

MODEL PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK ANAK USIA DINI





RINI RAMADHANI
6815137316






**Skripsi Ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana**

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN KONSENTRASI
OLAHRAGA REKREASI
FAKULTAS ILMU OLAHRAGA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
JANUARI, 2018**

**LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING**

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I <u>Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd</u> NIP. 197701282005012002		14/02 2018
Pembimbing II <u>Drs. Zulham, M.Si</u> NIP. 19720302200501002		2/2'18

PERSETUJUAN PANITIA SKRIPSI

Ketua <u>Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd</u> NIP. 197701282005012002		14/02 2018
Sekretaris <u>Muhamad Arif, M.Pd</u> NIDN. 0023028304		31/01 2018
Anggota <u>Bazuri Fadillah Amin, M.Pd</u> NIDN. 03300088703		5/02 2018
<u>Drs. Zulham, M.Si</u> NIP. 19720302200501002		2/2'18
<u>Eka Fitri Novitasari, M.Pd</u> NIP. 197908252005012002		31/01 2018

Tanggal Lulus: 26 Januari 2018

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi ini adalah hasil dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang terbuka di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 14 Februari 2017

Yang membuat pernyataan



Rini Ramadhani

6815137316

LEMBAR PERSEMBAHAN

Asslamualaikum Wr,Wb...

AlhamdulillahRabbilAlamin, terimakasih atas segala nikmat-Mu yang telah memberikan saya kekuatan dan kesabaran serta ketabahan dalam menjalani kisah kehidupan menjadi seseorang mahasiswa. Puji syukur selalu saya panjatkan atas kehadiran-Mu dalam setiap langkah hambaNya, shalawat serta salam pada Nabi Muhammad SAW semoga kita mendapat syafaat di akhirat nanti, dan para sahabat.



Terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua saya bapak Sudadi dan ibu Sunarsih yang selalu mendoakan dan menyemangati putri terakhirnya hingga saat ini dan memberikan banyak sekali ilmu kehidupan dunia maupun akhirat semoga ALLAH SWT selalu memberikan kesehatan dan

keberkahan yang berlimpah, AAAMIN, juga ke tiga kakak terbaik saya Widianingsih A.Md, Danik Susilowati S.Pd, dan Atik Agustiningsih S.E yang menjadi pengingat dan motivasi saya dalam menyelesaikan skripsi ini dan para sahabat-sahabat terbaik saya yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Dan juga tidak terlupakan yakni pak wit dan sekeluarga yang selalu membantu dan men support Rini sejak 2013 hingga saat ini.

Terima kasih saya ucapkan juga untuk KOP Hockey UNJ yang sudah membesarkan nama saya. Terima kasih saya ucapkan untuk Pembina, Senior, Junior serta temen satu angkatan saya. Semoga KOP Hockey UNJ kekeluargaannya semakin erat, solid dan selalu berprestasi. Dan juga yang tidak terlupakan Angkatan 2013 Starlight yang selalu membantu dalam hal apapun, sungguh mereka sangat berharga bagi saya. Semoga selalu dalam lindungan ALLAH SWT AMMIN.

PENULIS

RINI RAMADHANI

ABSTRACT

**RINI RAMADHANI. TRADITIONAL GAMES MODEL FOR CHILD. SKRIPSI.
JAKARTA: FACULTY OF SPORT. UNIVERSITY OF JAKARTA, 2018**

This research aims to make how the traditional games model can be used for children (7-8 years).

The traditional games model study approach for children uses research and development (R & D) the model according to Nana Syaodin Sukmadinata with three stages is preliminary and study.

Development and testing in this study is research worked together with two expert in the field judgement. To validity used in this study is to use expert justification test, where the game model that has been mde than consulted and after that judged by expert in the field of traditional games and children. The initial production of product using 14 traditional games model after it was validated, and the next was test for small group with 4 meetings in the school and the big test use 8 meetings. This research took a place Cipinang Muara 07 Elementary School with the subject is 30 students in the big test wiwth 1 month research period.

The results of this study concluded that Traditional Games Model can be medium in the process of introduction and guidance of traditional gmes to children. Based on the results of traditional game model research can be developed and can be applied to children (7-8 years).

KEYWORD: *Traditional Games, Children, Elementary School*

RINGKASAN

RINI RAMADHANI. MODEL PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK ANAK USIA DINI. Skripsi. Jakarta : Fakultas Ilmu Olahraga. Universitas Negera Jakarta, 2018

Penelitian ini bertujuan membuat bagaimana model permainan tradisional bisa digunakan untuk anak usia dini (7-8 tahun).

Pendekatan penelitian model permainan tradisional untuk anak usia dini ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*R&D*) menurut Nana Syaodin Sukmadinata dengan 3 tahapan yaitu studi pendahuluan, pengembangan, dan pengujian.

Pada penelitian ini peneliti bekerja sama dengan dua ahli dalam bidang permainan tradisional dan anak usia dini sebagai *expert judgment*. Uji validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan uji justifikasi ahli, dimana model permainan yang telah dibuat kemudian dikonsultasikan dan setelah itu dinilai oleh para ahli dalam bidang permainan tradisional dan anak usia dini. Pembuatan awal produk dengan menggunakan 14 model permainan tradisional setelah itu divalidasi Berikutnya diuji cobakan kelompok kecil dengan 4 kali pertemuan di lingkungan sekolah dan uji besar sebanyak 8 kali pertemuan. Penelitian ini bertempat di SDN Cipinang Muara 07 Pagi dengan subjek 30 siswa pada uji coba kelompok besar. Dengan waktu penelitian 1 bulan.

Model permainan tradisional ini juga dapat dijadikan bahan referensi bagi para guru dalam permainan tradisional yang sesuai dengan kemampuan siswa siswi yang dimiliki. Menghasilkan produk model permainan tradisional untuk anak usia dini (7-8 tahun) sebanyak 14 varian permainan tradisional yang sesuai dengan teori permainan tradisional. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Model Permainan Tradisional dapat menjadi media dalam proses pengenalan dan pembinaan permainan tradisional anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian model permainan tradisional dapat dikembangkan dan dapat diterapkan terhadap anak usia dini (7-8 Tahun).

Kata Kunci: Model permainan tradisional, Anak Usia Dini, Sekolah Dasar

KATA PENGANTAR

Puji syukur panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala karunia dan rahmat-Nya sehingga proses penyusunan skripsi yang berjudul “Model Permainan Tradisional Untuk Anak Usia Dini ” ini dapat berjalan lancar dan diselesaikan tepat pada waktunya.

Penelitian skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar sarjana jenjang strata (S1) di Program Studi Olahraga Rekreasi Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta. Selain itu, penelitian ini dilakukan sebagai media pembelajaran bagi peneliti, serta menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh oleh peneliti selama masa perkuliahan agar dapat memberikan manfaat bagi orang lain, khususnya di bidang keilmuan olahraga khususnya permainan tradisional.

Ucapan terimakasih tidak lupa penulis ucapkan kepada Dekan Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta Dr. Abdul Sukur, S.Pd, M.Si, Koordinator Program Studi Olahraga Rekreasi Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta serta pembimbing I Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd dan pembimbing II serta Pembimbing Akademik Drs. Zulham, M.Si, dan para penguji Eka Fitri Novitasari M,Pd , Muhamad Arif, M.Pd , Bazuri Fadillah Amin M.Pd dan juga Heny Lydia, S.Pd selaku kepala sekolah dan guru penjas SDN Cipinang Muara 07 Nurdiany Asa, S.Pd dan Uci Sanusi, S.Pd begitu pula

Karyawan Fakultas Ilmu Olahraga, serta kawan-kawan yang telah menjadi teman diskusi dan berbagi referensi. Penulis juga mengucapkan terimakasih dari lubuk hati paling dalam kepada seluruh pihak yang telah membantu hingga terselesaikan skripsi ini.

Penulis berharap, segores pena pengetahuan yang disusun ini dapat memberikan manfaat bagi siapapun yang membacanya, siring sebuah harapan agar tidak segan untuk memberikan saran dan masukan demi penyempurnakan di masa mendatang. Amin.

Jakarta, Januari 2018

R.R

DAFTAR ISI

	Halaman
RINGKASAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Perumusan Masalah	6
D. Kegunaan Penelitian.....	6

BAB II KAJIAN TEORETIK

A. Konsep Pengembangan Model.....	8
1. Model Sugiono.....	9
2. Model Dick dan Cary.....	12
3. Model ASSURE	13
4. Model Sukmadinata	14
B. Konsep yang Dikembangkan	17
C. Kerangka Teoretik.....	18
1. Pengertian Model	18
2. Pengertian Permainan	19
3. Permainan Tradisional	22
4. Anak Usia Dini	31
D. Rancangan Model.....	38

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian	42
C. Karakteristik Model yang Dikembangkan	43
D. Pendekatan dan Metodologi Penelitian.....	43
E. Langkah-langkah Pengembangan Model.....	45
1. Penelitian Pendahuluan.....	45
2. Perencanaan Pengembangan Model	45
3. Validasi, Evaluasi dan Revisi Model	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model	53
1. Hasil Analisis Kebutuhan	53
2. Model Awal	55
3. Model Final	58
B. Kelayakan Model (teoretik dan empiris).....	60
1. Data Hasil Validasi Ahli Permainan Tradisional	60
2. Data Hasil Validasi Ahli Anak Usia Dini	60
C. Efektivitas Model.....	62
1. Hasil Uji Coba Terbatas	63
2. Hasil Uji Coba Lebih Luas.....	63
D. Pembahasan.....	64

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan	66
B. Implikasi.....	66
C. Saran	67

DAFTAR PUSTAKA	68
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	69
-----------------------	-----------

RIWAYAT HIDUP	114
----------------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Nama Para Ahli Dalam Justifikasi	50
Tabel 4.1 Hasil Analisi Kebutuhan	54
Tabel 4.2 Saran dan Masukan dari ahli permainan tradisional	56
Tabel 4.3 Saran dan Masukan dari ahli anak usia dini.....	57
Tabel 4.4 Hasil Model Final	59
Tabel 4.3 Kelayakan Model	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Research and Development (RND)</i> Sugiyono.....	10
Gambar 2.2 Model desain sistem pembelajaran Dick dan Carey	13
Gambar 2.3 Model Desain ASSURE	14
Gambar 2.4 Model Desain Sukmadinata	15
Gambar 2.5 Permainan Egrang Kaleng	25
Gambar 2.6 Permainan Terompah Panjang	27
Gambar 2.7 Permainan Agogo	28
Gambar 2.8 Permainan Memasukan Paku kedalam Botol	28
Gambar 2.9 Permainan Balap Roda	29
Gambar 2.10 Permainan Gambatan	30
Gambar 2.11 Permainan Hula Hoop	31
Gambar 2.12 Langkah-langkah penelitian dan pengembangan Nana Syaodin Sukmadinata.....	39
Gambar 3.1 Desain Model	46

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Hasil Wawancara	69
Lampiran 2. Model Final	70
Lampiran 3. Dokumentasi Penelitian	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah seseorang yang dilahirkan dan merupakan awal atau cikal bakal lahirnya generasi baru sebagai penerus cita-cita keluarga, agama, bangsa dan negara. Anak dianggap sebagai sumber daya manusia, aset atau masa depan bagi pembangunan suatu negara. Anak harus dididik agar memiliki pengetahuan dan kepribadian yang baik. Semakin baik kepribadian dan ilmu yang dimilikinya, maka akan semakin bagus pula masa depan bangsa yang akan diciptakannya. Anak sebagai fase yang paling menentukan masa depan, memang harus mendapat perhatian yang sangat penting, terutama pada anak usia dini.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang mana pada masa ini anak berada pada masa emas (*golden age*). *Golden age* adalah masa emas anak yang merupakan masa penting untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya. Sehubungan dengan itu, anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental. Anak usia dini belajar dengan caranya sendiri. Bila ditinjau dari hakikat anak usia dini, maka anak memiliki dua aspek perkembangan yaitu biologis dan psikologis. Pada anak usia dini

terjadi perkembangan otak sebagai pusat kecerdasan terjadi sangat pesat. Selain itu, organ sensoris lainnya seperti indera pendengaran, penglihatan, penciuman, pengecap, perabaan dan organ keseimbangan juga berkembang pesat. Hal ini mengakibatkan pembentukan karakteristik dari anak tersebut.

Karakteristik anak pada usia ini, anak telah mampu untuk lebih memahami peraturan, kontrol akan dirinya mulai membaik dan pemahaman akan emosi yang lebih kompleks mulai meningkat. Anak juga mulai menyukai olahraga seperti naik sepeda tanpa roda bantu. Tubuhnya telah mampu melakukan aktivitas fisik yang lebih kompleks. Aktivitas fisik yang paling sering dilakukan anak adalah bermain.

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Dengan kata lain bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dalam membantu mencapai tumbuh kembang anak. Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks. Telah disebutkan sebelumnya, anak pada usia 7-8 tahun sudah mampu memahami peraturan permainan sehingga permainan yang dimainkan akan menjadi lebih variatif.

Permainan merupakan sebuah aktivitas dengan tujuan mencari kesenangan yang membentuk karakter dan memenuhi perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Sebenarnya permainan adalah berbagai kegiatan yang dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan juga merupakan alat bagi anak menjelajahi dunianya karena bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari. Fokus anak pada usia ini mulai terbagi antara belajar dan bermain. Permainan pun menjadi hal yang penting untuk menyeimbangkan kehidupannya. Pemilihan aktivitas bermain ini dapat mempengaruhi perkembangan anak.

Di era globalisasi ini, permainan memberikan pengaruh seperti pola kehidupan baru yang memiliki dampak tertentu terhadap kehidupan sosial dan budaya. Semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju pula permainan yang dikonsumsi oleh anak. Sebelumnya, permainan untuk anak didominasi permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang terbentuk oleh budaya bangsa. Permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak bisa dianggap remeh yang mana permainan tradisional memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial di kemudian hari.

Peneliti melihat bahwa anak usia 7-8 tahun kurang mengenal permainan tradisional sedangkan anak usia 7-8 tahun lebih mengenal dan menyukai permainan modern cenderung bersifat individual sehingga kurang mengeksplorasi kemampuan sosial anak, yang mana interaksi anak hanya terbatas pada benda dan dirinya sendiri serta sifat egosentris anak semakin tinggi karena kurang mengenal cara berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain, melainkan interaksi mereka lebih sering dengan benda mati atau *gadget*. Berbeda dengan permainan tradisional yang lebih memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dalam kelompok. Faktanya, permainan tradisional yang banyak mengandung unsur positif ini hilang karena tergantikan oleh permainan modern. Permainan modern yang dikenal antara lain adalah *playstation, gameswatch, video games, tamiya*, dan permainan modern lainnya. Meskipun ada beberapa manfaat dari permainan modern kaitannya dalam perkembangan bidang ilmu dan teknologi (IT), tetapi apabila porsi kegiatan permainan modern terlalu sering dapat menghambat perkembangan anak dan perkembangan sosialnya. Resiko terbesar yang mungkin terjadi ialah kurangnya kemampuan sehingga menjadi pribadi yang pendiam.

