

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Konsep Pengembangan Model

Penelitian merupakan suatu proses penyelidikan, serta pengumpulan data untuk tujuan dan maksud tertentu. 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 masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

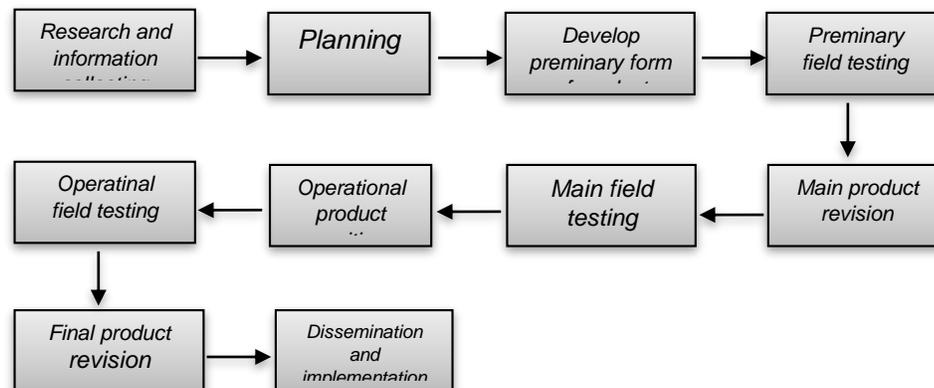
Penelitian dan pengembangan model *outdoor activity* ini akan didesain dalam bentuk buku yang menyajikan model *outdoor activity* untuk anak usia 6-8 tahun yang sudah dimodifikasi dengan kebutuhan anak sehingga rancangan model-model yang dirumuskan nantinya bisa digunakan. Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang berdasarkan pada pembuatan suatu produk yang efektif, diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, dan uji coba produk. Dalam hal ini penelitian yang akan dikembangkan adalah model *outdoor activity* untuk anak usia 6 – 8 tahun.

Pada dasarnya penelitian pengembangan model berkembang luas, model-model penelitian pengembangan didasari oleh beberapa ahli, konsep pengembangan model dan tiap-tiap langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Model Borg and Gall

Menurut Borg and Gall, yang dimaksud dengan model penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu. Terkadang penelitian ini juga disebut *Research and Development*, yang muncul sebagai strategi dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas latihan.

Menurut Brog and Gall dalam Sugiyono, pendekatan *Research and Development* (R&D) meliputi sepuluh langkah. Adapun bagan langkah-langkah penelitian seperti ditunjukkan pada gambar.



Gambar 1. Model Pengembangan Borg&Gall

Sumber: Langkah-Langkah Pengembangan Adaptasi dari Borg, W.R dan Gall, M.D. 1983. *Educational Research An Introduction*. (New York:Longman, 589)

Selanjutnya, untuk dapat memahami tiap langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan. Untuk melakukan analisis kebutuhan ada beberapa kriteria, yaitu 1) Apakah produk yang dikembangkan merupakan latihan? 2) Apakah produknya mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan? 3) Apakah SDM yang memiliki keterampilan, pengetahuan dan pengalaman yang akan mengembangkan produk tersebut ada? 4) Apakah waktu untuk mengembangkan produk tersebut cukup? Studi literatur dilakukan untuk pengenalan sementara terhadap produk yang dikembangkan. Studi literatur ini dikerjakan untuk

mengumpulkan temuan riset dan informasi lain yang bersangkutan dengan pengembangan produk yang direncanakan. Riset skala kecil, pengembangan sering mempunyai pertanyaan yang tidak dijawab dengan mengacu pada *Research* latihan atau teks profesional. Oleh karenanya pengembangan perlu melakukan riset kecil untuk mengetahui beberapa hal tentang produk yang akan dikembangkan.

2. Mengumpulkan Informasi

Setelah melakukan studi pendahuluan, pengembangan dapat melanjutkan langkah kedua, yaitu merencanakan penelitian. Perencanaan penelitian R & D meliputi: 1) merumuskan tujuan penelitian; 2) memperkirakan dana, tenaga dan waktu; 3) merumuskan kualifikasi peneliti dan bentuk-bentuk partisipasinya dalam penelitian.

