

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIK**

#### **A. Konsep Pengembangan Model**

Penelitian ini didasarkan pada fungsi dan penerapan dalam pendidikan serta beberapa lama hasilnya dapat digunakan yaitu penelitian dan pengembangan. Dalam teknologi pembelajaran, deskripsi tentang prosedur dan langkah-langkah penelitian pengembangan sudah banyak dikembangkan. Borg & Gall menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu : (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan.

Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validasi. Konsep penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validasinya.

Penelitian pengembangan (*development research*) menemukan pola, urutan, pertumbuhan, perubahan dan terutama memiliki tujuan untuk mengembangkan bahan ajar bagi sekolah. Contoh pengembangan dari bahan pengajaran adalah buku ajar, alat peraga, modul latihan. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang tidak digunakan untuk menguji

teori, akan tetapi apa yang dihasilkan di uji di lapangan kemudian direvisi sampai hasilnya memuaskan.

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan penelitian yang menghasilkan suatu produk tertentu. Menurut pendapat beberapa ahli tentang penelitian pengembangan terdapat beberapa model pengembangan antara lain ;

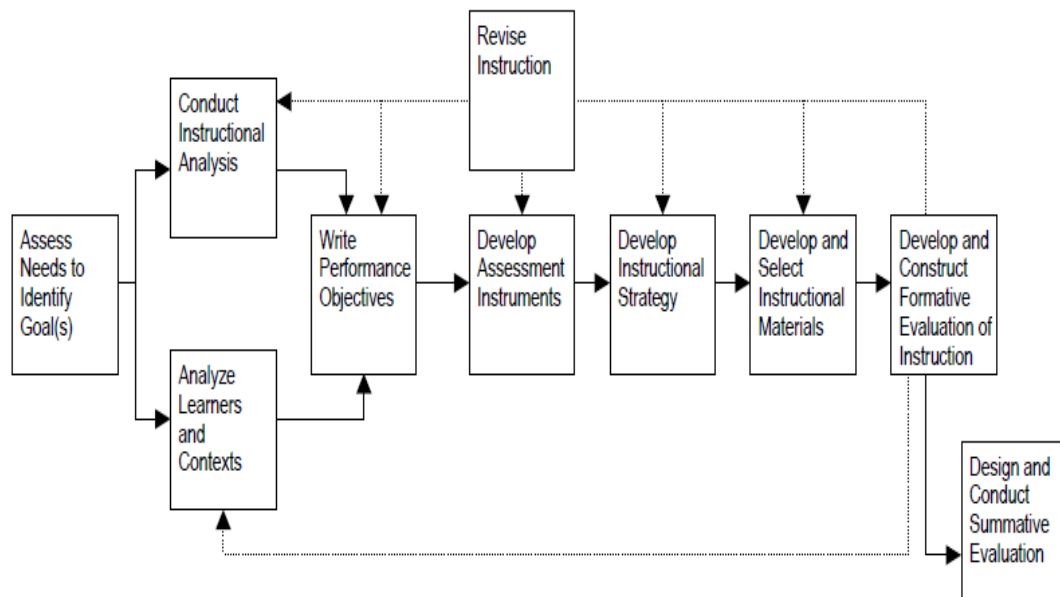
#### 1. **Pengembangan Model Dick & Carey**

Penelitian dan pengembangan model Dick&Carey “didasarkan pada penggunaan pendekatan sistem atau *system approach* terhadap komponen-komponen dasar dari desain sistem pembelajaran yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi”.<sup>1</sup>

Pengembangan model Dick & Carey merupakan pengembangan model desain sistem pembelajaran ini tidak hanya diperoleh dari teori dan hasil penelitian, tetapi juga dari pengalaman praktis yang diperoleh di lapangan. Implementasi model desain sistem pembelajaran ini memerlukan proses yang sistematis dan menyeluruh. Diperlukan untuk menciptakan desain sistem pembelajaran yang mampu digunakan secara optimal dalam mengatasi masalah pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h. 98