Oleh karena itu peneliti tertarik dalam mengenalkan dan mengoptimalkan aktivitas fisik melalui permainan, tentunya alat yang digunakan untuk mengenalkan permainan ini pun dikembangkan sesuai

kebutuhan. Berdasarkan Sekolah Dasar Negeri Cipinang Muara 07 Pagi kurangnya permainan tradisional untuk anak usia dini 7-8 tahun, karena tidak adanya alat-alat permainan tradisional. Pengenalan tentang permainan tradisional pada usia dini ini sangat dibutuhkan, permainan yang dibuat dimodifikasi sedemikian rupa untuk pengenalan anak usia dini dengan media permainan sesuai karakteristik anak. Dengan melihat kondisi maka diperlukan langkah yang tepat agar dimasa perkembangan anak dapat mengetahui permainan tradisional sebagai langkah yang tepat peneliti memberikan pengenalan melalui permainan tradisional agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan berdasarkan pengenalan melalui permainan tradisional. Peneliti tertarik membuat model permainan tradisional yang dikhususkan untuk anak usia 7-8 tahun. Berdasarkan permasalahan diatas mendorong peneliti untuk membuat model permainan tradisional untuk anak usia 7-8 tahun.

B. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini dipilih agar permasalahan menjadi lebih optimal dan tidak menjadi lebih luas sehingga tidak terjadi kesalahan persepsi maka peneliti memfokuskan masalah kepada model permainan tradisional anak usia dini usia 7-8 tahun

Penelitian ini untuk membuat model permainan tradisional untuk anak usia dini diharapkan dapat mengenalkan permainan tradisional sedari dini yang memberikan banyak dampak positif di dalamnya.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian, maka perumusan masalah yang muncul pada penelitian ini adalah bagaimanakah model permainan tradisional untuk anak usia dini usia 7-8 tahun?

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa kegunaan diantaranya adalah:

1. Bagi peneliti
 - Hasil penelitian model permainan tradisional pada anak usia dini dapat menambah pengetahuan dan wawasan.
2. Bagi program studi Olahraga Rekreasi
 - Hasil penelitian model permainan tradisional pada anak usia dini dapat dijadikan referensi untuk program studi Olahraga Rekreasi.
3. Bagi institusi
 - Penelitian permainan tradisional ini diharapkan memberikan ilmu dibidang olahraga khususnya olahraga rekreasi.

4. Bagi sekolah

- Hasil penelitian model permainan tradisional pada anak usia dini dapat menjadi pengantar untuk memperkenalkan dan mengembangkan permainan tradisional pada anak usia dini dapat memberikan referensi tambahan.

5. Bagi pengajar anak usia dini

- Hasil penelitian model permainan tradisional pada anak usia dini dapat dijadikan sebagai pedoman pengajaran.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Konsep Pengembangan Model

Penelitian merupakan suatu proses penyelidikan serta pengumpulan data untuk tujuan tertentu. Menurut Endang Mulyatiningsih, “penelitian adalah sebuah cara untuk menemukan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan atau rumusan masalah dengan menggunakan prosedur yang sistematis dan ilmiah”.¹ Setiap jenis penelitian memiliki cara pelaksanaan yang spesifik, sehingga seseorang yang akan mengadakan penelitian sangat perlu untuk memahami apa jenis penelitian yang akan dipergunakan. Dari beberapa penelitian tersebut salah satu bentuk penelitian yang akan digunakan peneliti adalah penelitian pengembangan model atau juga *research and development*.

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan, agar sebuah produk tersebut menjadi lebih efektif dan efisien pada bidang yang telah ditentukannya. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan mengkaji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi pada cabang olahraga tersebut atau

¹Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 1.

masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

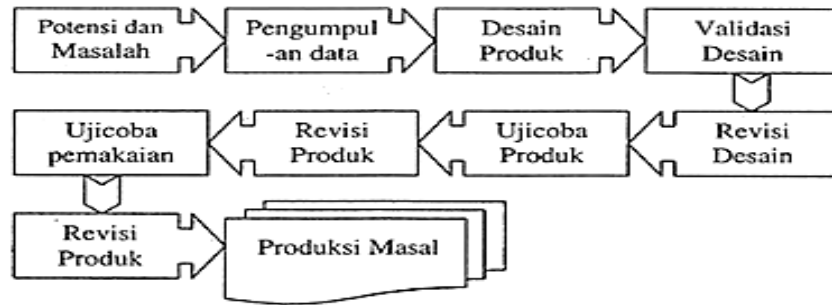
“Pengembangan produk berbasis penelitian terdiri dari lima langkah utama yaitu, analisis kebutuhan pengembangan produk, perancangan (*desain*) produk sekaligus pengujian kelayakannya, implementasi produk atau pembuatan produk sesuai hasil rancangan, pengujian atau evaluasi produk dan revisi secara terus menerus”.² Berikut konsep-konsep konsep pengembangan dari beberapa ahli dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Model Sugiyono

Penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya “*Research and Development* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”.³ Adapun alur rancangan model metode Penelitian dan Pengembangan yang digambarkan dalam bagan seperti dikutip dari Sugiyono adalah sebagai berikut:

²*Ibid*, h.161.

³Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D (Bandung. Alfabeta, 2009), h.297.



Gambar 2.1 Langkah-langkah penggunaan *Metode Research and Development (R&D)* Sugiyono

Sumber: Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan," (Bandung: Alfabeta, 2015) h.298

Berikut langkah-langkah penelitian dan pengembangan dan penjelasannya pada gambar tersebut

1. Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila di dayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah, seperti dikemukakan adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.
2. Mengumpulkan informasi, setelah potensi dan masalah dapat ditunjukan secara faktual dan update.
3. Desain produk, produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* bermacam-macam.
4. Validasi desain, merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak.

5. Perbaiki desain, setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara perbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang menghasilkan produk tersebut.
6. Uji coba produk, seperti telah ditemukan, kalau bidang dalam teknik, desain produk yang telah dibuat tidak langsung diuji coba dulu, tetapi harus dibuat terlebih dahulu, menghasilkan barang, dan barang tersebut diujicoba. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan sistem kerja tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat diujicobakan pada kelompok yang terbatas. Untuk itu pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan efektivitas dan efisiensi sistem kerja lama dengan yang baru.
7. Revisi produk, menguji signifikansi antar kelompok yang dikenai sistem kerja baru dengan kelompok yang tetap menggunakan sistem lama.
8. Uji coba pemakaian, setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa sistem kerja baru tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas. Dalam operasinya sistem kerja baru tersebut, tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

9. Revisi produk, apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan, sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal ini adalah sistem kerja.
10. Pembuatan produk massal, dilakukan apabila produk yang telah diujicoba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi massal.⁴

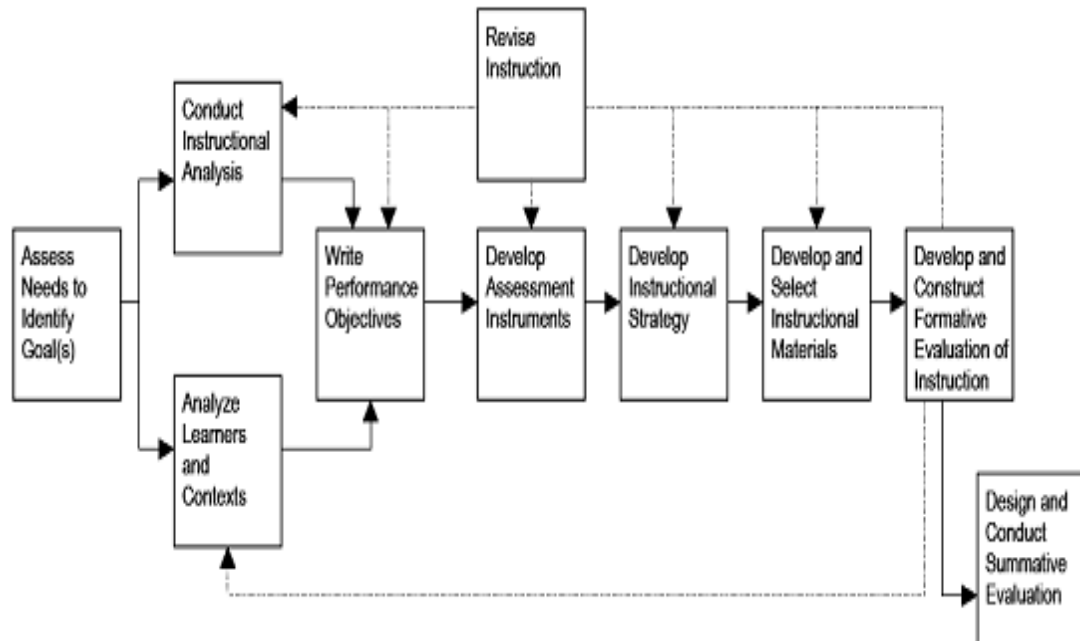
2. Model Desain Dick dan Carey

Sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick dan Carey (2005) telah lama digunakan untuk menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.⁵ Model yang mereka kembangkan didasarkan pada penggunaan pendekatan sistem atau *system approach* terdapat komponen-komponen dasar dari desain sistem pembelajaran yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.⁶ Komponen sekaligus langkah-langkah yang digunakan dalam model desain sistem pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick dan Cary terdiri atas 10 desain.

⁴ Sugiono, "Metode Penelitian Pendidikan", (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 298-311

⁵ Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: PT. Dian Rakyat, 2009), h. 98.

⁶ *Ibid.*, h. 98.



Gambar 2.2 Model desain sistem pembelajaran Dick dan Carey
 Sumber: Benny A.Pribadi, Model Desain Sistem Pembelajaran
 (Jakarta: Dian Rakyat,2009),h98

3. Model ASSURE

Sharon E. Smaldino, James D. Russel, Robert Heinich, dan Michael Molenda mengemukakan sebuah model desain sistem pembelajaran yang diberi nama ASSURE.⁷ Model ASSURE merupakan model desain sistem pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah diimplementasikan untuk mendesain aktivitas pembelajaran, baik yang bersifat individual maupun klasikal. Langkah analisis karakteristik siswa akan memudahkan memilih metode, media, dan strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam

⁷*Ibid.*, h.110.nn

menciptakan aktifitas pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.⁸

Adapun model desain sistem pembelajaran ASSURE

A	Analyze learners
S	State objectives
S	Select media and materials
U	Utilize materials
R	Require learner participation
E	Evaluation/ review

Gambar 2.3 Desain model ASSURE

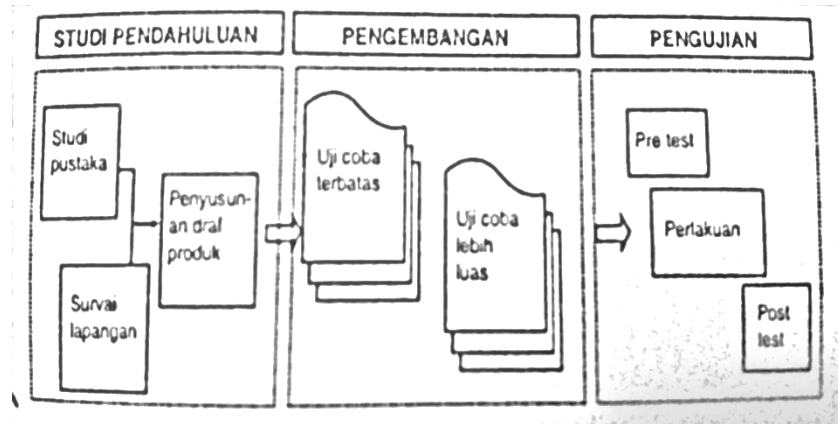
Sumber: Benny A.Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat,2009)

4. Model Sukmadinata

Dalam bukunya Nana Syaodin Sukmadinata juga mengartikan “penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.”⁹ Berikut bagan langkah-langkah peneltian Sukmadinata

⁸ *Ibid.*, h.116.

⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *“Metode Penelitian Pendidikan”*, (Bandung: Rosdakarya,2010)h,190



Gambar 2.4 Langkah-langkah penelitian dan pengembangan
 Sumber: Prof. Dr. Nana Syaodih Sukmadinata, "Metode Penelitian Pendidikan", (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2012)h.189

Selanjutnya langkah-langkah yang dijelaskan pada penelitian Sukmadinata sebagai berikut:

1. Studi Pendahuluan

Tahap pertama studi pendahuluan merupakan tahap awal atau persiapan untuk pengembangan. Tahap ini terdiri atas tiga langkah, pertama studi kepustakaan, kedua survey lapangan dan ketiga penyusunan produk awal atau draf model.

Studi kepustakaan merupakan kajian untuk mempelajari konsep-konsep atau teori-teori yang berkenaan dengan produk atau model yang akan dikembangkan. Draf model tersebut selanjutnya direvisi oleh para ahli. Berdasarkan masukan-masukan revisi diatas, tim peneliti mengadakan

penyempurnaan draf model tersebut. Draft yang telah disempurnakan, digandakan sesuai dengan kebutuhan.

2. Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Lebih Luas

Selesai kegiatan pada tahap pertama Studi Pendahuluan, kegiatan dilanjutkan dengan tahap kedua, uji coba produk. Dalam tahap ini ada dua langkah, langkah pertama melakukan uji coba terbatas dan langkah kedua uji coba lebih luas. Peneliti memberikan catatan penyempurnaan terhadap draft model pembelajaran yang digunakan.

3. Uji Produk dan Sosialisasi Hasil

Uji produk merupakan tahap pengujian kemampuan dari produk yang dihasilkan.

Pengabdinasannya diwujudkan dalam bentuk perencanaan teknis sasaran dan jenis kegiatan yang akan dilakukan dalam tiap tahapannya. Jika langkah penelitian dan pengembangan diikuti dengan benar, maka akan dapat menghasilkan suatu produk pendidikan yang dapat dipertanggung jawabkan. Langkah-langkah tersebut bukanlah hal baku yang harus diikuti langkah yang diambil bisa disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.¹⁰

¹⁰ Sukmadinata, metode Penelitian Pendidikan (Bandung: PT. Reaja Rosdakarya, 2011), h.164

Pada proses penelitian ini harus diawali dengan adanya kebutuhan dan permasalahan yang terjadi dalam permainan tradisional anak usia 7-8 tahun. Dan membutuhkan pemecahan masalah dengan penelitian dan pengembangan model permainan tradisional untuk anak usia dini.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, untuk membuat suatu produk dalam metode Penelitian dan Pengembangan dibutuhkan rancangan model agar alur penelitian dapat berjalan dengan benar dan baik. Alur penelitian dalam rancangan model terdiri dari Penelitian Pendahuluan, Perencanaan Pengembangan Model, Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model.