3. Desain Produk

Langkah ini meliputi: 1) menentukan desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotetik); 2) menentukan sarana dan prasarana penelitian yang akan dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan; 3) menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain lapangan; 4) menentukan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian.

4. Validasi Desain

Tahap validasi desain adalah melakukan uji coba lapangan menggunakan tahap untuk melihat tingkat kebermaknaan produk yang dibuat serta memberikan lembar telaah model.

5. Perbaiki Desain

Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas atau uji coba kelompok kecil. Penyempurnaan produk awal akan dilakukan setelah uji coba kelompok kecil. Pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk pada tahap ini adalah tahap uji coba kelompok kecil yang dilaksanakan selama beberapa kali pertemuan dengan mengambil subjek anak usia 6-8 tahun.

7. Revisi Produk

Revisi produk yang dikerjakan berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang telah dilaksanakan, untuk dilanjutkan kedalam pelaksanaan penelitian kelompok besar dengan sampel yang lebih besar guna hasil analisisnya dapat digunakan untuk meningkatkan suatu produk untuk keperluan perbaikan pada tahap berikutnya. Disinilah kelebihan model pengembangan Brog & Gall yang melakukan dua kali uji coba yang dimulai

dengan sampel yang kecil dan dilanjutkan kepada sampel yang besar, guna mendapat hasil yang memuaskan sesuai dengan tujuan khususnya

8. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian atau penelitian kelompok besar, yaitu mengaplikasikan produk yang telah dibuat dan telah melalui tahap uji coba kelompok kecil dan sudah di revisi berdasarkan kebutuhan yang ada untuk dilanjutkan ke penelitian kelompok besar.

9. Revisi Produk

Langkah ini akan lebih menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Penyempurnaan produk akhir dipandang perlu untuk lebih akuratnya produk yang dikembangkan. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk yang sudah teruji dan dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penyempurnaan produk akhir memiliki hasil produk yang dapat diandalkan.

10. Pembuatan Produk Masal

Laporan dari hasil R & D melalui forum-forum ilmiah, ataupun melalui media masa. Distribusi produk harus dilakukan melalui *Quality Control*.

2. Model ASSURE

Sharon E. Sadino, James D. Russel, Robert Heinich, dan Michael Molenda dalam Benny A Pribadi mengemukakan “model desain sistem pembelajaran yang diberi nama ASSURE. Model ini dikembangkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya

pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi”.¹

Adapun model desain sistem pembelajaran ASSURE meliputi.

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

Gambar 2. Desain model ASSURE

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

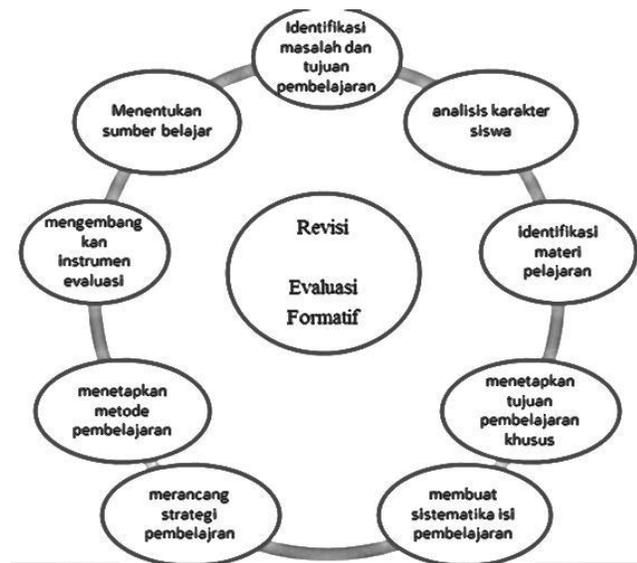
3. Model Jerold E. Kemp

Jerol E. Kemp mengemukakan “model pengembangan berbentuk lingkaran, model ini menunjukkan adanya proses kontinyu dalam menerapkan desain sistem pembelajaran. Model desain pembelajaran ini memungkinkan penggunanya memulai kegiatan desain dari komponen yang mana saja.”²

Desain model Jerold E. Kemp sebagai berikut.