Gambar 2.1 Model Pengembangan Dick&Carey

Sumber : Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h. 100

## 2. Model ASSURE

Sharon E. Sadino, James D. Russel, Robert Heinich, dan Michael Molenda mengemukakan “model desain sistem pembelajaran yang diberi nama ASSURE. Langkah pengembangan model pembelajaran ini perlu diikuti dengan proses pembelajaran yang sistematis, penilaian hasil belajar, dan pemberian umpan balik tentang pencapaian hasil belajar secara *kontinyu*”.<sup>2</sup>

<sup>2</sup> *Ibid.*, hh. 110-111

<b>A</b>	= analisis karakteristik siswa
<b>S</b>	= menetapkan tujuan pembelajaran
<b>S</b>	= seleksi media, metode, dan bahan
<b>U</b>	= memanfaatkan bahan ajar
<b>R</b>	= melibatkan siswa dalam kegiatan belajar
<b>E</b>	= evaluasi dan revisi

Gambar 2.2 Model Pengembangan ASSURE

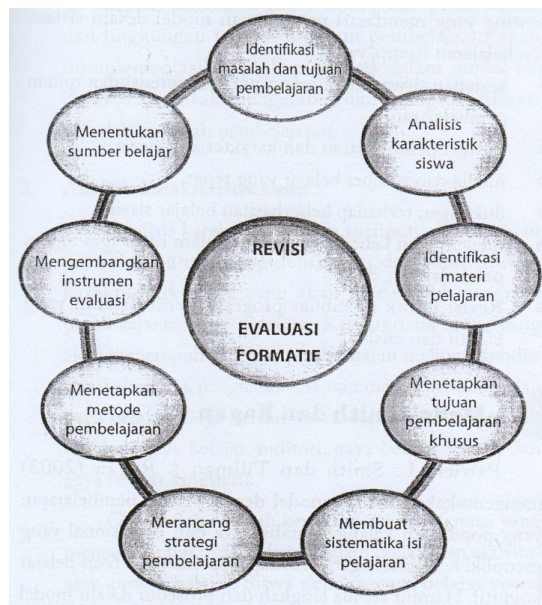
Sumber: Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h. 112

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 menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Langkah evaluasi dan revisi yang dapat dimanfaatkan untuk menjamin kualitas proses pembelajaran yang diciptakan.

### 3. Model Jerold E. Kemp

Jerol E. Kemp mengemukakan “model pengembangan berbentuk lingkaran. Model ini menunjukkan adanya proses *kontinyu* dalam menerapkan desai sistem pembelajaran. Model desain pembelajaran ini memungkinkan penggunanya memulai kegiatan desain dari komponen yang mana saja”.<sup>3</sup>

Model ini dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas secara efektif, efisien dan menarik