B. Konsep Model Yang Dikembangkan

Suatu model dalam penelitian pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut oleh peneliti. Model dapat juga memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian. Dengan mengikuti model tertentu yang dianut oleh peneliti, maka akan diperoleh sejumlah masukan (input) guna dilakukan penyempurnaan produk yang dihasilkan, apakah berupa media dan produk-produk yang lain. Dari beberapa metode yang dijabarkan maka peneliti memilih metode Sukmadinata sebagai langkah-langkah dalam proses penelitian pengembangan model. Berikut adalah model desain pengembangan yang digunakan yaitu model

Sukmadinata tentang prosedur dan langkah-langkah penelitian pengembangan. Prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan yang utama yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembang sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validitas.

Model yang dikembangkan yaitu model permainan tradisional untuk anak usia dini (7-8 tahun) dengan alat yang mudah diperoleh serta tempat pelaksanaan yang fleksibel sehingga meningkatkan kemauan anak untuk memainkannya. Selanjutnya model diuji keefektifitasannya oleh para ahli di bidangnya, yaitu ahli permainan tradisional dan ahli anak usia dini. Hasil validitas model dijadikan acuan terhadap tujuan yang akan dicapai yaitu menumbuhkan sikap-sikap positif pada anak.

C. Kerangka Teoretik

1. Pengertian Model

Model dapat diartikan sebagai acuan yang menjadi dasar atau rujukan hal tertentu. Model merupakan sebuah representasi pola pikir untuk mewujudkan sesuatu. Menurut beberapa ahli dapat disimpulkan model merupakan sebuah keterangan secara konsep yang dipakai sebagai saran atau referensi untuk melanjutkan penelitian empiris yang membahas suatu masalah. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia juga disebutkan bahwa

model berarti pola (ragam, acuan dan sebagainya) dari sebuah hal yang diinginkan dibuat atau dihasilkan.

2. Pengertian Permainan

Bermain menjadi suatu kegiatan dimana anak mendapatkan kesempatan melakukan berbagai pilihan untuk bermain, bermain bisa dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Arti yang paling tepat dalam bermain ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekan dari luar atau kewajiban. Bermain secara garis besar dapat dibagi ke dalam dua kategori, aktif dan pasif (hiburan). Apa saja kategori tersebut dan karakteristik yang penting dijelaskan dalam berikut:

A. Bermain Aktif

Dalam bermain aktif, kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat. Anak-anak kurang melakukan kegiatan bermain secara aktif ketika mendekati masa remaja dan mempunyai tanggung jawab yang lebih besar di rumah dan di sekolah serta kurang bertenaga karena pertumbuhan pesat dan perubahan tumbuh.

B. Hiburan

Dalam bermain pasif atau “hiburan”, kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Pemain menghabiskan sedikit energi. Anak yang menikmati temannya bermain memandangi orang atau hewan di televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku adalah bermain dalam mengeluarkan banyak tenaga tetapi kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat olahraga atau tempat bermain.

Menurut Huizinga dalam buku teori bermain “bermain adalah tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batasan-batasan tempat dan waktu.”¹¹ Bermain juga memberi manfaat bagi anak-anak sebagaimana dapat disampaikan Anggani Sudono dalam buku Nofi Marlina Siregar “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi.”¹² Menurut Karl Gross mengatakan bahwa bermain dapat memperkuat insting yang dibutuhkan anak guna kelangsungan hidupnya dimasa depan. Bermain dianggap mengembangkan fungsi-fungsi yang tersembunyi dalam diri seseorang dan

¹¹Siregar Nofi Marlina, *Teori Bermain*,(Jakarta, 2013), h.3

¹² *Ibid.*, h.3

sebagai sarana latihan untuk mengelaborasi keterampilan yang diperlukan disaat dewasa.¹³

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain adalah hal yang paling mendasar untuk mengenal dan memberikan anak kesempatan untuk berexplorasi secara menyenangkan.

Permainan adalah sebuah aktivitas yang dilakukan secara individu maupun kelompok. Permainan bertujuan untuk bersenang-senang dan mengisi waktu luang. Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahinya duniannya dari yang tidak dikenali sampai pada diketahui. Dan dari yang tidak diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Terkait dengan permainan tersebut, setiap ahli memiliki perbedaan dalam mengklarifikasi ragam permainan untuk anak usia dini.

Menurut Nofi Marlina Siregar, “permainan adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, dan melakukan olahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri, atau bersama-sama.”¹⁴

Permainan berdasarkan perkembangan zaman dikategorikan menjadi permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional yaitu permainan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui lisan. Permainan ini biasanya hanya menggunakan aturan sederhana yang

¹³Nor Izatil Hasanah & Hardiyanti pratiwi, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*,(Yogyakarta,2016), h.7

¹⁴*Ibid.*, h.116.

disepakati secara bersama-sama dan menggunakan alat-alat sederhana yang biasanya merupakan benda-benda yang ada disekitar anak. Permainan modern yaitu permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi, seperti permainan dengan menggunakan *playstation*, *handphone*, *laptop* dan teknologi lainnya.

Nor Izatil Hasanah dan Hardiyanti Pratiwi mendefinisikan “permainan secara klasikal, yaitu permainan yang dilakukan oleh sejumlah anak tanpa harus berpasangan dan kelompok, anak-anak akan main bersama-sama akan tetapi biasanya anak yang kalah akan melanjutkan permainan sesuai aturan yang sudah disepakati. Seperti bermain buta-butaaan, bermain petakumpet, dan bermain kelereng.”¹⁵

Dapat disimpulkan bahwa permainan adalah aktivitas yang dilakukan secara tim maupun individu yang diselingi oleh peraturan-peraturan tanpa membebankan pemain.

3. Permainan Tradisional

Di Indonesia sendiri memiliki beragam budaya dan kesenian, termasuk di dalamnya yaitu permainan tradisional atau bisa disebut olahraga tradisional. Permainan tradisional adalah permainan yang berasal dari suatu daerah yang sudah ada sejak dulu dan biasanya dimainkan secara turun menurun, mungkin ditingkat nasional tidak terlalu populer, tapi di daerahnya

¹⁵ Nor Izatil Hasanah dan Hardiyanti Pratiwi *Op.Cit.* h.16

masing masing cukup populer. Olahraga tradisional memiliki dua prasyarat yaitu berupa olahraga dan sekaligus juga bersifat tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang mengandung nilai budaya atau kebiasaan-kebiasaan yang biasanya dilakukan oleh leluhur.

Menurut James Danadjaja di dalam buku teori bermain “Permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi”¹⁶

Menurut Ahmad Allatief Ardiwinata, Suherman dan Marta Dinata “berbagai olahraga tradisional atau permainan tradisional yang ada di Indonesia dapat di klasifikasikan ke dalam beberapa klasifikasi seperti olahraga atau permainan untuk seorang diri, olahraga permainan untuk berpasangan atau berlawanan, olahraga tanding beregu, serta olahraga atau permainan kelompok bergilir.”¹⁷

Menurut Nofi Marlina Siregar “permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif.”¹⁸

¹⁶ Siregar Nofi Marlina, *Teori Bermain*,(Jakarta, 2013), h.137

¹⁷ Achmad Allatief Ardiwinata, Suherman, Marta Dinata , *Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional* , (Jakarta : KEMENPORA RI 2006), H.2

¹⁸ *Ibid* .,h.138

Olahraga atau permainan tradisional untuk seorang diri merupakan permainan-permainan tradisional yang dimainkan oleh satu orang atau tunggal. Sedangkan berkelompok merupakan permainan-permainan tradisional yang di mainkan oleh satu regu, contohnya adalah permainan terompah panjang yang terdapat di pulau Jawa.

a. Egrang kaleng

Selain mengenal permainan egrang dari bambu, anak-anak masyarakat jawa masa lalu juga mengenal egrang kaleng. Egrang jenis ini dibuat dari bahan dasar kaleng yang disambung dengan tali tambang berukuran kecil. Permainannya cukup mudah, awalan kaki satu dia angkat kekaleng, sementara kaki yang lainnya tetap bertumpu dipermukaan tanah, setelah itu kedua kakinya naik keatas kaleng seperti layaknya berjalan menggunakan sendal. Permainan egrang kaleng selain sebagai hiburan permainan bertujuan untuk:

1. Melatih kekompakan langkah kaki serempak dan seirama menuju satu tempat sebagai garis akhir. Memadukan langkah kiri dan kanan, menyamakan tinggi langkah serta panjang langkah bersama sama juga merupakan kunci dari keterampilan permainan.
2. Fokus. Pusatkan perhatian terhadap permainan, kerjasama dan tujuan.

Berikut cara bermain egrang kaleng yaitu:

- a) Bagian cembung dari kaleng yang sudah dijadikan satu dengan tali dipakai seperti sandal, sedangkan tali dipegang dengan kedua tangan.
- b) Kemudian anak berjalan dengan mengatur turun naiknya tali atau mengulur-ulurkan tali kekanan dan kekiri agar dia bisa berjalan.
- c) Anak dibebaskan untuk berjalan kemana saja, tapi jika permainan ini dimasukkan kedalam pembelajaran, bisa diberi batasan garis start dan finish, bisa juga dijadikan perlombaan, berlomba berjalan dengan tempurung siapa yang paling cepat sampai kegaris finish.¹⁹



Gambar 2.5 Egrang kaleng
Sumber : Dokumentasi pribadi

b. Terompah panjang

Permainan terompah panjang sejak dulu sudah ada di daerah sepanjang perairan sungai rokan, baik rokan kiri maupun rokan kanan, Kabupaten Kampar, maupun di Rokan bagian Hilir, seperti di bagian Siapi-

¹⁹ Nor Izatil Hasanah dan Hardiyanti Pratiwi, *Op.Cit.*h.112.

api, Bengkalis Riau. Kini, terompah panjang sudah merakyat.²⁰ Terompah panjang adalah permainan yang memerlukan kekompakan team, melakukan gerakan melangkah yang sama. Manfaat dari permainan ini ialah meningkatkan kemampuan kerjasama, mengisi waktu luang dan meningkatkan kebugaran jasmani. Cara bermain terompah panjang:

1. Pemain dibagi kedalam team yang beranggotakan 5 atau 3 orang yang disesuaikan jenis perlombaan
2. Sebelum di mulai para pemain bersiap-siap dengan jari-jari kaki masuk kedalam setengah lingkaran karet dan berpegangan dengan teman satu dengan teman yang lainnya
3. Semua trompah berada di belakang garis start.
4. Selama pertandingan berlangsung jari-jari kaki pemain tidak boleh keluar dari setengah lingkaran karet, apabila terjadi maka team tersebut dianggap gugur.
5. Pemenang ditentukan bila team berhasil mencapai garis finish dengan ujung belakang terompah berhasil melewati garis finish.

²⁰ Achmad Allatiief Ardiwinata, Suherman dan Marta Dinata, *Op.Cit.*h.20.



Gambar 2.6 Terompah panjang
Sumber : Dokumentasi pribadi

c. Agogo (lompat tali)

Permainan agogo bisa disebut juga permainan lompat tali. Permainan lompat tali adalah permainan yang menyerupai tali yang disusun dari karet gelang. Cara permainan ini bisa dilakukan perorangan atau kelompok, jika hanya bermain seorang diri biasanya anak mengikatkan tali pada tiang ataupun pohon untuk melompatinya. Jika bermain dengan kelompok biasanya melibatkan minimal tiga anak atau lebih, dua anak untuk memegang ujung karet dibagian kanan dan kiri, tali dipegang sesuai keinginan si anak. Aturan permainan grub untuk permainan tim, peraturannya sama dengan peraturan pada permainan perseorangan, tetapi pada level ini pada masuk tali harus dilakukan oleh 2 orang sekaligus.²¹

²¹ Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*(Jakarta: Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Grup),2014), h.76.



Gambar 2.7 Karet panjang (agogo)
Sumber : Dokumentasi pribadi

d. Memasukkan paku dalam botol

Permainan ini pada umumnya sudah sering dimainkan oleh anak-anak saat perlombaan tujuh belasan. Pada umumnya permainan ini bersifat kompetisi. Selain permainan ini menggunakan paku permainan ini bisa juga dimodifikasi menggunakan pensil. Permainan ini cukup mudah tali yang diikat dipinggang lalu digantungkan dengan paku maupun pensil setiap anak berusaha memasukkan benda tersebut kedalam botol. Permainan ini juga melatih konsentrasi dan kesabaran si anak.



Gambar 2.8 Paku kedalam botol
Sumber : Dokumentasi pribadi

e. Balap roda

Permainan balap roda ialah permainan yang sangat mudah dimainkan biasanya permainan ini dimainkan dilapangan yang besar, alat yang digunakan pun juga mudah ditemukan yakni roda dan bambu ataupun kayu kecil. Cara bermain balap roda sangat mudah hanya menggelindingkan roda dan dijalankan menggunakan kayu. Cara bermain pemain siap di garis start untuk menggelindingkan roda saat peluit berbunyi, semua adu cepat menggelindingkan roda dari garis start hingga ke finish. Aturan permainannya, bagian tengah (poros) ban tidak boleh menyentuh tanah. Peserta yang menggelindingkan paling cepat sampai digaris finish maka dialah pemenangkannya.²²



Gambar 2.9 Roda sepeda BMX
Sumber : Dokumentasi pribadi

²² *Ibid* ,h.110.

f. Gembatan

Permainan ini sangat mudah untuk dimainkan oleh anak-anak dengan bahan yang mudah untuk didapatkan di sekitar rumah. Cara bermain yaitu sebanyak dua belas kreweng (pecahan genting) ditumpuk dua orang wakil dari masing-masing regu (missal "A" dan "B") bersiap di garis start, yang lain menyebar. Wakil regu tersebut menggelindingkan atau melemparkan bola menuju tumpukan genting. Jika regu "A" menggelindingkan bola dan berhasil menjatuhkan tumpukan kereweng atau genting maka regu "b" yang tadi dan harus mengejar bola yang diarahkan ke salah satu anggota regu "A".²³



Gambar 2.10 Gembatan
Sumber : Dokumentasi pribadi

g. Hula Hoop

Hula hoop adalah lingkaran mainan yang berputar-putar di sekitar pinggang, tungkai atau leher. Hula hoop modern ditemukan pada tahun 1958 oleh Arthur K. Spud Melin dan Richard Knerr, namun anak-anak dan orang

²³*ibid.*,h.50.

dewasa di seluruh dunia telah bermain dengan lingkaran, memutar-mutar, menggelinding dan melemparkannya sepanjang sejarah.²⁴ Hula hoop mainan yang berbentuk yang berputar di sekitar pinggang, tungkai atau leher. Hula hoop untuk anak-anak umumnya berukuran diameter sekitar 28 inci, dan untuk orang-orang dewasa sekitar 80 inci.²⁵ Bahan tradisional pembuat hula hoop ini biasanya adalah semak dedalu, rotan, ranting anggur dan rerumputan kaku. Sekarang biasanya terbuat dari pipa plastik.