¹ Benny A.Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h.110-112

² *Ibid.*, hh.117-119



Gambar 3. Desain model Jerold E. Kamp
 Sumber: Benny A.Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat,2009)

B. Konsep Model Yang Dikembangkan

Konsep model yang akan dikembangkan pada model outdoor activity untuk anak usia 6-8 tahun ini yaitu dengan menggunakan materi bermain yang sudah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan anak tersebut. Adapun unsur-unsur permainan yang dimasukkan kedalam materi *outdoor activity*.

Outdoor activity sangat penting dalam dunia anak, namun peneliti melihat masih banyak anak usia 6-8 tahun yang kurang memahami apa itu *outdoor activity*, faktor yang menyebabkan anak kurang memahami adalah karena perkembangan zaman yang menjadi modern dan sudah mengenal *gadget*, sehingga anak tidak mengetahui apa pentingnya dari *outdoor activity* dan menurunkan minat dalam melakukan kegiatan tersebut.

Pendekatan permainan merupakan cara lain dalam penyajian materi *outdoor activity* ini dimana anak melakukan kegiatan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu. Karena dengan kegiatan seperti ini anak akan merasa senang dapat meluapkan semua yang ada pada dirinya dan bisa lebih mengenal alam dan menemukan jati diri mereka masing masing dengan melakukan aktivitas positif seperti ini..

Beberapa teori para ahli yang ada, peneliti memilih teori Borg & Gall, model tersebut dipilih karena peneliti melihat dari setiap tahap yang ada dalam model tersebut terperinci, tersistematis, dan juga lebih efektif, produk yang akan dibuat harus diuji secara detail agar dapat menghasilkan produk yang nantinya dapat digunakan dengan baik. Model ini juga sangat cocok diterapkan dalam masalah ini.

C. Kerangka Teoritik

1. Model

Yang Ying Ming dalam Sri Haryati menyatakan bahwa model adalah suatu deskripsi naratif untuk menggambarkan prosedur atau langkah-langkah dalam mencapai suatu tujuan khusus, dan langkah-langkah tersebut dapat dipergunakan untuk mengukur keberhasilan atau kegagalan dalam mencapai tujuan.³ Sementara Law dan Kelton dan Sudarman dalam Sri Haryati

³Sri Haryati, *Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*. Vol.37, No.1, 15 September 2012. h.11-26.

mengemukakan bahwa model adalah representasi suatu system yang dipandang dapat mewakili sistem yang sesungguhnya.⁴ Jadi, dari definisi yang telah dikemukakan dapat dimaknai jika keabsahan suatu model dapat dipertanggungjawabkan karena model disusun melalui pengkajian teoritis dan prosedur ilmiah.

Berdasarkan teori para ahli diatas, maka dapat disimpulkan yang dimaksud dengan model merupakan langkah-langkah panduan yang meliputi analisis, pengembangan, materi dan evaluasi yang dibuat untuk memberikan kemudahan dan untuk mencapai tujuan tertentu.

2. *Outdoor Activity*

Permainan, bermain atau padanan kata dalam bahasa inggris disebut “*games*” (kata benda), “*to play*” (kata kerja), “*toys*” (kata benda) ini berasal dari kata “*main*”. Dalam kamus bahasa Indonesia, kata main berarti “melakukan perbuatan untuk tujuan bersenang-senang berbuat sesuatu sesuka hati dan berbuat asal saja”. Dan dalam dunia psikologi kegiatan bermain di pandang sebagai suatu kegiatan atau aktivitas yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas, tanpa paksaan dengan tujuan memperoleh kesenangan.