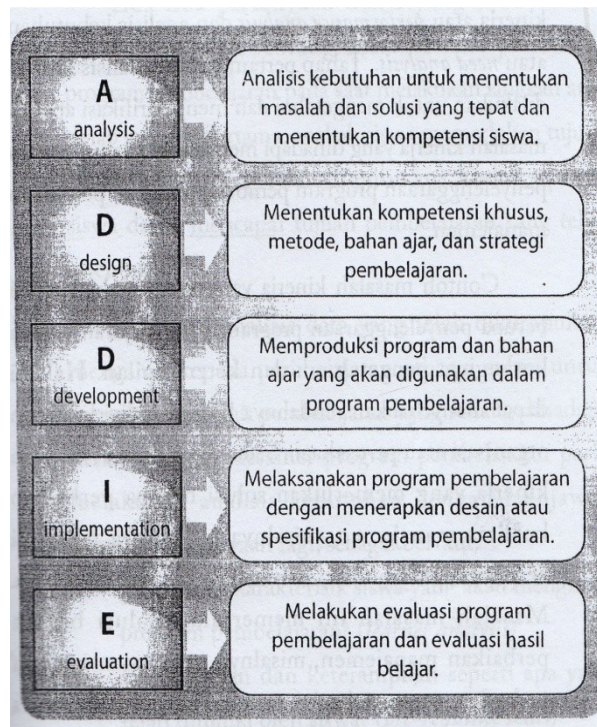
Gambar 2.3 Model Pengembangan Kemp

Sumber : Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h. 119

<sup>3</sup> *Ibid.*, hh.117-118

#### 4. Model ADDIE

Model pengembangan pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan desain pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari adalah ADDIE. Model ini sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu *(A)nalisis*, *(D)esain*, *(D)evelo*ment, *(I)mplementation*, dan *(E)valuation*.<sup>4</sup>



Gambar 2.4 Model Pengembangan ADDIE

Sumber: Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h. 119

<sup>4</sup> *Ibid.*, h. 125

ADDIE dilakukan secara sistematis dan sistemik. Diharapkan dapat membantu guru dan instruktur dalam merancang program dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

#### 5. **Model Borg & Gall**

Borg&Gall mengatakan sebagai berikut;

*“Research and development is an industry based development model in which the findings of research are used to design new product and procedures, which then are systematically field tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria effectiveness, quality, or similar standard”.*<sup>5</sup>

Penelitian dan pengembangan model Borg&Gall dapat digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur. Dikembangkan melalui beberapa tahapan secara sistematis di uji di lapangan, di evaluasi dan di sempurnakan. Sehingga tujuan dari penelitian pengembangan ini sampai memenuhi kriteria yang ditentukan seperti keefektivan, kualitas atau standar dalam penelitian.

Pada penelitian dan pengembangan ini tentunya diharapkan akan menghasilkan sebuah produk yang dapat digunakan untuk model sarana

---

<sup>5</sup> Meredith D. Gall, Joyce P. Gall. Walter R. Borg, *Eighth Edition Educational Research* (NewYork, 2007), h.589

bermain melalui olahraga panjat tebing dengan desain model baru atau menyempurnakan yang telah ada secara lengkap sehingga bisa dijadikan sumber belajar lain dalam proses latihan. Untuk mempermudah sistematika peneliti maka akan digambarkan menggunakan *chart* mengenai langkah-langkah penelitian pengembangan yang digunakan oleh peneliti berdasarkan langkah-langkah penelitian oleh Borg dan Gall:

Gambar 2.5 *Chart* Langkah-Langkah Pengembangan Adaptasi dari Borg, W.R dan Gall, M.D. 1983.

Sumber : *Educational Research An Introduction*. New York: Longman.

Penelitian ini dapat di terapkan di sekolah dengan memperhatikan kondisi lingkungan dan memahami hal-hal yang dibutuhkan. Suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk sehingga menjadi efektif dan dapat digunakan sebagai latihan di sekolah. Misalkan sekolah yang memiliki program kelas olahraga, maka dari segi krikulum, metode dan media yang digunakan sangat berbeda dibandingkan dengan kelas biasa atau regular.



Menurut Richey dan Klein dalam Emzir menyatakan bahwa ;

*“The system study of design, development dan evaluation processes with the aim of estabilising an empirical basis for the creation of instructional and noninstructional products & tools and new or enchanceh models that govern their development”.*<sup>6</sup>

Proses dalam pengembangan ini merupakan proses evaluasi dengan tujuan empiris untuk menciptakan peningkatan produk instruksional & non instruksional serta alat dan model baru yang mengatur perkembangan proses pembelajaran.