Gambar 2.11 Hula hoop
Sumber : Dokumentasi pribadi

4. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut *National Association for the Education Young Children (NAEYC)* menyatakan bahwa anak usia dini atau “*early childhood*” merupakan anak yang berada

²⁴ <http://www.marcelinepress.com/history/sejarah-dan-fakta-tentang-hula-hoop/>

²⁵ <https://www.eocforum.net/Sejarah-Permainan-Hula-Hoop>

pada usia nol sampai dengan delapan tahun.²⁶ Pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran terhadap anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Misalnya, ada anak yang berbakat dalam bidang olahraga, menari, bermusik menyanyi dan sebagainya. Perkembangan dan pertumbuhan setiap anak juga tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan dan pertumbuhan yang berbeda. Dengan demikian, dibutuhkan upaya pendidikan atau pemahaman untuk mencapai optimalisasi semua aspek baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis melalui permainan tradisional.

Sepuluh prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini. Yang dikemukakan oleh Elizabeth B. Hurlock : 1. Perkembangan yang menyangkut perubahan, 2. Perkembangan awal lebih penting dari pada perkembangan selanjutnya karena perkembangan awal sangat dipengaruhi oleh proses

²⁶ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2017.h.1

belajar dan pengalaman, 3. Perkembangan merupakan hasil proses kematangan dan belajar, 4. Pola perkembangan dapat prediksi karena memiliki pola tertentu, 5. Pola perkembangan mempunyai karakteristik penting yang dapat diprediksi, 6. Perbedaan individu dalam setiap perkembangan aspek-aspek tertentu karena adanya pengaruh bawaan terhadap kondisi lingkungan, 7. Priodesasi dalam pola perkembangan yang disebut dengan priode pralahir, masa neonates, masa bayi, masa anak-anak awal, masa anak-anak akhir, dan masa puber, 8. Ada harapan sosial untuk setiap periode perkembangan, 9. Setiap bidang perkembangan memiliki resiko tertentu baik fisik maupun psikologis, yang dapat mengubah pola perkembangan, 10. Kebahagiaan bervariasi pada berbagai periode perkembangan.²⁷

Menurut Ahmad Susanto anak usia dini adalah usia 0-8 tahun adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai *the golden age* (usia emas), yaitu usia yang sangat berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya.²⁸ Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik. Berikut karakteristik anak usia dini:

1. Usia 0-1 tahun, pada masa bayi perkembangan fisik mengalami kecepatan luar biasa, paling cepat dibanding usia selanjutnya. Berbagai kemampuan

²⁷ *Ibid.*,h.3.

²⁸ *Ibid.*,h.5.

dan keterampilan dasar dipelajari anak usia dini ini. Beberapa karakteristik anak usia bayi dapat dijelaskan berikut ini.

- a. Mempelajari keterampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk, dan berjalan.
 - b. Mempelajari keterampilan menggunakan pancaindra, seperti melihat atau mengamati, meraba, mendengar, mencium, dan mengecap dengan memasukkan setiap benda ke mulut.
 - c. Mempelajari komunikasi sosial. Bayi yang baru lahir telah siap melaksanakan kontak sosial dengan lingkungannya. Komunikasi responsive dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respons verbal dan non verbal bayi. Berbagai kemampuan dan keterampilan dasar anak tersebut merupakan modal penting bagi anak untuk menjalani proses perkembangan selanjutnya.
2. Usia 2-3 tahun, pada usia ini anak memiliki beberapa kesamaan karakteristik dengan masa sebelumnya. Artinya, secara fisik anak mengalami pertumbuhan yang pesat.

Beberapa karakteristik khusus yang dilalui oleh anak usia 2-3 tahun sebagai berikut,

- a. Anak sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada disekitarnya. Ia memiliki kekuatan observasi dan keinginan belajar yang luar biasa. Eksplorasi yang dilakukan oleh anak terhadap benda apa saja yang ditemui merupakan proses belajar yang sangat efektif. Motivasi belajar

anak pada usia tersebut menempati grafik tertinggi dibanding sepanjang usiannya jika tidak ada hambatan dari lingkungan.

- b. Anak mulai mengembangkan kemampuan berbahasa. Diawali dengan berceloteh, kemudian satu dua kata dan kalimat yang belum jelas maknanya. Anak terus belajar memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati, serta pikiran.
 - c. Anak mulai belajar mengembangkan emosi. Perkembangan emosi anak didasarkan pada bagaimana lingkungan memperlakukan anak. Hal ini dikarenakan emosi bukan ditentukan oleh bawak, melainkan lebih banyak pada lingkungan.
3. Usia 4-6 tahun, pada usia ini seorang anak memiliki karakteristik antara lain sebagai berikut.
- a. Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal itu bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun besar.
 - b. Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batasan-batas tertentu.
 - c. Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal itu terlihat dari seiringnya anak menyenangkan segala sesuatu yang dilihat.

- d. Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial. Walaupun aktivitas bermain dilakukan secara bersamaan.
4. Usia 7-8 tahun, karakteristik perkembangan seseorang anak usia 7-8 tahun antara lain sebagai berikut :
- a. Perkembangan kognitif anak masih berada pada masa yang cepat. Dari segi kemampuan, secara kognitif anak sudah mampu berpikir bagian perbagian. Artinya, anak sudah mampu berpikir analisis dan sintesis, serta deduktif dan induktif.
 - b. Perkembangan sosial, anak mulai ingin melepaskan diri dari otoritas orang tuanya. Hal itu ditunjukkan dengan kecenderungan anak untuk selalu bermain di luar rumah bergaul dengan teman sebaya.
 - c. Anak menyukai permainan sosial. Bentuk permainan yang melibatkan banyak orang dengan saling berinteraksi.
 - d. Perkembangan emosi anak sudah mulai terbentuk dan tampak sebagai bagian dari kepribadian anak. Walaupun pada usia ini masih pada taraf pembentukan, namun pengalaman anak telah menampakkan hasil.

Karakteristik anak usia 7-8 tahun pada umumnya sudah berada dalam pendidikan sekolah dasar kelas paling awal (kelas I dan II). Proses pembelajaran yang diterima anak dikelas lebih terarah penguasaan kemampuan membaca dan menulis. Pembelajaran dari SD pada umumnya perlu memperhatikan kemampuan dan potensi perkembangan anak, karakteristik anak dalam satu kelas tentunya mempunyai sifat yang berbeda-

beda ada yang cepat menangkap pelajaran atau materi dan ada juga anak yang lambat sehingga butuh kesabaran dan pengulangan sehingga anak dapat mengerti.

Pola pengaruh selama masa prasekolah keluarga merupakan agen sosialisasi yang terpenting. Sejak umur 7-8 tahun tekanan kelompok menjadi lebih kuat dibandingkan dengan umur sebelumnya. Ketika anak-anak memasuki sekolah, guru mulai memasukan pengaruh terhadap sosialisasi mereka, meskipun pengaruh teman sebaya biasanya lebih kuat dibandingkan dengan pengaruh guru atau orang tua.²⁹

Masa sekolah ialah periode perkembangan yang merentang dari usia kira-kira 7-12 tahun. Masa ini juga biasa disebut dengan masa anak-anak pertengahan dan akhir. Keterampilan-keterampilan fundamental seperti membaca, menulis dan berhitung telah dikuasai. Masa ini anak diharapkan untuk memperoleh pengetahuan dasar yang dipandang penting bagi persiapan dan penyesuaian diri terhadap kehidupan di masa dewasa. Tingkatan kelas di sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua, dan tiga, yang berada di rentang usia 6-8 tahun, sedangkan kelas tinggi sekolah dasar yang terdiri dari kelas empat, lima, dan enam, yang berada di rentang usia 9-12 tahun.

²⁹ Elizabeth B. Hurlock, "Perkembangan Anak".(Jakarta: PT.Gelora Aksara Pratama,1978),h.252

Perkembangan anak usia sekolah dasar kelas awal dibagi menjadi 2 kelompok usia, yaitu usia 6-7 dan usia 7-8. Pada usia 6-7 tahun anak menunjukkan beberapa perkembangan, diantaranya sudah memiliki proporsi tubuh seperti orang dewasa, menyukai kegiatan olahraga, sudah bisa belajar berenang, mendaki dan sebagainya. Pada usia 6-7 tahun tubuhnya telah mampu melakukan aktifitas fisik yang lebih kompleks.

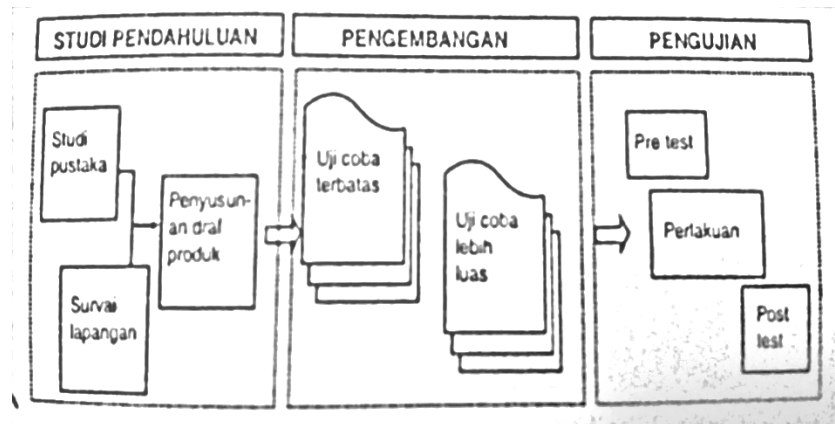
Sementara Pada usia 7-8 tahun anak menunjukkan beberapa perkembangan, diantaranya massa otot-rangka meningkat dan ketrampilan motorik kasar juga halus membaik, kapasitas belajar mulai meluas, anak sudah bisa belajar menulis, membaca dan menyelesaikan masalah melalui sekolah, anak mulai tertarik menghabiskan waktu dan meminta informasi dari teman sebayanya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia 7-8 tahun memiliki karakteristik sebagai anak yang masih dalam masa pertumbuhan dan perkembangan meliputi aspek fisik, emosi, sosial dan motorik dimana pencapaian tersebut kemudian mengarah pada pembentukan keterampilan.

D. Rancangan Model

Model rancangan yang dipilih sebelumnya telah disebutkan, yaitu model rancangan Sukmadinata. Model tersebut bersesuaian dengan

rancangan model yang dimaksud peneliti. Berikut model desain pengembangan yang digunakan. Berikut penjelasan model sukmadinata :



Gambar 2.12 Langkah-langkah penelitian dan pengembangan
 Sumber: Prof. Dr. Nana Syaodih Sukmadinata, "Metode Penelitian Pendidikan", (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2012)h.189

Secara garis besar dikembangkan oleh Sukmadinata dan kawan-kawan terdiri dari tiga tahap, yaitu: 1) Studi Pendahuluan, 2). Pengembangan Model, 3) Uji Model, adapun langkah-langkah penelitian seperti ditunjukkan pada gambar.

1. Studi Pendahuluan

Tahap pertama studi pendahuluan merupakan tahap awal atau persiapan untuk pengembangan. Tahap ini terdiri atas tiga langkah, pertama

studi kepustakaan, kedua survey lapangan dan ketiga penyusunan produk awal atau draf model.

Studi kepustakaan merupakan kajian untuk mempelajari konsep-konsep atau teori-teori yang berkenaan dengan produk atau model yang akan dikembangkan. Selanjutnya dilakukan survey lapangan untuk mengumpulkan data berkenaan dengan perencanaan dan pelaksanaan pengembangan model. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, studi documenter dan observasi langsung. Berpegang pada data yang didapat dari survey lapangan dan mengacu pada dasar-dasar teori atau konsep yang disimpulkan dari hasil studi kepustakaan, maka tim peneliti menyusun draf awal model produk yang dikembangkan. Draft model tersebut selanjutnya direvisi oleh para ahli. Berdasarkan masukan-masukan revisi diatas, tim peneliti mengadakan penyempurnaan draft model tersebut. Draft yang telah disempurnakan, digandakan sesuai dengan kebutuhan.

2. Pengembangan (Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Lebih Luas)

Selesai kegiatan pada tahap pertama Studi Pendahuluan, kegiatan dilanjutkan dengan tahap kedua, uji coba produk pengembangan. Dalam tahap ini ada dua langkah, langkah pertama melakukan uji coba terbatas dan langkah kedua uji coba lebih luas. Peneliti memberikan catatan penyempurnaan terhadap draft model pengembangan yang digunakan.

3. Uji Produk dan Sosialisasi Hasil

Uji produk merupakan tahap pengujian keampuhan dari produk yang dihasilkan. Pengadaptasinya diwujudkan dalam bentuk perencanaan teknis sasaran dan jenis kegiatan yang akan dilakukan dalam tiap tahapannya. Jika langkah penelitian dan pengembangan diikuti dengan benar, maka akan dapat menghasilkan suatu produk pengembangan model yang dapat dipertanggung jawabkan. Langkah-langkah tersebut bukanlah hal bak yang harus diikuti langkah yang diambil bisa disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.³⁰

Peneliti memilih alur metode penelitian ini karena metode penelitian ini lebih efektif diterapkan pada anak usia dini yang cenderung berorientasi sederhana. Dan dari alur proses penelitian sukmadinata yang telah dijelaskan diatas mewakili alur atau sistematika dari penelitian yang dilakukan. Jadi, dalam penelitian ini metode penelitian yang akan digunakan adalah metode penelitian sukmadinata beserta alur-alur proses penelitiannya.

³⁰ Sukmadinata, metode Penelitian Pendidikan (Bandung: PT. Reaja RosdakSarya,2011), h.164

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian model permainan tradisional anak usia dini (7-8 tahun) ini memiliki tujuan untuk membuat model permainan tradisional yang nantinya dapat diterapkan sekaligus mengenalkan kepada anak usia dini.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di lapangan sekolah SDN Cipinang Muara 07 Pagi. Jl. Cipinang Elok Blok AV No.15 RT 3/10 Cipinang Muara, Jatinegara, Jakarta Timur

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan selama 4 bulan terhitung Oktober 2017 - Januari 2018. Adapun rincian sebagai berikut:

- Analisis kebutuhan pada tanggal 13 September 2017
- Perencanaan pengembangan model pada tanggal 3 Oktober 2017
- Pengembangan model permainan tradisional pada tanggal 9 November 2017
- Telaah pakar pada tanggal 21-22 November 2017

- Uji coba terbatas pada tanggal 30 November 2017
- Uji coba lebih luas pada tanggal 13 Desember 2017
-

C. Karakteristik Model yang Dikembangkan

Perencanaan dan penyusunan ini adalah produk berupa model permainan tradisional, sasaran dalam penelitian model permainan tradisional anak usia dini adalah anak usia 7-8 tahun yang bersekolah di SDN Cipinang Muara 07 Pagi. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah siswa yang berusia 7-8 tahun, ini dirumuskan agar dapat mempermudah pelaksanaan uji coba produk. Adapun uji coba kelompok kecil meliputi lingkungan sekolah dan melibatkan jumlah siswa sebanyak 15 orang. Dalam uji coba kelompok besar meliputi seluruh kelas II SDN 07 Cipinang Muara dan melibatkan jumlah siswa sebanyak 30 orang.