Sedangkan menurut pendapat Dani Wardani “bermain adalah sebagian endapan dari kegiatan manusia atau aktivitas dari karya manusia.

⁴ *Ibid.*, h.11-26

Persoalannya begitu luas dan penting sehingga tidak akan pernah habis di bahas”.⁵

Permainan merupakan kegiatan paling alamiah yang dilakukan setiap orang, karena ketika bermain seseorang akan seketika melupakan permasalahan yang ada dan melepaskan segala kepenatan yang ada dalam pikiran dan perasaannya.

Permainan yaitu suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, sukarela, tanpa paksaan dan tak sungguhan dalam batas waktu, tempat dan ikatan peraturan. Namun bersamaan dengan bermain menyerap ikhtiar yang sungguh-sungguh dari permainannya disertai dengan ketegangan dan kesukaan untuk mencapai tujuan yang berada dalam kegiatan itu sendiri dan tidak berkaitan dengan perolehan material. Sedangkan menurut Pepen Supendi “Dalam setiap diri manusia, baik anak-anak maupun orang dewasa terdapat hasrat untuk bermain. Seperti halnya kebutuhan bersosialisasi dan berkelompok, bermain merupakan hasrat yang mendasar pada diri manusia”.⁶

Dalam kutipan di atas seperti sudah di jelaskan bahwa pada dasarnya baik itu anak-anak maupun orang dewasa membutuhkan bermain, terlepas dari umur maupun kehidupan sehari-hari. Dalam bermain terdapat dua

⁵ Dani Wardani, *Bermain Sambil Belajar* (Jakarta: Edukasi, 2009), h.18

⁶ Pepen Supendi, *Fun Game* (Depok: Penebar Swadaya, 2007), h.8-9

tempat yang sering digunakan dalam ruangan (*indoor*) atau luar ruangan (*outdoor*). Dan banyak sekali individu yang sering melakukan permainan di luar ruangan (*outdoor*) dengan alasan yang berbeda-beda.

Permainan yang dilakukan di luar ruangan (*outdoor*) umumnya membutuhkan alat bantu dari alam sebagai salah satu instalasi peralatannya. Selain itu, ruang gerak permainan ini biasanya membutuhkan ruang yang cukup luas. Jenis permainan yang banyak dilakukan di luar ruangan (*outdoor*) di antaranya untuk membangun kekompakan tim atau kelompok. Menurut Dandan Riskomar pada buku *Pedoman Praktis Pelaksanaan Outdoor & Fun Games Activities*:

Kelas alam terbuka merupakan tempat yang ideal, khususnya untuk melakukan proses pembelajaran berdasarkan pengalaman/*experiential learning*. kombinasi aspek lingkungan alam terbuka dan berbagai permainan memberikan kesempatan bagi seseorang untuk mengubah berbagai pola tingkah laku dan kebiasaan kerja sehari-hari melalui proses yang menyenangkan dan penuh kegembiraan.⁷

Sehingga kegiatan di luar ruangan (*outdoor*) bisa dikatakan yang paling ideal dalam melakukan permainan yang menggunakan alat-alat atau permainan yang besar. Sehingga permainan di luar ruangan paling cocok dalam

⁷Dandan Riskomar, *Pedoman Praktis Pelaksanaan Outdoor & Fun Games Activities* (Jakarta: MU3 Books, 2004) h. 7

permainan berkelompok karena sangat masuk pada kriteria untuk mengembangkan kemampuan.

Selama seseorang melakukan aktifitas bermain di luar ruangan akan terjadi “metode pembelajaran *“learning by doing”* dimana unsur-unsur seperti kerja sama kelompok, kepemimpinan dan kepercayaan diri akan dititik beratkan dalam kegiatan tersebut”, dan dimana kemampuan kepemimpinan akan di tekankan, yaitu bagaimana mengoptimalkan dan menggunakan sumber-sumber yang ada untuk meraih tujuan-tujuan⁸.