Menurut Nusa Putra:

“Penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan model yang sekaligus memenuhi syarat ketelitian dari penelitian kuantitatif dan kualitatif. Dengan demikian, didapatkan model yang sungguh-sungguh efektif, bermanfaat dan dapat menggali lebih dalam”.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif & Kuantitatif* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), h. 264

<sup>7</sup> Nusa Putra, *Research & Development, Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2015), hh. 161-162

Dibutuhkan syarat ketelitian yang terpenuhi dalam penelitian kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan model yang efektif dan bermanfaat serta dapat menggali lebih dalam. Sehingga model dalam penelitian pengembangan memiliki tujuan yang tepat sebagai cara untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Sukmadinata, "Penelitian dan Pengembangan adalah Suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan".<sup>8</sup>

Langkah-langkah proses penelitian dan pengembangan menunjukkan siklus, yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Langkah awal dengan menentukan karakteristik atau spesifikasi produk yang akan dihasilkan.

Salah satu model penelitian yang relevan dan dapat selalu digunakan yaitu penelitian pengembangan, penelitian pengembangan menemukan pola, dan pertumbuhan dan terutama memiliki maksud untuk mengembangkan bahan ajar, bagi sekolah. contoh pengembangan dari bahan ajar adalah buku ajar, alat peraga, modul matematika dan sebagainya. Penelitian

---

<sup>8</sup> Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PPs UPI dan PT Remaja Rosdakarya, 2005), h. 164

pengembangan merupakan penelitian yang tidak digunakan untuk menguji teori. Apa yang dihasilkan diuji dilapangan kemudian direvisi sampai hasilnya memuaskan.

Model penelitian dan pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritis. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang memberikan komponen-komponen prodek yang akan dikembangkan serta keterkaitan antar komponen.

“Pengembangan model merupakan hasil penelitian yang berorientasi pada hasil pengembangan produk. Jadi penelitian dan pengembangan dapat menghasilkan produk dan dapat diuji keefektivitasan dari produk tersebut. Sukmadinata juga menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggungjawabkan”.<sup>9</sup>

Jadi penelitian dan pengembangan yang dilakukan harus melalui proses atau langkah-langkah sehingga produk baru atau penyempurnaan produk yang telah ada tersebut dapat dipertanggungjawabkan hasil dan manfaatnya. Proses penelitian pengembangan bersifat melingkar mulai dari aktifitas analisa, merancang, mengevaluasi dan merevisi sampai tujuan yang diinginkan.

---

<sup>9</sup> *Ibid.*, h. 164

Penelitian pada dasarnya merupakan suatu kegiatan atau proses sistematis untuk memecahkan masalah yang dilakukan dalam perencanaan metode ilmiah. Oleh karena itu, sebelum pembahasan tentang hasil penelitian perlu dijelaskan terlebih dahulu hakikat metode ilmiah (*scientific methods*).

“Penelitian pengembangan (*development research*) adalah kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria, konsistensi, dan keefektifan secara ilmiah”.<sup>10</sup>

Penelitian yang dilaksanakan dengan beberapa tahapan secara sistematis dengan harapan akan mendapatkan model pembelajaran yang dapat diterima di masyarakat luas. Sehingga tujuan utama dari pengembangan model itu sendiri berjalan sesuai harapan. Mulai dari proses sampai hasilnya memenuhi kriteria dari pengembangan model dan efektif diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Buku *education research* menyatakan bahwa:

“Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mendasari tentang strategi meningkatnya pendidikan di sekolah karena penelitian

---

<sup>10</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta : Prenada Media Group, 2010), h. 195.

pengembangan ini relatif baru di bidang pendidikan yaitu untuk meningkatkan pembelajaran sebelumnya”.<sup>11</sup>

Jadi Penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan meneliti validasi produk, yang artinya penelitian ini bukan mengembangkan produk yang sudah ada tetapi membuat produk untuk menambah pengetahuan lagi atau menjawab masalah yang ada di sekitar kita.

Penelitian pengembangan dapat disimpulkan sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup bagus untuk memperbaiki praktik. Pengertian lain penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk yang telah dianalisis terlebih dahulu tingkat keefektifannya dalam latihan ataupun pembelajaran dengan diawali menganalisis kebutuhan, pengembangan produk dan uji coba produk. Produk dievaluasi dan direvisi dari hasil uji coba. Dalam hal ini yang akan dibuat adalah model bermain panjat tebing pada klub olahraga rekreasi Depok.