Permainan tradisional yang dimodifikasi untuk anak usia dini dirancang sesuai karakteristik anak usia 7-8 tahun. Karena peneliti membuat model permainan tradisional ini dengan cara bermain yang mudah dimengerti, dari segi alat tidak berbahaya untuk anak usia dini dan memiliki unsur kesenangan.

D. Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) untuk validasi produk berupa

pengembangan model permainan tradisional untuk anak usia 7-8 tahun. Menurut Nana Syaodin Sukmadinata penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.¹

Desain dalam penelitian dan pengembangan didasarkan pada data yang sistematis yang berasal dari praktik. Melalui studi sistematis ada desain, pengembangan dan proses evaluasi dengan tujuan membentuk dasar empiris untuk menciptakan produk instruksional dan non instruksional serta alat-alat dan model baru atau yang disempurnakan. Ini merupakan cara untuk menguji teori dan untuk memvalidasi produk, selain itu untuk membuat prosedur baru, teknik dan alat-alat berdasarkan analisis tertentu. Desain dan pengembangan produk serta program instruksional merupakan jantung dan IDT (*Instructional Desain & Technology*).

Agar rancangan model dapat berjalan dengan baik dan benar, maka peneliti akan menggunakan alur rancangan model. Adapun alur rancangan model permainan tradisional egrang kaleng, terompah panjang, agogo (lompat tali), memasukan paku dalam botol, balap roda, hula hoop dan gembatan dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan ini dapat

¹Nana Syaodih Sukmadinata, "Metode Penelitian Pendidikan", (Bandung: Rosdakarya, 2010)h, 190

digambarkan juga dalam bagan seperti dikutip dari Sukmadinata sebagai berikut.

E. Langkah-langkah Pengembangan Model

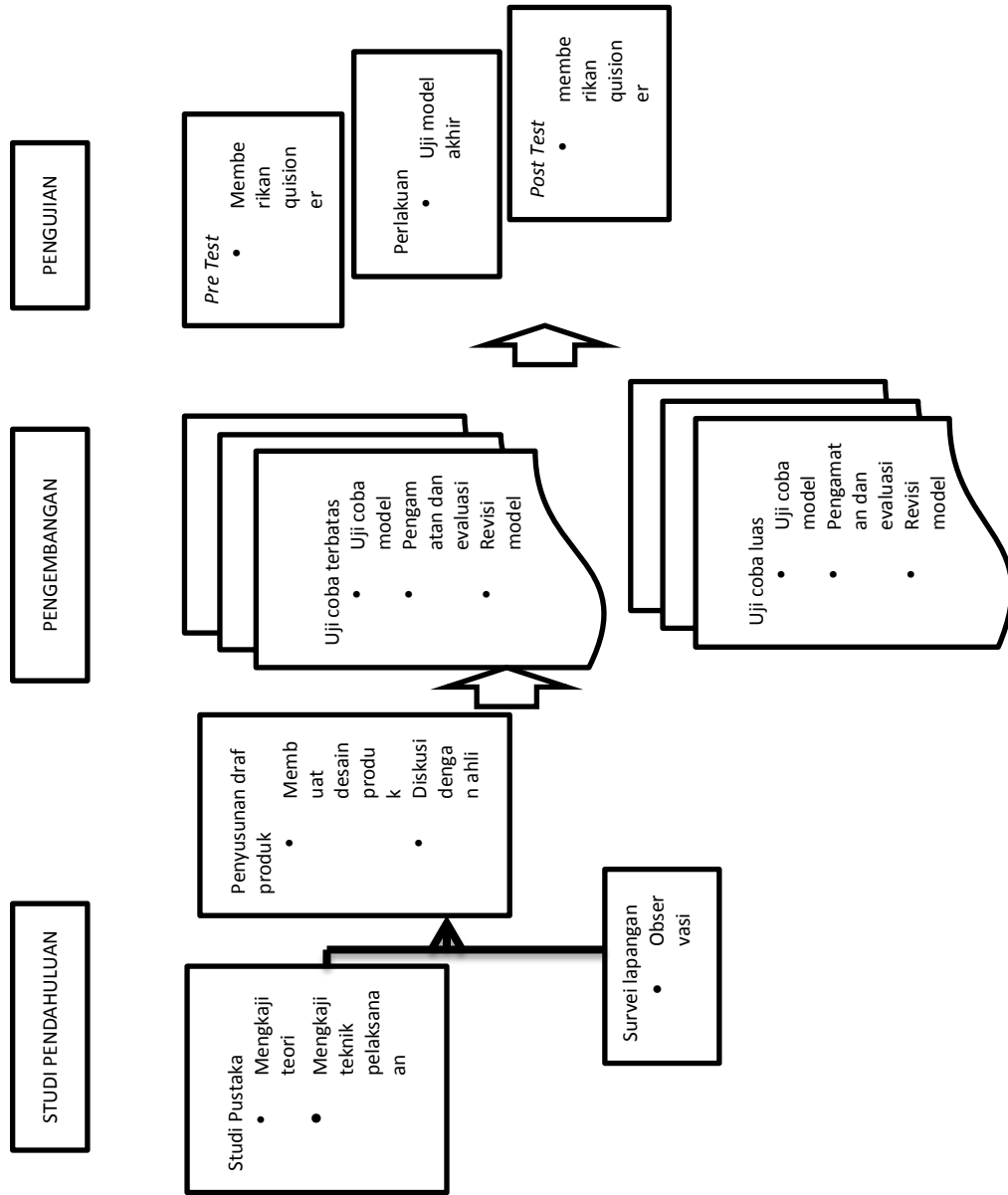
Peneliti mendesain tahap-tahap dari model Sukmadinata. Setelah melalui pengumpulan data dari analisis kebutuhan peneliti melakukan tahap-tahap penelitian yang diuraikan sesuai menurut Sukmadinata penelitian ini melalui 3 tahapan yaitu:

1. Penelitian Pendahuluan

Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi awal agar mendapatkan informasi yaitu dengan cara berupa pengamatan lapangan dan wawancara kepada guru pendidikan jasmani Sekolah Dasar Negeri 07 Pagi. Dalam pengamatan peneliti melihat permasalahan di sekolah pada siswa Sekolah Dasar Negeri Cipinang Muara 07 pagi adalah kurangnya wawasan dalam mengetahui permainan tradisional dan kurang mengetahui jenis-jenis permainan tradisional dari berbagai daerah.

2. Perencanaan Pengembangan Model

Setelah menyelesaikan tahap Penelitian Pendahuluan dilanjutkan dengan pembuatan produk awal pengembangan model permainan tradisional anak usia 7-8 tahun dengan model Sukmadinata



Gambar 3.1 Langkah-langkah penelitian dan pengembangan
 Sumber: Dokumentasi pribadi

1. Studi Pendahuluan

Tahapan yang dilakukan pada studi pendahuluan adalah studi kepustakaan dan survey lapangan untuk selanjutnya disusun draf produk. Pada studi kepustakaan, peneliti mencari referensi teori tentang permainan tradisional dan anak usia dini berupa buku-buku, jurnal-jurnal dan internet. Kemudian peneliti mengumpulkan data berkenaan dengan perencanaan dan pelaksanaan model permainan tradisional untuk anak usia dini. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, studi dokumenter dan observasi langsung. Berpegang pada data yang didapat dari survey lapangan dan mengacu pada dasar-dasar teori atau konsep yang disimpulkan dari hasil studi kepustakaan, maka peneliti menyusun draf awal model produk yang dikembangkan sesuai kebutuhan. Draft model tersebut selanjutnya didiskusikan kemudian direvisi oleh para ahli. Berdasarkan masukan-masukan revisi, peneliti mengadakan penyempurnaan draft model tersebut. Draft yang telah disempurnakan, digandakan sesuai dengan kebutuhan.

2. Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas dan uji coba lebih luas. Pada uji coba terbatas, dilakukan uji coba model berdasarkan hasil diskusi dan revisi para ahli lalu diamati kesesuaiannya. Selanjutnya revisi model dalam upaya penyempurnaan produk. Pada uji coba lebih luas, pengembangan model kembali diujikan dan diamati kembali kesesuaiannya lalu revisi kembali dilakukan apabila diperlukan.

3. Pengujian

Setelah uji coba luas dan uji coba terbatas, uji validitas dilakukan sebagai acuan untuk kelayakan model pengembangan yang dilakukan. Uji validitas dilakukan oleh para ahli yaitu ahli anak usia dini dan ahli permainan tradisional. Hal ini tidak menggunakan *pretest* dan *posttest* dikarenakan tahap tersebut hingga pembuatan produk.

Asumsi tersebut di pangkas karena arahan dalam penulisan karya ilmiah dalam buku panduan FIO UNJ peneliti menyajikan proses dan hasil uji kelayakan model yang dikembangkan baik uji teoretik maupun empiris. Penyajian hasil diawali dengan mengkerangkakan metode yang digunakan dalam uji kelayakan teoretik dengan menjelaskan pakar yang terlibat dan proses pengujiannya, sedangkan untuk uji empiris peneliti menjelaskan objek yang digunakan untuk uji coba model. Di akhir penjelasan, peneliti menyajikan hasil pengujian yang menyatakan model yang dikembangkan layak.²

Peneliti menjelaskan proses dan hasil evaluasi keefektifan model berdasarkan data pada saat implementasi model dengan menggunakan kriteria evaluasi. Pada bagian ini dimungkinkan adanya uji hipotesis, terutama jika kriteria yang digunakan adalah norma dengan menggunakan desain eksperimen, maka hasil pengujian persyaratan analisis statistik dan

² Abdul Sukur, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah & Artikel Ilmiah* (Jakarta: Fakultas Ilmu Olahraga, 2017), h.56

hasil pengujian hipotesis untuk menguji efektivitas model yang dijelaskan pada bagian ini.³

3. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model

Pada tahapan ini, peneliti melakukan validasi, evaluasi, serta revisi terhadap model permainan tradisional yang akan dikembangkan. Berikut ini merupakan tahapan-tahapan validasi, evaluasi, dan revisi yang akan diterapkan dalam model permainan tradisional.

a. Telaah Pakar (*Expert Judgement*)

Telaah pakar dalam model permainan anak pada siswa SDN Cipinang Muara 07 pagi, berguna untuk mengevaluasi bagian-bagian dari model permainan tradisional yang perlu diperbaiki, dihilangkan atau disempurnakan, hal ini dilakukan pada hasil rancangan dalam bentuk rancangan tulisan-gambaran maupun teknik peragaan langsung di lapangan saat perancangan model permainan tradisional pada siswa SDN Cipinang Muara 07 pagi. Pakar yang dilibatkan dalam penelitian R & D ini adalah pakar-pakar olahraga rekreasi. Hasil dari evaluasi dari pakar akan dijadikan masukan dalam menyempurnakan rancangan model permainan tradisional sebelum diuji cobakan kepada kelompok kecil. Berikut nama para ahli dalam justifikasi.

³ *Ibid.*, h.56

Tabel 3.2 Daftar nama para ahli dalam uji justifikasi.

No.	Nama	Ahli	Instansi
1.	Hartman Nugraha, M.Pd	Permainan Tradisional	Dosen Universitas Negeri Jakarta
2.	Eka Fitri Novitasari M.Pd	Anak Usia Dini	Dosen Universitas Negeri Jakarta

Validasi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian model pembelajaran yang hendak diproduksi dan dikembangkan oleh peneliti. Validasi ahli terdiri atas:

1. Tinjauan dan analisa ahli permainan terhadap model permainan tradisional yang dikembangkan berfungsi untuk memberikan informasi dan penilaian terhadap kesesuaian materi di lapangan dengan model permainan tradisional yang dirancang oleh peneliti.
2. Tinjauan dan analisa ahli permainan tradisional terhadap model permainan tradisional berfungsi untuk memberikan informasi dan penilaian terhadap kelayakan materi permainan yang dikembangkan oleh peneliti.

b. Revisi Produk

Produk awal yang sudah dibuat ada beberapa yang harus diperbaiki oleh ahli permainan tradisional seperti alat yang lebih dibuat semudah mungkin agar anak lebih mudah melakukannya dan dengan ahli anak usia dini hanya

merubah peraturan dan cara bermain yang dibuat sesuai karakteristik anak usia 7-8 tahun apakah mampu melakukan. Dengan hasil keduanya dengan revisi produk awal terdapat 14 model yang dapat diterapkan di sekolah.

c. Uji Coba Terbatas

Setelah dievaluasi dan dianggap layak oleh para ahli, kegiatan selanjutnya adalah melakukan uji coba terbatas, dengan mengambil sampel siswa/siswi SDN Cipinang Muara 07 Pagi, yakni sebanyak 15 anak. Sampel diambil dengan teknik *simple random sampling* dengan memberikan kesempatan yang sama pada siswa/siswi SDN Cipinang Muara 07 Pagi

Apabila dalam uji coba terbatas didapat hasil yang kurang baik mengenai kesesuaian perancangan model permainan tradisional yang dikembangkan maka dilakukan revisi model yang di buat dan dilanjutkan keuji coba lebih luas apabila didapat hasil sangat valid maka tidak perlu melakukan revisi sebelum uji coba lebih luas. Uji coba terbatas dilakukan pada 4 kali pertemuan dengan 15 siswa.

d. Uji Coba Lebih Luas

Tahap berikutnya adalah uji coba lebih luas, yakni mengaplikasi produk yang telah dibuat dengan mempraktekan di lapangan. Subjek dalam uji coba lebih luas ini adalah 30 siswa dan siswi SD kelas IIA SDN Cipinang Muara 07 Pagi. Pada uji coba lebih luas dilakukan pada 10 kali pertemuan

e. Uji Produk dan Sosialisasi Hasil

Uji produk merupakan tahap pengujian keampuhan dari produk yang dihasilkan. Hasil dari uji coba selanjutnya dilakukan uji produk. Hal ini dilakukan untuk menyempurnakan produk dari hasil evaluasi para ahli, uji coba terbatas dan uji coba lebih luas sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian dan pengembangan.

Setelah semua langkah dalam prosedur pengembangan dilaksanakan, maka jadilah sebuah produk akhir berupa buku Model Permainan Tradisional Anak Usia Dini.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model

Hasil dari model permainan tradisional anak usia dini (7-8 tahun) ditulis dalam bentuk buku model permainan. Buku tersebut menyajikan bentuk-bentuk model permainan tradisional anak usia dini yang telah diurutkan tingkat kesulitannya dari model pertama sampai dengan terakhir.

Model permainan tradisional dilakukan secara kelompok disetiap model permainan disajikan dalam bentuk yang sama tetapi langkah-langkah yang berada disetiap model permainan serta mudah diterapkan dalam proses berlatih permainan tradisional agar nantinya diharapkan dapat mencapai tujuan yang sesuai.

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Secara keseluruhan terdapat beberapa tujuan umum yang akan diungkap dalam studi pendahuluan atau analisis kebutuhan, yaitu: (1) memberikan model permainan tradisional yang variatif sehingga menarik perhatian anak, (2) memberikan model permainan tradisional yang mudah diperoleh alat dan tempat bermainnya, (3) memberikan referensi permainan tradisional sebagai bahan ajar bagi guru, (4) upaya penumbuhan sikap-sikap positif pada anak dalam permainan tradisional.