Jadi aktifitas permainan di luar ruangan sangatlah efektif untuk menumbuhkan nilai-nilai kepemimpinan di karenakan ketika seseorang bermain di luar ruangan dan terdapat permasalahan di kelompok tersebut akan mendorong untuk memberikan pendapat dan mendorong ide-ide yang ada untuk meraih tujuan yang akan dicapai, sehingga secara tidak langsung bahwa memicu nilai-nilai kepemimpinan di dalam diri untuk muncul.

3. Anak Usia 6 – 8 Tahun

“Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya”.⁹ Anak usia dini secara umum adalah anak yang berumur di

⁸ Marta Dinata, *Outward Bound* (Jakarta: Cerdas Jaya, 2007), h.2

⁹ Dr. Uyu Wahyudin, M.Pd. Dr. Mubiar Agustin, M.Pd., *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini* (Bandung: PT Refika Aditama, 2011) h.7

bawah 0-8 Tahun. Dalam masa ini, potensi kembang anak usia dini harus di bantu untuk merangsang dengan berbagai banyak hal agar dewasa nanti kemampuan yang dipunyai beragam. PAUD adalah *stimula* bagi masa yang penuh dengan kejadian-kejadian penting dan menarik yang memberikan dasar bagi seseorang di masa dewasa.

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, pendidikan prasekolah baik itu swasta ataupun negeri, TK, dan SD. Pada masa ini sering disebut “Golden Age”, Karena pada umur 0-8 tahun segala sesuatu yang diajarkan mudah diserap dan ditangkap oleh memori mereka sampai dewasa.

Jadi anak usia dini adalah emas yang harus diasah kemampuannya dengan hal-hal yang baik, untuk menentukan seperti apa kelak jika dewasa baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasan. Jadi sejak dini sudah dilatih motorik halus dan kasarnya, dilatih otak kanan dan kirinya agar dengan bermacam-macam hal, untuk masa depannya. Seperti yang diungkapkan. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek seperti: fisik, sosio-emosional, dan kognitif sedang mengalami masa yang tercepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Ada beberapa aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini, yaitu :

1. Aspek perkembangan Kognitif
2. Aspek perkembangan Fisik

3. Aspek perkembangan bahasa
4. Aspek perkembangan Sosio-Emosional

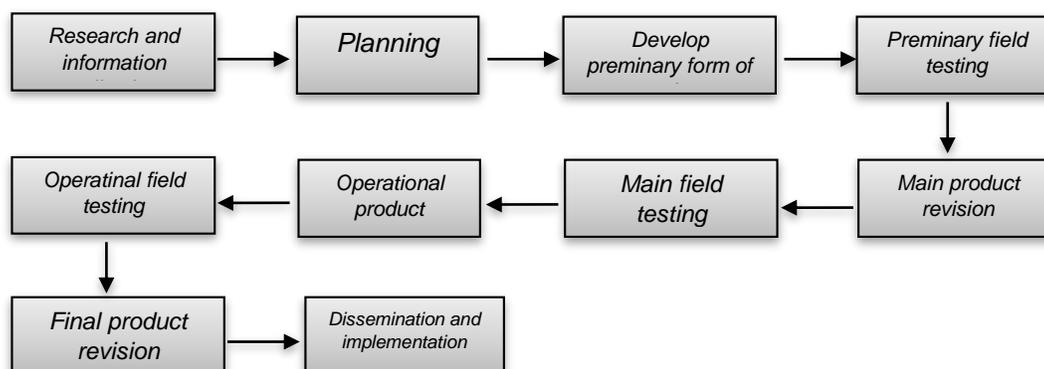
Jadi sangat baik jika anak usia dini diberikan bekal yang banyak. Karena 5 tahun pertama adalah masa emas bagi perkembangan motorik anak. Selain diajarkan berhitung, membaca, pengalaman gerak juga tidak kalah penting untuk anak usia dini.

D. Rancangan Model

Konsep penelitian dan pengembangan lebih cepat dapat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai upaya validitasnya. Suatu model dalam penelitian pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yg dianut peneliti. Berikut adalah desain pengembangan model yang digunakan sebagai berikut.