## **B. Konsep Model yang dikembangkan**

### **1. Bermain**

---

<sup>11</sup> *Ibid.* h. 277

“Bermain adalah dorongan langsung dari dalam diri setiap individu, yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan, sedang bagi orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegemaran”.<sup>12</sup>

Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak-anak. Bermain bagi anak-anak sama artinya dengan belajar. Kegiatan bermain mendorong anak menemukan dirinya, diri orang lain diluar dirinya, dan benda-benda disekelilingnya. Melalui bermain, anak akan menemukan kekuatan, kelemahan, keterampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya.

Menurut Schaller dan Lazarus, Permainan merupakan kegiatan manusia yang berlawanan dengan kerja dan kesungguhan hidup, tetapi permainan itu merupakan imbalan antara kerja dengan istirahat. Orang yang merasa penat, ia akan bermain untuk mengadakan pelepasan agar dapat mengembalikan kesegaran jasmani maupun rohani.<sup>13</sup>

Menurut Karl Groos, Permainan merupakan tugas biologic, yang mempelajari fungsi hidup sebagai persiapan untuk hidup yang akan datang. Pengutaraan teori ini merupakan pengutaraan yang paling terkenal dan pengutaraan tentang permainan yang dapat diterima.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Sri Nuraini dan Hartman Nugraha, *TEORI DAN PRAKTEK PERMAINAN KECIL* (Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan UNJ,2014), h. 3

<sup>13</sup> *Ibid* h.4

Bermain merupakan kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi, intelektual, dan spiritual anak sekolah dasar. Bermain adalah kegiatan untuk bersenang-senang yang terjadi secara alamiah. Anak tidak merasa terpaksa untuk bermain, tetapi mereka akan memperoleh kesenangan, kenikmatan, informasi, pengetahuan, imajinasi, dan motivasi bersosialisasi bermain memiliki fungsi yang sangat luas, seperti untuk anak, untuk guru, orang tua dan fungsi lainnya bagi anak.

Bermain adalah sebuah aktifitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, dan melakukan olahraga ringan.

Bermain adalah medium yang sangat tepat untuk perkembangan sosial dan moral anak karena anak harus mematuhi aturan-aturan tertentu apabila ingin menikmati permainan bersama-sama.<sup>15</sup>

## 2. Panjat Tebing

Memanjat tebing pada awalnya adalah sebuah kegiatan yang dilakukan untuk bertahan hidup, pada kelompok militer yang sedang dalam misi peperangan atau sedang berlatih, namun seiring dengan perkembangan zaman, kegiatan ini sekarang sudah menjadi olahraga yang kompetitif dan dipertandingkan dalam banyak *event*.

Olahraga ini pada awalnya terlahir dari kegiatan eksplorasi para pendaki gunung, dimana akhirnya mereka menemukan jalur yang memiliki tingkat

---

<sup>14</sup> *Ibid* h.5

<sup>15</sup> Nofi Marlina Siregar, TEORI BERMAIN (Jakarta:Lembaga Pengembangan Pendidikan UNJ,2013), h. 116.

kesulitan yang tidak mungkin lagi didaki secara biasa, sehingga dibutuhkan teknik-teknik khusus dalam memanjat untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lainnya yang lebih tinggi. Menurut Mamay S.Salim mengatakan:

“Panjat tebing adalah suatu upaya pencapaian ketinggian tertentu dengan jalan memanjat yang membutuhkan penggabungan atau koordinasi atau kekuatan dan daya tahan otot, kelenturan, dan keseimbangan tubuh, serta strategi menyelesaikan kesulitan yang akan dihadapi”.<sup>16</sup>

Sangat jelas dikatakan oleh Mamay S.Salim bahwa memanjat membutuhkan kekuatan agar pemanjat mampu mencapai ketinggian dengan jalan memanjat atau menaiki dengan tangan dan kaki. Selain membutuhkan kekuatan, memanjat juga membutuhkan daya tahan. Daya tahan dibagi menjadi 2 yaitu daya tahan jantung dan paru dan daya tahan otot, yang masing-masing mempunyai peranan yang penting ketika melakukan kegiatan memanjat. Daya tahan jantung dan paru sangat penting untuk menunjang kerja otot, yaitu dengan cara mengambil oksigen dan menyalurkannya ke otot yang aktif, sedangkan sangat jelas bahwa pemanjat harus memiliki daya tahan otot yang bagus juga.