Berdasarkan tujuan umum diatas kemudian menjadi dasar peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menggunakan instrumen wawancara yang mendalam (*in-depth interview*) kepada guru pendidikan jasmani SDN 07 Cipinang Muara Jatinegara Jakarta Timur serta melakukan survey karena tujuan utamanya adalah melakukan persiapan teknis dengan menjajaki lebih dahulu karakteristik subyek penelitian dan tempat yang akan dilakukan penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan pada tanggal 13 September 2017. Hal tersebut untuk mengetahui seberapa penting model permainan tradisional anak usia dini yang akan dikembangkan peneliti berikut dijabarkan mengenai hasil analisis kebutuhan yang diperoleh peneliti.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan
Sumber: Wawancara Peneliti Dengan Guru Pendidikan Jasmani di SDN 07 Cipinang Muara.

No	Butir Pertanyaan	Temuan
1.	Berapa kali dalam seminggu siswa melakukan aktifitas fisik diluar kelas?	Dalam seminggu hanya 2 kali yakni satu kali olahraga di mata pelajaran dan 1 kali senam bersama seluruh siswa pada hari jumat.
2.	Media apa yang digunakan saat aktivitas fisik berlangsung?	Biasannya hanya media sederhana seperti matras senam dan bola.
3.	Bagaimana proses pelaksanaan aktivitas fisik yang di berikan kepada siswa?	Berjalan seperti biasa. Sebagian besar anak berantusias jika diluar kelas tetapi ada juga beberapa yang kurang berantusias.
4.	Apakah guru pernah menerapkan atau memperkenalkan permainan	Pernah. Tapi tidak setiap pertemuan.

	tradisional kepada siswa?	
5.	Apakah guru setuju jika dikembangkan model-model permainan tradisional untuk anak usia dini?	Sangat setuju. Karena materi aktivitas fisik untuk anak usia 7-8 Tahun masih mendasar. Diberikan permainan tradisional agar tidak merasa bosan. Dan hal ini nantinya anak lebih mengenalnya sedari dini.

2. Model Draft Awal

Berdasarkan hasil evaluasi ahli produk awal dilakukan untuk mendapatkan masukan dengan perbaikan melalui analisis konseptual yang selanjutnya dilakukan revisi. Dalam penelitian ini para ahli dilakukan untuk mendapatkan masukan dalam rancangan model permainan tradisional untuk anak usia dini (7-8 tahun). Rancangan awal diuji oleh 2 orang ahli yaitu ahli permainan tradisional dan anak usia dini untuk mendapatkan rancangan model permainan tradisional yang akan dikembangkan, berdasarkan hasil evaluasi ahli atau evaluasi produk awal dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada para ahli, maka hasil model permainan tradisional untuk anak usia dini (7-8 tahun) tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut

Table 4.2 Saran dan Masukan dari Ahli Permainan Tradisional

No.	Nama Model Permainan	Saran dan Masukan
1	Egrang ular kaleng	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar diperjelas menambahkan keterangan • Cara bermain di simpelkan lalu dilaksanakan.
2	Si kaleng keong	<ul style="list-style-type: none"> • Peraturan permainan dipermudah agar siswa lebih gampang memainkannya. Lalu dilaksanakan
3	Kelinci hinggap	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat dilaksanakan
4	Seri hula hoop	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat dilaksanakan
5	Basket mini	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat dilaksanakan
6	Lentak lentik bola	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat dilaksanakan
7	Karet hop-hop	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat dilaksanakan
8	Lompat karet	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat dilaksanakan
9	Pacuan roda	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat dilaksanakan
10	Roda mengalir	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat dilaksanakan
11	Paku kedalam botol	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat dilaksanakan
12	Lilitan paku	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat dilaksanakan
13	Menggiring bola dengan terompah	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat dilaksanakan
14	Balon cantik	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat dilaksanakan

Tabel 4.3 Saran dan Masukan dari Ahli Anak Usia Dini

No.	Nama Model permainan	Saran dan Masukan
1.	Egrang ular kaleng	<ul style="list-style-type: none"> • Aturan aturan permainan di perbaiki • Mencoba 2 pemain terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian besar dengan 3 pemain
2.	Si kaleng keong	<ul style="list-style-type: none"> • Fasilitator memberikan instruksi yang berlawanan, dengan hal ini agar pemain lebih berkonsentrasi dan tidak mudah terkecoh saat jalannya permainan • Mencoba memainkan dengan 2 pemain sebelum melakukan penelitian yang sesungguhnya dengan 3 pemain
3	Kelinci hinggap	<ul style="list-style-type: none"> • Menambahkan alat seperti potongan puzzle agar permainan lebih menarik.
4.	Seri hula hoop	<ul style="list-style-type: none"> • Memainkan dengan waktu • Ketika hula hoop sudah sampai finish lalu mereka menjalankan hula hoop selanjutnya • Menambahkan media alat agar lebih menarik
5.	Basket mini	<ul style="list-style-type: none"> • Diameter bola di masukan
6.	Lentak lentik bola	<ul style="list-style-type: none"> • Jarak antara pemain 1 dan pemain selanjutnya tidak menggunakan jarak • Cara bermain dengan mengoper bukan melempar
7.	Karet hop-hop	<ul style="list-style-type: none"> • Ujung karet di tambahkan dengan batok kelapa

		<ul style="list-style-type: none"> • Cara bermain di tambahkan dengan 2 ketukan dan 1 ketukan
8.	Lompat karet	<ul style="list-style-type: none"> • Menambahkan waktu bermain • Cara bermain di rubah dengan cara menerobos
9.	Pacuan roda	<ul style="list-style-type: none"> • Peraturan lebih dimudahkan
10.	Roda mengalir	<ul style="list-style-type: none"> • Lebih memacu kepada kecepatan
11.	Paku kedalam botol	<ul style="list-style-type: none"> • Memasukannya sesuai strategi masing-masing kelompok misalnya satu-stu atau berbarengan
12.	Lilitan paku	<ul style="list-style-type: none"> • Pemasangan alat lilitan fasilitator agar jalannya permainannya lebih mudah
13.	Menggiring bola dengan terompah	<ul style="list-style-type: none"> • Menambahkan pasir didalam bola plastic
14.	Balon cantik	<ul style="list-style-type: none"> • Balon diletakan dibagian dada agar lebih mudah mengontrolnya

3. Model *Final*

Model permainan tradisional dinyatakan valid dan mengalami revisi, maka didapat model permainan tradisional anak usia dini (7-8 tahun) yang sudah final, terdapat 14 model yang dapat diterapkan untuk anak usia 7-8 tahun, baik dalam segi alat-alat dan peraturan bermain berikut ini hasil ujicoba kelompok besar yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Cipinang Muara 07 Pagi.

Table 4.4 Hasil Model Final

No.	Nama Model permainan	Kriteria
1.	Egrang ular kaleng	Dapat dilakukan kepada anak usia dini
2.	Si kaleng keong	Dapat dilakukan kepada anak usia dini
3	Kelinci hinggap	Dapat dilakukan kepada anak usia dini
4.	Seri hula hoop	Dapat dilakukan kepada anak usia dini
5.	Basket mini	Dapat dilakukan kepada anak usia dini
6.	Lentak lentik bola	Dapat dilakukan kepada anak usia dini
7.	Karet hop-hop	Dapat dilakukan kepada anak usia dini
8.	Lompat karet	Dapat dilakukan kepada anak usia dini
9.	Pacuan roda	Dapat dilakukan kepada anak usia dini
10.	Roda mengalir	Dapat dilakukan kepada anak usia dini
11.	Paku kedalam botol	Dapat dilakukan kepada anak usia dini
12.	Lilitan paku	Dapat dilakukan kepada anak usia dini
13.	Menggiring bola dengan terompah	Dapat dilakukan kepada anak usia dini
14.	Balon cantik	Dapat dilakukan kepada anak usia dini

B. Kelayakan Model

Dalam penelitian ini melibatkan para ahli dalam melakukan uji kelayakan model, *expert judgement* dilakukan untuk mendapatkan masukan rancangan model permainan tradisional anak usia dini (7-8 tahun). Maka setelah dilakukan validasi, evaluasi dan revisi model berdasarkan para ahli, hasil yang didapat sebanyak 14 model permainan yang valid.

1. Data Hasil Validasi Ahli Permainan Tradisional

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti divalidasi ahli permainan tradisional Hartman Nugraha M.Pd yang memiliki jabatan sebagai dosen Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta validasi dilaksanakan pada tanggal 22 November 2017.

2. Data Hasil Validasi Ahli Anak Usia Dini

Rancangan produk yang telah disusun oleh peneliti divalidasi ahli anak usia dini Eka Fitri Novitasari M.Pd yang memiliki jabatan sebagai dosen Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta validasi dilaksanakan pada tanggal 21 November 2017.

Berdasarkan data yang dilakukan dari para ahli yang terdiri dari ahli permainan tradisional dan anak usia dini terdapat beberapa rancangan produk yang perlu direvisi sebelum melakukan uji kelompok kecil dan besar.

4.5 Kelayakan Model

No	Nama model	P1	P2	Kriteria
1.	Model 1	√	√	Layak
2.	Model 2	√	√	Layak
3.	Model 3	√	√	Layak
4.	Model 4	√	√	Layak
5.	Model 5	√	√	Layak
6.	Model 6	√	√	Layak
7.	Model 7	√	√	Layak
8.	Model 8	√	√	Layak
9.	Model 9	√	√	Layak
10.	Model 10	√	√	Layak
11.	Model 11	√	√	Layak
12.	Model 12	√	√	Layak
13.	Model 13	√	√	Layak
14.	Model 14	√	√	Layak

Keterangan :

P1 : Dosen Ahli permainan tradisional

P2 : Dosen Ahli anak usia dini

Berdasarkan uji ahli yang dilakukan terdapat saran yang dimaksudkan agar produk yang dikembangkan, berupa model permainan tradisional

1. Cara bermain dan peraturan permainan permainan harus diperjelas.
2. Urutkan model dari yang termudah sampai dengan yang tersulit.
3. Jarak permainan harus sesuai.

C. Efektivitas Model

Berdasarkan hasil uji kelayakan model permainan tradisional yang dilakukan terhadap model yang berjumlah 14 yang tertulis pada tabel diatas. Diperoleh 14 model permainan tradisional yang dikategorikan layak untuk digunakan dalam model permainan tradisional anak usia dini khusus umur 7-8 tahun. Berdasarkan data yang dikumpulkan dari masing-masing ahli yang terdiri dari dua ahli masih terdapat beberapa rancangan produk yang perlu direvisi sebelum diuji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Revisi produk dimaksudkan agar rancangan produk berdasarkan saran dari para ahli sebagai berikut:

1. Ahli teori permainan tradisional menyarankan untuk mengurutkan permainan dari yang tingkat yang paling mudah sampai dengan tingkat yang sulit.
2. Ahli anak usia dini menyarankan menambahkan tingkat kesulitan beberapa permainan dan memperhatikan tingkat bahaya dalam bermain permainan tradisional secara berkelompok.

1. Hasil Uji Coba Terbatas

Berikut dapat disajikan pengolahan keseluruhan data hasil evaluasi uji coba terbatas terhadap rancangan produk model permainan tradisional anak usia dini untuk Sekolah Dasar Negeri Cipinang Muara 07 pagi adalah sebagai berikut. Pada uji coba kecil menggunakan 15 anak. Kegiatan uji coba terbatas dilaksanakan pada tanggal 30 November 2017, di lingkungan sekolah.

Kesesuaian produk model permainan tradisional untuk anak 7-8 tahun.

1) Permainan egrang ular kaleng dinyatakan sesuai, 2) permainan si kaleng keong dinyatakan sesuai, 3) permainan kelinci hinggap dinyatakan sesuai, 4) permainan seri hula hoop dinyatakan sesuai, 5) permainan basket mini dinyatakan sesuai, 6) permainan lentak lentik bola dinyatakan sesuai, 7) permainan karet hop-hop dinyatakan sesuai, 8) permainan trobos karet dinyatakan sesuai, 9) permainan pacuan roda dinyatakan sesuai, 10) permainan roda mengalir dinyatakan sesuai, 11) permainan paku kedalam botol dinyatakan sesuai 12) permainan lilitan paku dinyatakan sesuai, 13) permainan menggiring bola dengan terompah dinyatakan sesuai, 14) permainan bola cantik dinyatakan sesuai.

2. Hasil Uji Coba Lebih Luas

Berikut disajikan pengolahan keseluruhan data hasil evaluasi uji coba kelompok besar terhadap rancangan produk model permainan tradisional

untuk anak usia dini khusus anak 7-8 tahun adalah sebagai berikut. Pada uji coba kelompok besar menggunakan 30 siswa. Kegiatan uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 13 Desember 2017, di lapangan Sekolah Dasar Negeri Cipinang Muara 07 pagi .

D. Pembahasan

Hasil akhir produk model permainan tradisional anak usia dini khusus 7-8 tahun setelah dilakukan penelitian yaitu berupa buku model permainan tradisional. Model permainan tradisional ini adalah sebagai bekal para guru untuk mengenalkan permainan tradisional sejak dini.

Setelah menganalisis kebutuhan model permainan tradisional sangat penting, peneliti membuat 14 model yang kemudian diserahkan kepada dua orang ahli untuk diminta validasi tentang model yang peneliti susun. Berdasarkan hasil uji kelayakan model permainan tradisional yang dilakukan terhadap model permainan tradisional 14 model yang divalidasi oleh seorang ahli yang tertuang pada tabel diatas.

Ada pun kelemahan dari model permainan tradisional anak usia dini khusus anak usia 7-8 tahun yang dikembangkan peneliti memiliki kelemahan yaitu :

1. Memerlukan waktu dalam menyiapkan alat permainan tradisional sebelum mempraktekan.

2. Sarana dan prasarana di dalam sekolah pada umumnya masih minim, namun model permainan tradisional yang sudah diciptakan membutuhkan sarana yang cukup banyak untuk melakukannya.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dari uji coba kelompok kecil dengan 15 sample yang diuji cobakan sebanyak 14 model permainan tradisional dan uji coba kelompok besar terhadap 30 sample dengan 14 model permainan tradisional, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa model permainan tradisional anak usia dini usia 7-8 tahun dapat dikembangkan dan diterapkan sebagai pengenalan permainan tradisional untuk anak usia dini. Model permainan tradisional anak usia dini menghasilkan produk akhir berupa buku Model permainan tradisional.

B. Impilikasi

Model permainan tradisional yang sudah dikembangkan oleh peneliti dapat dikatakan tepat untuk menumbuhkan sikap-sikap positif pada anak. Model pengembangan permainan tradisional ini juga membantu menentukan eksistensi permainan tradisional di era globalisasi ini karena telah cukup menarik perhatian anak untuk memainkannya. Berdasarkan hasil penelitian permainan tradisional anak usia dini (7-8 tahun), para guru dapat melakukan pembinaan permainan tradisional dengan menerapkan permainan tradisional sebagai materi ajar pendidikan jasmani.

