proses observasi, *Observer* (pengamat) 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 2. Rentang Observasi

<i>No</i>	<i>Skor</i>	<i>Kriteria</i>
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 4. Faktor, Indikator, dan Jumlah Butir Pengamatan

<i>No</i>	<i>Faktor</i>	<i>Indikator</i>	<i>Jumlah</i>
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

Kemudian, 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 alternative jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Skor Jawaban Wawancara “Ya” dan “Tidak”

<i>No</i>	<i>Alternatif Jawaban</i>	<i>Positif</i>	<i>Negatif</i>
-----------	---------------------------	----------------	----------------

²⁴ Ibid., 200.

1	Ya	1	0
2	Tidak	0	1

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

Tabel 6. 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

3. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan evaluasi dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus 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. Berikut akan disajikan tabel klasifikasi persentase.

Tabel 7. 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
4	20,1 - 40%	Kurang	Diperbaiki
5	0 - 20 %	Sangat Kurang	Dibuang

4. Pembahasan hasil penelitian

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

a. 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.

b. 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 teknik 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.

5. 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 8. Hasil Kuesioner Ahli (Uji Coba Skala Besar)

<i>No</i>	<i>Ahli</i>	<i>Persentase</i>
1	Ahli Penjas	94,66 %
2	Ahli Pembelajaran I	96 %
3	Ahli Pembelajaran II	89,33 %
RAT-RATA		93,33 %

Sumber Data : *Data Olah Peneliti*

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.

6. Deskripsi Data Uji Coba Skala Besar

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 tersebut 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 9. 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 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 Sayang Anak Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur.

7. 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:

- a. 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**”.
- b. 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**”.

- c. 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**”.
- d. Berdasarkan data hasil wawancara pada aspek kognitif dan hasil pengamatan pada aspek afektif dan psikomotorik didapat rata-rata persentase 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:

a. Aspek Kognitif

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

- 1) Aspek “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 dapat digunakan.
- 2) Aspek “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 “mengetahui cara melewati lingkaran merah (ban merah) didapat persentase 76,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “**baik**” sehingga dapat digunakan.
- 4) Aspek “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 dapat digunakan.
- 5) Aspek “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 dapat digunakan.

- 6) Aspek “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 dapat digunakan.
- 7) Aspek “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 dapat digunakan.

b. Aspek Psikomotorik

Hasil pengamatan aspek psikomotorik pada uji coba skala besar, didapati 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 dapat digunakan.
- 2) Aspek “berjalan dengan berjinjit”, didapat persentase 86,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria **“baik”** sehingga 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 dapat digunakan.
- 4) Aspek “keseimbangan tubuh dengan irama gerakan”, didapat persentase 82%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria **“baik”** sehingga dapat digunakan.
- 5) Aspek “sikap awal sebelum meloncat”, didapat persentase 88%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria **“baik”** sehingga 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 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 dapat digunakan.
- 8) Aspek “ketepatan loncatan pada lingkaran target”, didapat persentase 84%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria **“baik”** sehingga 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 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 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 dapat digunakan.

- 12) Aspek "sikap awal sebelum menendang", didapat persentase 87,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria "**baik**" sehingga dapat digunakan.
- 13) Aspek "kekuatan tumpuan pada satu kaki", didapat persentase 82%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini memenuhi kriteria "**baik**" sehingga 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 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.

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

8. 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 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. Hal ini sekaligus bertujuan agar siswa tidak merasa takut ketika akan melompat. Kemudian ditambah dengan adanya variasi warna yang dapat menambah semangat dan ketertarikan siswa.

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, dapat sekaligus digunakan untuk stimulasi perkembangan aspek kognitif siswa.
5. Bola sepak dan bola tangan yang digunakan merupakan bola plastic 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* ini, dapat membantu meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa terhadap permainan tersebut.

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 karena keingintahuan mereka melihat teman yang sedang melakukan dengan jarak yang dekat.

Penutup

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. 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. Data tersebut menunjukkan 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.

Produk model permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar sudah dapat dipraktekkan kepada subjek uji coba. Hal ini berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran. Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli yang ada, 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. Hal ini karena permainan ini memiliki kelebihan, yaitu peralatan yang digunakan lebih aman dan nyaman, sehingga siswa tidak merasa takut, permainan dapat dilakukan dimana saja bahkan pada prasarana sekolah yang terbatas sekalipun, penggunaan bendera berwarna dan berangka untuk menunjukkan batas *finish* pada permainan *outbound*, dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa terhadap permainan tersebut.

Pada kegiatan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar ini, siswa merasa antusias. 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 menyajikan permainan ini kepada siswa. Berdasarkan data uji coba dan pengamatan selama penelitian, peneliti melakukan beberapa revisi, meliputi:

1. Memperluas 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 stimulasi 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 Rujukan

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

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Paraktik*, Yogyakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Asti, Badiatul Muchlisin. *Fun Outbound-Merancang Kegiatan Outbound Yang Efektif*. Yogyakarta: Diva Press, 2009.
- Depdiknas, *Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*, Jakarta: Depdiknas, 1997.
- , *Kurikulum Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudlatul Athfal*, Jakarta: Depdiknas, 2004.
- Djamaludin, Ancok. *Outbound Management Training*, Yogyakarta: UII Press Yogyakarta, 2000.
- Ismail, Adang. *Permainan Kecil*, Jakarta: Depdikbud, 2009.
- Kiram, Yanuar. *Belajar Motorik*, Jakarta: Dirjen Dikti, 1992.
- Lutan, Rusli dan Sumardianto. *Filsafat Olahraga*, Jakarta: Dirjen Dikti, 2000.
- Lutan, Rusli dan Adang Suherman. *Perencanaan Pembelajaran Penjaskes*, Jakarta: Dirjen Dikti, 2000.
- Ma'mun, Amung dan Yudha M. Saputra. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*, Jakarta: Depdikbud, 2000.
- Nadisah, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, Jakarta: Dirjen Dikti, 1992.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, Jakarta: Balai Pustaka, 2005.
- Rahayu, Tandyo, dkk. *Pelatihan Olahraga Anak Usia Dini*. Kementerian Pemuda dan Olahraga.
- Samsudin. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTs*, Jakarta: Litera, 2008.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- , *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.
- Soemitro. *Pendidikan Rekreasi*, Jakarta: Depdikbud, 1992.
- Soepartono. *Sarana dan Prasarana Olahraga*, Jakarta: Depdikbud, 2000.
- Sugiyanto. *Perkembangan dan Belajar Motorik*, Jakarta : Universitas Terbuka, 2008.
- Sugiyanto dan Sudjarwo. *Perkembangan dan Belajar Gerak modul 1-6*, Jakarta: Depdikbud, 1991.
- Suherman, Adang. *Dasar-Dasar Penjaskes*, Jakarta: Depdikbud, 2000.
- Sukintaka. *Teori Bermain untuk D2PGSD Penjaskes*, 1992.
- Susanta, Agustinus. *Outbound Profesional*, Yogyakarta: ANDI Yogyakarta, 2010.
- Syarifuddin dan Muhadi. *Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, Jakarta: Depdikbud. Ditjen Dikti, 1992.
- Yus, Anita. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- , *Perkembangan dan Belajar Gerak modul 7-12*, Jakarta: Depdikbud, 1993.