Memanjat tebing selain membutuhkan keterampilan biomotorik seperti kekuatan otot, daya tahan serta kelenturan, juga membutuhkan kecerdasan untuk menentukan jalur mana yang akan di pilih oleh pemanjat agar dapat memudahkan jalan atlet mencapai *top*, selain itu memanjat juga membutuhkan keseimbangan tubuh, selain dari keharmonisan gerak yang dinamis. Oleh karena

---

<sup>16</sup> Mamay S.Salim, Panjat Tebing sebagai salah satu olahraga prestasi, Makalah seminar sehari tentang panjat tebing. (Jakarta, 1993), Hal.1



itu keseimbangan posisi tubuh sangat diperlukan, maka pengaturan letak posisi tubuh, tumpuan pada kaki sangat berpengaruh pada jangkauan lengan untuk meraih posisi yang lebih tinggi.

Esnoe Sanoesi berpendapat, memanjat adalah “proses gabungan antara kemampuan fisik, teknik, dan mengamati medan, sehingga dapat menempatkan tubuh dengan aman di tempat yang lebih tinggi lagi”.<sup>17</sup> Jika Mamay S Salim mengatakan bahwa memanjat adalah suatu kegiatan fisik yang perlu di tunjang oleh kecakapan dari keterampilan biomotorik, maka menurut Esnoe Sanoesi memanjat adalah sebuah aktifitas yang tidak hanya di tunjang oleh kemampuan fisik, tetapi juga tehnik dan kepintaran pemanjat dalam mengamati medan atau mengobservasi jalur yang ada sehingga atlit mampu memilih gerakan dan tehnik seperti apa yang dapat menguntungkan dia dalam menghemat tenaga dan menghemat waktu hingga dapat menyelesaikan jalur pemanjatan.

Teknik panjat tebing pada dasarnya merupakan cara memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain, baik secara vertikal maupun horizontal, perpindahan arah memanjat tidak hanya ke arah vertikal, tetapi juga ke arah horizontal, adapun gabungan dari keduanya. Sedangkan menurut Dale Goddard dan Udo Neuman:

”Memanjat tebing adalah olahraga yang kompleks dan penuh kekontrasan menggunakan kekuatan dan ketenangan dengan teknik mencoba memastikan keselamatan dalam sebuah lingkungan yang memiliki potensi

---

<sup>17</sup> Esnoe Sanoesi, Panjat tebing fenomena baru olahraga kompetitif, kumpulan tulisan kepala bidang penelitian dan pengembangan FPTI Pusat, (Jakarta, 1996), Hal.49

bahaya dan menyeimbangkan keadaan yang sulit antara kecemasan dan keinginan untuk mencapai tujuan”.<sup>18</sup>

Untuk itu maka pemanjat sangat membutuhkan ketenangan dan mengatur kecemasan secara psikologis agar atlet mampu berfikir jernih dalam mengobservasi jalur pemanjatan.

Melatih dan meningkatkan kekuatan pada pagangan dapat menambah rasa kepercayaan diri bagi atlet sehingga atlet mampu mengontrol kecemasan akan takut jatuh dan kalah ketika memanjat, salah satu faktor yang dapat meningkatkan ketenangan adalah memiliki kekuatan dan daya tahan yang baik dan penguasaan tehnik memanjat yang juga baik.