C. Saran

Pada bagian ini dikemukakan beberapa saran oleh peneliti sehubungan dengan model permainan tradisional yang dikembangkan. Adapun saran-saran yang dikemukakan meliputi saran pemanfaatan, saran deseminasi, dan saran pengembangan lebih lanjut.

1. Sarana Pemanfaatan

Pada pemanfaatan produk ini harus memperlihatkan kondisi sarana dan prasarana yang ada. Produk ini diharapkan menjadi alternatif media permainan tradisional yang menjadi rujukan para guru Sekolah Dasar Negeri Cipinang Muara 07 Pagi.

2. Siswa

Produk model permainan tradisional yang dikemas dalam bentuk buku ini sebaiknya dilihat atau dipelajari terlebih dahulu sebelum melaksanakan kegiatan permainan tradisional, sehingga diharapkan dapat memainkan permainan tradisional

3. Guru

Pada pelaksanaan permainan tradisional sebaiknya guru mensosialisasi terlebih dahulu kepada siswa bahwa permainan tradisional memiliki nilai-nilai positif yang berdampak baik bagi tumbuh kembang anak.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad Allatief Ardiwinata, Suherman, dan Marta Dinata. *Kumpulan permainan rakyat olahraga tradisional*, Tangerang: Cerdas Jaya, 2006.

Ahmad, Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2017.

Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*, Jakarta: Cerdas Interaktif, 2014.

B. Hurlock, Elisabeth *et al.*, *Perkembangan Anak*, Jilid 1. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama, 1978.

Mulyaningsih, Endang, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* Bandung: Alfabeta, 2012

Nor Izatil Hasanah dan Hardiyanti Pratiwi, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016.

Pribadi, A. Benny, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Dian Rakyat, 2009.

Siregar, Nofi Marlina, *Teori Bermain*, Jakarta : Prodi Olahraga Rekreasi, 2013.

Sri Nuraini dan Hartman Nugraha, *Teori dan Praktek Permainan Kecil*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2014

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2015.

Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Rosdakarya, 2010.

Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Ilmu Olahraga. *Pedoman Penulisan Karya Penulisan dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Fakultas Ilmu Olahraga, 2017

<http://www.marcelinepress.com/history/sejarah-dan-fakta-tentang-hula->

[hoop/](#) tanggal akses 6 Februari 2018

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1.

Hasil wawancara dengan guru Sekolah Dasar Negeri Cipinang Muara 07
Pagi pada hari selasa, tanggal 8 November 2017

No	Butir Pertanyaan	Temuan
1.	Berapa kali dalam seminggu siswa melakukan aktifitas fisik diluar kelas?	Dalam seminggu hanya 2 kali yakni satu kali olahraga di mata pelajaran dan 1 kali senam bersama seluruh siswa pada hari jumat.
2.	Media apa yang digunakan saat aktivitas fisik berlangsung?	Biasannya hanya media sederhana seperti matras senam dan bola.
3.	Bagaimana proses pelaksanaan aktivitas fisik yang di berikan kepada siswa?	Berjalan seperti biasa. Sebagian besar anak berantusias jika diluar kelas tetapi ada juga beberapa yang kurang berantusias.
4.	Apakah guru pernah menerapkan atau memperkenalkan permainan tradisional kepada siswa?	Pernah. Tapi tidak setiap pertemuan.
5.	Apakah guru setuju jika dikembangkan model-model permainan tradisional untuk anak usia dini?	Sangat setuju. Karena materi aktivitas fisik untuk anak usia 7-8 Tahun masih mendasar. Diberikan permainan tradisional agar tidak merasa bosan. Dan hal ini nantinya anak lebih mengenalnya sedari dini.

LAMPIRAN 2. Model Final

1. Nama permainan : Egrang ular kaleng
- a. Sifat permainan : Kelompok
- b. Jumlah pemain : Masing-masing kelompok terdiri dari 3 anak.
- c. Tujuan permainan :
 1. Membantu perkembangan fisik dan motorik anak terutama motorik kasar yaitu dalam mengkoordinasikan gerak otot lengan dengan otot tungkai.
 2. Melatih anak untuk bekerja sama dan kekompakan dalam kelompok.
- d. Alat : - egrang kaleng
- e. Cara bermain :
 1. Rangkai egrang kaleng membentuk rangkaian seri dengan penghubung di sisi kanan dan kiri.
 2. Bagi anak ke dalam kelompok secara acak. Arahkan anak untuk berbaris ke belakang Gunakan egrang dengan bagian cembung dari tempurung kaleng menjadi pijakan (gunakan seperti sandal). Kemudian genggam tali penghubung sebagai pegangan dengan posisi kedua tangan sejajar
 3. Masing-masing kelompok berada di belakang garis start selanjutnya menunggu aba-aba untuk mulai berjalan lurus pada lintasan sepanjang 20 m menuju garis finish.

4. Kelompok yang sampai garis finish terlebih dahulu akan menjadi pemenangnya.

f. Peraturan permainan :

1. Ketika anak berjalan, kaki tidak boleh turun dari egrang dan menyentuh tanah, baik satu kaki maupun keduanya.
2. Ketika anak berjalan, egrang tidak boleh menginjak garis lintasan

g. Gambar permainan :



Gambar Permainan Egrang Ular Kleng
Sumber: Dokumentasi Pribadi

2. Nama permainan : Si Kaleng Keong
 - a. Sifat permainan : Kelompok
 - b. Jumlah pemain : Masing-masing kelompok terdiri dari 3 anak
 - c. Tujuan permainan :
 1. Melatih koordinasi gerakan tubuh menyamping pada anak.
 2. Melatih anak untuk bekerjasama, memiliki sikap sportif dan kekompakan dalam tim.
 - d. Alat dan bahan : - egrang kaleng
 - e. Cara bermain :
 1. Rangkai egrang kaleng membentuk rangkaian seri dengan penghubung arah depan anak.
 2. Bagi anak ke dalam kelompok secara acak. Arahkan anak untuk berbaris ke belakang kemudian menghadap ke arah kiri.
 3. Masing-masing kelompok berada di belakang garis start selanjutnya menunggu aba-aba untuk mulai berjalan lurus pada lintasan sepanjang 20 m menuju garis finish.
 4. Ketika aba-aba sudah dimulai, fasilitator memberikan intruksi yang berlawanan, dengan hal ini agar pemain lebih berkonsentrasi dan tidak mudah terkecoh saat jalannya permainan
 5. Kelompok yang sampai garis finish kemudian berbalik arah menuju garis start dengan posisi anak pada barisan depan menjadi belakang.

Kelompok yang sampai garis start lagi terlebih dahulu akan menjadi pemenangnya

- f. Peraturan permainan :
1. Sebelum anak terakhir dalam barisan melewati garis finish, kelompok tidak boleh berbalik arah.
 2. Jika mengijak garis diberi peringatan.
- g. Gambar permainan



Gambar Permainan Sikaleng Keong
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3. Nama permainan : Kelinci Hinggap
- a. Sifat permainan : Kelompok
- b. Jumlah pemain : Masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak
- c. Tujuan permainan :
1. Membantu mengembangkan aspek motorik kasar anak dengan kegiatan melompat

2. Melatih anak untuk bekerja sama, memiliki sikap sportif dan kekompakan dalam tim.

d. Alat : - hula hoop
- Puzzle

e. Cara bermain

1. Letakkan 5 hula hoop di lantai dengan posisi zig-zag.
2. Bagi anak ke dalam kelompok secara acak. Arahkan anak untuk berbaris ke belakang.
3. Masing-masing kelompok berada di belakang garis start selanjutnya menunggu aba-aba untuk mulai melompat ke dalam hula hoop menuju garis finish. Permainan dimulai dari anak paling depan pada barisan hingga garis finish kemudian diikuti anak dibelakangnya.
4. Anak yang sampai garis finish terlebih dahulu mereka mengambil potongan puzzle, dan berikutnya potongan puzzle yang mereka ambil ditempelkan dibagian salah satu potongan tubuh hewan . Begitupun selanjutnya
5. Kelompok yang sudah menyempurnakan gambar terlebih dahulu akan menjadi pemenangnya

f. Peraturan permainan :

1. Anak berikutnya dilarang memulai melompat sebelum anak yang berada didepannya sampai garis finish.

2. Ketika melompat, kedua kaki anak harus berada dalam hula hoop.

Jika di luar, maka anak mengulang dari hula hoop sebelumnya.

g. Gambar permainan



Gambar Permainan Kelinci Hinggap
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4. Nama permainan : Seri Hula hoop
- a. Sifat permainan : Kelompok
- b. Jumlah pemain : Masing-masing kelompok terdiri dari 7 anak
- c. Tujuan permainan :
1. Melatih kemampuan berfikir serta kemampuan konsentrasi dan fokus pada anak.
 2. Melatih anak dalam memiliki sikap sportif dan kekompakan dalam tim.
- d. Alat : - hula hoop
- e. Cara bermain :
1. Bagi anak ke dalam kelompok secara acak. Arahkan anak untuk berbaris ke belakang kemudian menghadap ke arah kiri dan saling berpegang tangan.
 2. Letakkan hula hoop pada pundak anak di barisan depan. Masing-masing kelompok memiliki 5 hula hoop.
 3. Masing-masing kelompok berada di belakang garis start selanjutnya menunggu aba-aba untuk mulai memindahkan hula hoop dari anak paling depan sampai pada anak paling belakang. Anak diperbolehkan

menggerakkan anggota badan untuk memindahkan hula hoop namun pegangan tangan tidak boleh terlepas.

4. Kelompok yang hula hoopnya sampai pada anak paling belakang. Hula hoop selanjutnya dijalankan kembali hingga anak yang paling belakang.
5. Pada jalannya permainan diberikan waktu Selama 5 menit.
6. Apabila dalam waktu 5 menit hula hoop tersebut sudah terkumpul semua hingga anak yang paling belakang terlebih dahulu maka akan menjadi pemenangnya.

f. Peraturan permainan

1. Anak tidak boleh memegang hula hoop
2. Hula hoop yang belum sampai di anak yang paling belakang, maka hula hoop selanjutnya belum boleh dijalankan kembali.

g. Gambar Permainan





Gambar Permainan Seri Hula Hoop
Sumber: Dokumentasi Pribadi

5. Nama permainan : Basket Mini
- a. Sifat permainan : Kelompok
- b. Jumlah pemain : Masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak
- c. Tujuan permainan :
1. Melatih koordinasi gerakan tubuh saat berlari, melempar dan melompat pada anak.
 2. Melatih anak untuk bekerjasama, memiliki sikap sportif dan kekompakan dalam tim.
- d. Alat : - Keranjang sampah
- Bola plastik kecil dengan diameter 6 inci = 15,24 cm

e. Cara bermain :

1. Bagi anak ke dalam kelompok secara acak. Arahkan anak untuk berbaris ke belakang kemudian membentuk pola zig-zag.
2. Letakkan keranjang di garis start.
3. Masing-masing kelompok berada di antara garis start dan garis finish yang selanjutnya menunggu aba-aba untuk mulai memindahkan bola dengan melemparkan bola dari anak di garis start ke anak di depannya sampai pada anak di garis finish. Anak di garis finish setelah menerima bola harus berlari menuju garis start dan memasukkan bola ke keranjang.
4. Kelompok yang keranjangnya terisi bola terlebih dahulu akan menjadi pemenangnya.

f. Peraturan permainan :

1. Bola tidak boleh menyentuh tanah saat dilempar, jika terjadi maka pelemparan bola diulang pada anak yang sama.
2. Saat anak terakhir pembawa bola berlari menuju garis start, bola tidak boleh terjatuh atau harus mengulangnya dari garis finish.

g. Gambar permainan :



Gambar Permainan Basket Mini
Sumber: Dokumentasi Pribadi

6. Nama permainan : Lentak lentik bola
- a. Sifat permainan : Kelompok
- b. Jumlah pemain : Masing-masing kelompok terdiri dari 8 anak
- c. Tujuan permainan :
1. Melatih perkembangan motorik kasar pada anak dengan melakukan gerakan koordinasi tubuh serta melatih kelenturan tubuh.

2. Melatih anak untuk memiliki sikap sportif dan kekompakan dalam tim

d. Alat : - Bola plastik dengan diameter 6 inci =
15,24 cm

- Keranjang sampah

e. Cara bermain :

1. Bagi anak ke dalam kelompok secara acak. Arahkan anak untuk berbaris ke belakang.
2. Letakkan keranjang di garis start.
3. Masing-masing kelompok berada di antara garis start dan garis finish yang selanjutnya menunggu aba-aba untuk mulai memindahkan bola dari anak paling depan sampai pada anak paling belakang. Untuk memindahkan bola, ketika anak yang berada di garis start mengoper ke arah atas kepala anak, maka anak yg menerima harus mengoper ke arah bawah anak (di antara dua kaki). Anak yang menerima bola dari bawah maka harus mengoper ke arah atas dan seterusnya sampai pada anak di garis finish. Selanjutnya anak di garis finish mengembalikan bola ke anak sebelumnya dengan cara yang sama ke anak di garis start. Ketika bola kembali berada pada anak di garis start, haruslah bola dimasukkan ke keranjang.
4. Kelompok yang keranjangnya terisi bola terlebih dahulu akan menjadi pemenangnya.

f. Peraturan permainan

1. Bola tidak boleh jatuh ketanah, jika jatuh diulang kembali dari barisan awal
2. tidak boleh menghadap kebelakang.

g. Gambar permainan



Gambar Permainan Lentak Lentik Bola
Sumber: Dokumentasi Pribadi

7. Nama permainan : Karet hop-hop
- a. Sifat permainan : Kelompok
- b. Jumlah pemain : 2 kelompok terdiri dari 2 anak dan berpasangan (laki-laki dan perempuan)
- c. Tujuan permainan :
1. Melatih kekuatan kaki dan kecepatan kaki saat melompat serta kemampuan konsentrasi dan fokus pada anak.
 2. Melatih kelincahan anak.
- d. Alat : - Karet
- Batok
- e. Cara bermain :
1. Tentukan kelompok melompat dan kelompok memegang kepala batok. Arahkan anak kelompok memegang kepala batok untuk berbaris berhadapan dengan teman musuhnya.
 2. Untuk kelompok yang memegang kepala batok, pasangan anak berada dalam posisi jongkok dan kemudian menggerakkan kepala batok menutup dan membuka secara bersamaan. Dengan 2 ketukan dan 1 ketukan
 3. Untuk kelompok melompat, pasangan anak harus melompat ke dalam tali karet yang sedang terbuka dan keluar dari tali karet ke arah hadapannya. Hindari untuk menyentuh tali karet. Lakukan sebanyak-banyaknya.