Model Borg and Gall

Menurut Brog and Gall dalam Sugiyono, pendekatan *Research and Development* (R&D) meliputi sepuluh langkah. Adapun bagan langkah-langkah penelitian seperti ditunjukkan pada gambar.



Gambar 4. Perencanaan Pengembangan Model Brog and Gall Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. (Bandung: Alfabet,2011)

Selanjutnya, untuk dapat memahami tiap langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan. Untuk melakukan analisis kebutuhan ada beberapa kriteria, yaitu 1) Apakah produk yang dikembangkan merupakan latihan? 2) Apakah produknya mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan? 3) Apakah SDM yang memiliki keterampilan, pengetahuan dan pengalaman yang akan mengembangkan produk tersebut ada? 4) Apakah waktu untuk mengembangkan produk tersebut cukup? Studi literatur dilakukan untuk pengenalan sementara terhadap produk yang dikembangkan. Studi literatur ini dikerjakan untuk mengumpulkan temuan riset dan informasi lain yang bersangkutan dengan

pengembangan produk yang direncanakan. Riset skala kecil, pengembangan sering mempunyai pertanyaan yang tidak dijawab dengan mengacu pada *Research* latihan atau teks profesional. Oleh karenanya pengembangan perlu melakukan riset kecil untuk mengetahui beberapa hal tentang produk yang akan dikembangkan.

2. Mengumpulkan Informasi

Setelah melakukan studi pendahuluan, pengembangan dapat melanjutkan langkah kedua, yaitu merencanakan penelitian. Perencanaan penelitian R & D meliputi: 1) merumuskan tujuan penelitian; 2) memperkirakan dana, tenaga dan waktu; 3) merumuskan kualifikasi peneliti dan bentuk-bentuk partisipasinya dalam penelitian.

3. Desain Produk

Langkah ini meliputi: 1) menentukan desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotetik); 2) menentukan sarana dan prasarana penelitian yang akan dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan; 3) menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain lapangan; 4) menentukan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian.

4. Validasi Desain

Tahap validasi desain adalah melakukan uji coba lapangan menggunakan tahap untuk melihat tingkat kebermaknaan produk yang dibuat serta memberikan lembar telaah model.

5. Perbaiki Desain

Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas atau uji coba kelompok kecil. Penyempurnaan produk awal akan dilakukan setelah uji coba kelompok kecil. Pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk pada tahap ini adalah tahap uji coba kelompok kecil yang dilaksanakan selama beberapa kali pertemuan dengan mengambil subjek anak usia 6-8 tahun.

7. Revisi Produk

Revisi produk yang dikerjakan berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang telah dilaksanakan, untuk dilanjutkan kedalam pelaksanaan penelitian kelompok besar dengan sampel yang lebih besar guna hasil analisisnya dapat digunakan untuk meningkatkan suatu produk untuk keperluan perbaikan pada tahap berikutnya. Disinilah kelebihan model pengembangan Brog & Gall yang melakukan dua kali uji coba yang dimulai dengan sampel yang kecil dan dilanjutkan kepada sampel yang besar, guna mendapat hasil yang memuaskan sesuai dengan tujuan khususnya

8. Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian atau penelitian kelompok besar, yaitu mengaplikasikan produk yang telah dibuat dan telah melalui tahap uji coba kelompok kecil dan sudah di revisi berdasarkan kebutuhan yang ada untuk dilanjutkan ke penelitian kelompok besar.

9. Revisi Produk

Langkah ini akan lebih menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Penyempurnaan produk akhir dipandang perlu untuk lebih akuratnya produk yang dikembangkan. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk yang sudah teruji dan dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penyempurnaan produk akhir memiliki hasil produk yang dapat diandalkan.

10. Pembuatan Produk Masal

Laporan dari hasil R & D melalui forum-forum ilmiah, ataupun melalui media masa. Distribusi produk harus dilakukan melalui *Quality Control*.