### 3. Karakteristik Anak usia 6-12 tahun

“Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya”.<sup>19</sup> Anak usia dini secara umum adalah anak yang berumur di bawah 0-8 Tahun. Dalam masa-masa ini, potensi anak-anak usia dini harus di rangsang dengan banyak hal agar saat dewasa nanti *skill* yang dimiliki beragam. PAUD adalah *stimulasi* bagi masa yang penuh dengan kejadian penting dan unik yang meletakkan dasar bagi seseorang di masa dewasa.

---

<sup>18</sup> Dale Goddard and Uno Neumann, Performance Rock Climbing, (Mechacnicsburg;Stack Pole, 1993), Hal.13

<sup>19</sup> Dr. Uyu Wahyudin, M.Pd. Dr. Mubiar Agustin, M.Pd., Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini (Bandung: PT Refika Aditama, 2011) h.7

“Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 Tahun. Untuk rentang usia anak usia dini di Indonesia sesuai dengan undang-undang system Pendidikan adalah 0-6 Tahun”.<sup>20</sup>

Tetapi berdasarkan definisi dari National Association for The Education of Young Children, 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”.<sup>21</sup>

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. Seperti yang diucapkan Fernie (1988) “meyakini bahwa pengalaman-pengalaman belajar awal tidak akan pernah bisa diganti oleh pengalaman-pengalaman berikutnya, kecuali dimodifikasi”.<sup>22</sup>

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

---

<sup>20</sup> *Ibid. h.7*

<sup>21</sup> <https://mutiarabijaksana.com/2014/06/22/pentingnya-mengetahui-karakteristik-anak-usia-dini/>

<sup>22</sup> Suyadi, M.Pd.I, Maulidya Ulfah, M.Pd.I, Konsep dasar PAUD (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013) h.16

proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek seperti: fisik, sosio-emosional, dan kognitif sedang mengalami masa yang tercepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.<sup>23</sup>

“Anak Usia dini adalah makhluk yang tidak bisa disamakan oleh orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dia lihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti belajar”.<sup>24</sup> Itu merupakan sifat dasar anak usia dini. Anak juga bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.<sup>25</sup>

Ada beberapa aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini<sup>26</sup>, 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.<sup>27</sup> Selain

<sup>23</sup> Dr. Uyu Wahyudin, M.Pd. Dr. Mubiar Agustin, M.Pd, Loc.Cit

<sup>24</sup> Dr. Uyu Wahyudin, M.Pd. Dr. Mubiar Agustin, M.Pd, Loc.Cit

<sup>25</sup> Dr. Uyu Wahyudin, M.Pd. Dr. Mubiar Agustin, M.Pd, Loc.Cit

<sup>26</sup> <http://belajarpsikologi.com/aspek-aspek-perkembangan-anak-usia-dini/>

<sup>27</sup> M. Yazid Busthomi, Penduan Lengkap PAUD, ( Indonesia, Citra Publishing, 2012) h.27

diajarkan berhitung, membaca, pengalaman gerak juga tidak kalah penting untuk anak usia dini.

### C. **Kerangka Teoritik**

Penerapan model sarana bermain adalah suatu bentuk permainan dengan berbagai macam jenis variasi permainan tujuannya adalah agar anak atau seseorang dalam menjalani bentuk suatu permainan tidak mengalami kebosanan atau kejenuhan tetapi makna dan tujuannya tetap sama. Aplikasi model sarana bermain dalam panjat tebing yaitu dalam segala kegiatan panjat tebing, sampel akan digunakan model sarana bermain berupa teknik dasar panjat tebing.

Sampel akan diberikan permainan dengan tiga kali pertemuan dalam satu minggu. Hari selasa sampel akan diberikan permainan bermain dengan *face climbing*, *fissure climbing* kemudian pada hari kamis sampel akan diberikan permainan bermain dengan *face climbing*, *fissure climbing* dan hari Sabtu sampel diberikan *friction* dan *fissure climbing*. Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa metode permainan bermain dapat dijadikan sarana bermain anak.