4. Kemudian kelompok melompat dan kelompok memegang kepala batok bertukar posisi dan melakukan hal yang sama

f. Peraturan permainan :

1. Anak tidak boleh menyentuh tali karet, jika terjadi maka anak mengulang dari titik awal.
2. Tangan tidak boleh terlepas dengan teman yang lain

g. Gambar permainan



Gambar Permainan Karet Hoo-hop
Sumber: Dokumentasi Pribadi

8. Nama permainan : Trobos karet
- a. Sifat permainan : Kelompok
- b. Jumlah pemain : 2 kelompok terdiri dari 2 anak dan berpasangan (laki-laki dan perempuan)
- c. Tujuan permainan :
1. Melatih kekuatan kaki dan kelincahan kaki saat melompat pada anak.
 2. Melatih keseimbangan saat melompat serta kemampuan konsentrasi dan fokus pada anak.
 3. Melatih kecepatan.
- d. Alat : - Karet yang disambungkan
- e. Cara bermain :
1. Tentukan kelompok berlari dan kelompok memegang tali karet. Arahkan anak kelompok berlari untuk berbaris berhadapan dengan teman sekelompoknya.
 2. Untuk kelompok yang memegang tali karet, pasangan anak berada dalam posisi berdiri dan kemudian menggerakkan tali karet memutar.
 3. Untuk kelompok berlari , pasangan anak harus menerobos ke dalam tali karet dan hindari untuk menyentuh tali karet. Lakukan sebanyak-banyaknya.
 4. Kemudian kelompok berlari dan kelompok memegang tali karet bertukar posisi dan melakukan hal yang sama.

f. Peraturan permainan

1. Anak tidak boleh menyentuh tali karet, jika terjadi maka anak mengulang dari titik awal.
2. Anak kelompok melompat harus melompat bersamaan, jika tidak maka anak mengulang dari awal

g. Gambar permainan :



Gambar Permainan Trobos Karet
Sumber: Dokumentasi Pribadi

9. Nama permainan : Pacuan roda
- a. Sifat permainan : Kelompok
- b. Jumlah pemain : Masing-masing kelompok terdiri dari 2 anak
- c. Tujuan permainan :
1. Melatih ketangkasan pada anak.
 2. Melatih kelincahan anak
- d. Alat : - ban sepeda bmx
- kayu
- e. Cara bermain :
1. Bagi anak ke dalam kelompok secara acak. Arahkan satu anak untuk berdiri di belakang garis start dan pasangannya berdiri di belakang garis finish.
 2. Masing-masing anak memegang kayu sebagai alat pendorong.
 3. Pada garis start diberikan roda untuk didorong anak menggunakan kayu sampai garis finish setelah aba-aba mulai. Selanjutnya anak di garis finish kembali mendorong roda ke garis start.
 4. Kelompok yang rodanya sampai di garis start kembali terlebih dahulu akan menjadi pemenangnya.
- f. Peraturan permainan :
1. Bagian tengah roda tidak boleh menyentuh tanah.
 2. Pemain hanya diberikesempatan sebanyak tiga kali

g. Gambar permainan



Gambar Permainan Pacuan Roda

Sumber: Dokumentasi Pribadi

10. Nama permainan : Roda mengalir
- a. Sifat permainan : Kelompok
- b. Jumlah pemain : Masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak
- c. Tujuan permainan :
1. Melatih koordinasi mata dan tangan anak.
 2. Melatih keseimbangan kaki dan tangan.
- a. Alat : - ban sepeda bmx
- Kayu
- d. Cara bermain :
1. Bagi anak ke dalam kelompok secara acak. Arahkan anak untuk berdiri membentuk persegi.
 2. Berikan masing-masing anak kayu dan satu roda pada anak pertama.
 3. Masing-masing kelompok bersiap menunggu aba-aba untuk mulai memindahkan roda dengan mendorong menggunakan bambu dari

anak pertama ke anak berikutnya sambil berlari. Ketika roda sudah berada pada anak berikutnya, maka anak yang membawa kayu tersebut kembali ke tempat masing-masing.

4. Kelompok yang rodanya kembali ke tempat awal terlebih dahulu akan menjadi pemenangnya.

e. Peraturan permainan :

1. Bagian tengah roda tidak boleh menyentuh tanah, jika terjadi maka mendorong roda diulang dari tempat sebelumnya.
2. Pemain tidak diperbolehkan jalan

f. Gambar permainan





Gambar Permainan Roda Mengalir
Sumber: Dokumentasi Pribadi

11. Nama permainan : Paku dalam botol
- a. Sifat permainan : Kelompok
- b. Jumlah pemain : Masing-masing kelompok terdiri dari 3 anak
- c. Tujuan permainan :
1. Menguatkan otot kaki anak.
 2. Melatih anak untuk bekerja sama, memiliki sikap sportif dan kekompakan dalam tim.
- d. Alat : - Benang wol
- Paku
- Botol
- e. Cara bermain :
1. Bagi anak ke dalam kelompok secara acak. Arahkan anak untuk berbaris sejajar.

2. Letakkan 3 botol pada garis finish.
 3. Ikatkan tali pada bagian pinggang ketiganya yang sudah digantungkan paku.
 4. Masing-masing kelompok berada di belakang garis start bersiap menunggu aba-aba untuk mulai berlari bersamaan menuju garis finish. Kemudian masing-masing anak harus memasukkan paku ke dalam botol masing-masing. Ketika paku ketiganya sudah masuk ke dalam botol, maka mereka harus berlari menuju garis start sambil membawa botol masing-masing yang terisi paku.
 5. Kelompok yang 3 botolnya sampai ke garis start terlebih dahulu akan menjadi pemenangnya.
- f. Peraturan permainan :
1. Saat memasukkan paku, tidak boleh dibantu dengan tangan. Posisi tangan sambil memegang lutut.
 2. Pada saat memasukan paku setiap kelompok bebas memberikan strategi. Misalnya ingin perindividu atau bersamaan.
- g. Gambar permainan





Gambar Permainan Paku kedalam Botol
Sumber: Dokumentasi Pribadi

12. Nama permainan : Lilitan paku
- a. Sifat permainan : Kelompok
- b. Jumlah pemain : Masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak
- c. Tujuan permainan :
1. Melatih keseimbangan pada anak dan mengatur strategi.
 2. Melatih anak untuk bekerjasama, memiliki sikap sportif dan kekompakan dalam tim.
- d. Alat : - Benang wol
- Paku
- Botol
- e. Cara bermain :
1. Bagi anak ke dalam kelompok secara acak. Arahkan anak untuk berdiri membentuk persegi.
 2. Letakkan botol di garis finish.

3. Letakan tali yang sudah tersambungkan dengan paku disamping botol
 4. Masing-masing kelompok bersiap menunggu aba-aba untuk berlari ke area permainan untuk mengikat tali dipinggang masing-masing anak.
 5. Ketika tali sudah terpasang pada bagian pinggang, masing-masing anak melakukan strategi untuk memasukan paku kedalam botol.
 6. Kelompok yang botolnya terisi paku terlebih dahulu akan menjadi pemenangnya
- f. Peraturan permainan :
1. Saat memasukkan paku, anak tidak boleh memegang tali dengan tangan.
- g. Gambar permainan





Gambar Permainan Lilitan Paku
Sumber: Dokumentasi Pribadi

13. Nama permainan : Menggiring bola dengan terompah
- a. Sifat permainan : Kelompok
- b. Jumlah pemain : masing-masing kelompok 3 anak
- c. Tujuan bermain :
1. Melatih kekuatan dan kecepatan saat menggiring bola menggunakan terompah panjang.
 2. Melatih kelincahan.
- d. Alat : - bola plastik diameter 6 inci = 15,24 cm yang diisi pasir
- terompah panjang
- e. Cara bermain :
1. Ketika mereka bersiap-siap di garis start menaiki terompah panjang ketika sudah bersiap menggunakan terompah. Anak berjalan sambil menggiring bola sampai finis

2. Yang menggiring bola orang terdepan terompah panjang
 3. Sebelum bola dilajukan ke depan mereka satu tim yang menaiki terompah panjang harus berjongkok terlebih dahulu untuk menggiring bola
 4. Ketika sudah digiring untuk maju kedepan mereka yang menaiki terompah kembali berdiri untuk melakukan berjalan kedepan untuk menggiring bola ke titik garis finish
 5. Begitupun selanjutnya
- f. Peraturan permainan :
1. Jika ingin menggiring bola tidak semua tim untuk berjongkok maka bola diulang kembali di titik awal.
 2. Jika pemain jatuh tidak di kenakan hukuman.
- g. Gambar permainan





Gambar Permainan Menggiring Dengan Terompah
Sumber: Dokumentasi Pribadi

14. Nama permainan : Balon cantik
- a. Sifat permainan : kelompok
- b. Jumlah pemain : masing-masing kelompok terdiri dari 3 anak
- c. Tujuan permainan :
1. Melatih konsentrasi dan melatih kerjasama.
 2. Melatih kelincahan gerak tungkai.
- d. Alat : - terompah panjang
- balon
- e. Cara bermain :
1. Setiap kelompok terdiri dari 3 orang disetiap orang kedua dan ketiga saling memegang balon dibagian dada, lalu balon tersebut diapit oleh punggung bagian belakang temannya yang berada dibagian depan

2. Ketika aba-aba meniup peluit mereka berjalan tanpa balon itu terjatuh dari kepala.
3. Tugas orang pertama di bagian depan hanya memberikan komando atau arahan untuk menjalankan terompah.

f. Peraturan permainan :

1. Tangan hanya berada di bagian pundak jika balon terjatuh sebanyak 2 kali dianggap gugur.
2. Tidak boleh menginjak garis.

g. Gambar permainan :



Gambar Permainan Balon Cantik
Sumber: Dokumentasi Pribadi

LAMPIRAN 3.

Dokumentasi Penelitian

1. Egrang kaleng



2. Si keleng keong



3. Kelinci hinggap





4. Seri hula hoop



5. Basket mini



6. Lentak lentik bola





7. Karet hop-hop



8. Terobos karet



9. Pacuan Roda





10. Roda mengalir



11. Paku Kedalam Botol



12. Lilitan paku





13. Menggiring bola dengan terompah





14. Balon cantik





Dokumentasi peneliti :





Surat Keterangan Validitas

Model Permainan

(Expert Judgement)

. Dengan ini saya menyatakan bahwa produk berupa "PENGEMBANGAN
MODEL PERMAINAN ANAK USIA DINI" yang disusun oleh:

Nama : Rini Ramadhani

No Registrasi : 6815137316

Program Studi : Ilmu Keolahragaan Konsentrasi Olahraga Rekreasi

Telah diverifikasi dan memenuhi syarat kelayakan untuk dilaksanakan pada uji
coba kelompok kecil dan uji coba kelompok lapangan (kelompok besar). Demikian
surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 22 November 2017

Menyetujui,

Dosen Permainan Tradisional



Hartman Nugraha, S.Pd, M.Pd
NIP.197409092003121001

Surat Keterangan Validitas

Model Permainan

(Expert Judgement)

Dengan ini saya menyatakan bahwa produk berupa " PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL ANAK USIA DINI" yang disusun oleh:

Nama : Rini Ramadhani

No Registrasi : 6815137316

Program Studi : Ilmu Keolahragaan Konsentrasi Olahraga Rekreasi

Telah diverifikasi dan memenuhi syarat kelayakan untuk dilaksanakan pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok lapangan (kelompok besar). Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 21 November 2017

Menyetujui,

Dosen Ahli Anak Usia Dini



Eka Fitri Novitasari, S.Pd, M.Pd
197908252005012002



Building
Future
Leaders

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180
Bagian UHTP : Telepon. 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian HUMAS : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 3963/UN39.12/KM/2017
Lamp. : -
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian
untuk Penulisan Skripsi

28 November 2017

Yth. Kepala Sekolah Dasar Negeri Cipinang Muara 07 Pagi
Jl. Cipinang Elok Blok AV No. 15 Rt. 03/10 Cipinang Muara
Jati Negara, Kota Jakarta Timur
DKI Jakarta 13420

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Rini Ramadhani
Nomor Registrasi : 6815137316
Program Studi : Olahraga Rekreasi
Fakultas : Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP : 081381616464

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

“Pengembangan Model Permainan Tradisional Anak Usia Dini”

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan,
dan Hubungan Masyarakat



Woro Sasmoyo, SH
NIP. 19630403 198510 2 001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Ilmu Olahraga
2. Koordinator Prodi Olahraga Rekreasi



**PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SUKU DINAS PENDIDIKAN WILAYAH 1 JAKARTA TIMUR
SATUAN PELAKSANA PENDIDIKAN KECAMATAN JATINEGARA
SDN CIPINANG MUARA 07**

**Alamat : Komplek Cipinang Elok Blok AV Cipinang Muara
Website : sdncipinangmuara07.sch.id Telp : 021-85909923 Jakarta 13420**

**SURAT KETERANGAN
NO. 144/-1.851.45**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN Cipinang Muara 07 menerangkan
bahwa :

Nama : Rini Ramadhani
Nomor Registrasi : 6815137316
Program Studi : Olahraga Rekreasi
Fakultas : Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta

Nama tersebut diatas telah mengadakan penelitian guna mendapatkan data dalam rangka penulisan skripsi dengan judul “ Pengembangan Model Permainan Tradisional Anak Usia Dini”

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai sebagaimana mestinya.

Jakarta, 22 Desember 2017
Ka. SDN Cipinang Muara 07

Heny Lydia, S.Pd.
NIP 196401291986032002



*Building
Future
Leaders*

**KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS ILMU OLAHRAGA
PROGRAM STUDI OLAHRAGA REKREASI**

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Pemuda No. 10 Jakarta 13220
Telp. (021) – 4893534 faximile (021) – 4893534

Hal : Surat Tugas Pembimbing Skripsi

Kepada Yth.
Dosen Program Studi Olahraga Rekreasi
Di,
Jakarta

Dengan hormat,

Bersamaan dengan surat ini menerangkan bahwa Bapak/Ibu ditugaskan sebagai Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa atas nama :

Nama : **RINI RAMADHANI**
No. Reg : **6815137316**

Dengan judul **PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL ANAK USIA DINI.**
Atas kesedian Bapak diucapkan terima kasih

Pembimbing I

Nama : Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd
NIP : 197701282005012002

Pembimbing II

Nama : Drs. Zulham, M.Si
NIP : 197203022005011002

Demikian surat tugas ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 18 Agustus 2017
Ketua Program Studi Olahraga Rekreasi

Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd
NIP. 19770128 200501 2 002

RIWAYAT HIDUP



RINI RAMADHANI. Lahir di Jakarta, 17 Februari 1996. Anak keempat dari empat bersaudara, dari pasangan Bapak Sudadi dan Ibu Sunarsih. Peneliti menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 15 Pagi pada tahun 2007. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di SMP Perguruan Rakyat 3 dan tamat pada tahun 2010. Setelah itu peneliti melanjutkan pendidikan di SMA Perguruan Rakyat 3 pada tahun 2010 dan selesai pada tahun 2013. Pada tahun 2013 peneliti melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi negeri, tepatnya di Universitas Negeri Jakarta Fakultas Ilmu Olahraga pada Program Studi Olahraga Rekreasi. Peneliti menyelesaikan kuliah strata satu (S1) pada tahun 2018.