### D. **Rancangan Model**

---

Desain model dalam rancangan model bermain panjat tebing pada anak usia (6-12) Tahun menggunakan model dari Brog & Gall yang dikutip dari:

:

Gambar : *Chart* Langkah-Langkah Pengembangan Adaptasi dari Borg,  
Tatang Ary Gumanti, Yunidar, Syahrudin, *Metode Penelitian Pendidikan*  
Jakarta: Mitra Wacana Media, 2016.

### 1. **Research and Information**

Penentuan potensi masalah dalam model bermain panjat tebing berdasarkan studi pendahuluan yang pernah dilakukan oleh peneliti dilapangan dengan melakukan teknik observasi dan wawancara dengan pelatih dan pengurus menyatakan sangat setuju bila dikembangkan model bermain panjat tebing untuk anak usia 6 - 12 Tahun di klub olahraga rekreasi Depok.

### 2. **Planning**

Pengumpulan data disini adalah mengkaji berbagai literatur atau kajian pustaka yang berhubungan tentang konsep-konsep model yang akan

dikembangkan sesuai dengan produk akan dibuat serta mengacu kepada analisis kebutuhan, ditelaah oleh pakar dan uji coba lapangan.

Perencanaan yang dilaksanakan dengan adanya data yang diperoleh, maka peneliti membuat desain produk yang akan dibuat maupun dikembangkan agar dapat digunakan dalam latihan tehnik dasar panjat tebing.

### **3. *Develop Preliminary Form Of Product***

Dalam tahap ini adalah membuat produk awal berupa rangkaian model-model bermain panjat tebing pada club olahraga rekreasi Depok anak usia 6 - 12 tahun. Dalam pembuatan model-model bermain panjat tebing pada club olahraga rekreasi Depok yang dibuat peneliti harus melakukan konsultasi dengan teman sejawat atau para ahli di bidang panjat tebing dan ahli dibidang teori bermain untuk anak usia dini supaya bisa menghasilkan produk yang sempurna.

### **4. *Preliminary Field Testing***

Tahap ini adalah melakukan uji coba lapangan tahap awal menggunakan 10 subjek untuk melihat tingkat kegunaannya produk yang dibuat serta memberikan lembar telaah model-model bermain *panjat tebing pada* olahraga rekreasi depok pada anak usia 6 – 12 tahun tersebut kepada para pakar ahli model. Setiap pakar diminta untuk menilai desain model tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. untuk menelaahnya.

### **5. *Main Product Revision***

Revisi desain tahap ini dilakukan berdasarkan masukan-masukan dari hasil telaah dari para ahli di bidang panjat tebing dan teori bermain untuk anak usia 6-12 tahun, hasil dari uji lapangan tahap awal maka dilakukan perbaikan terhadap model-model sarana bermain tersebut.

#### **6. *Main Field Testing***

Pada tahap ini adalah tahap uji coba lapangan utama dilakukan dengan dua kali tahapan uji coba produk kecil dengan 10 orang subyek dan uji coba produk besar dengan 20 subyek. Pengujian ini dapat membandingkan efektivitas dan efisiensi model sarana bermain

#### **7. *Operational Product Revision***

Tahap ini adalah tahap melakukan revisi produk operasional berdasarkan masukan dari saran-saran para ahli serta hasil uji lapangan utama.

#### **8. *Operational field Testing***

Pada tahap uji coba lapangan operasional ini dilakukan terhadap 20 subyek data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi.

#### **9. *Final Product Revision***

Melakukan revisi terhadap produk akhir dari model Permainan Panjat Tebing pada anak usia 6-12 tahun berdasarkan saran dari para ahli serta berdasarkan uji coba lapangan yang telah dilakukan sebelumnya.

#### **10. *Dissemination and Implementation***

Mengimplementasikan dan menyebarkan produk melalui pertemuan atau jurnal ilmiah. Bekejasama dengan penerbit untuk sosialisasi produk serta komersial dan memantau distribusi control.



