

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN BAEG BERBAHAN SPON
EVA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MOTORIK KASAR
(Penelitian dan Pengembangan di Taman Kanak-kanak)**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*
Disertasi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Untuk Mendapatkan Gelar Doktor

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2022**

DEVELOPMENT OF EVA SPONGE BAEG TOYS TO IMPROVE CHILDREN'S GROSS MOTOR SKILLS IN KINDERGARTEN

AJENG PUTRI PRATIWI

ABSTRACT

This study aimed to produce learning media in the form of a game tool made of EVA sponge which can be used to improve gross motor skills, especially for balance and movement coordination in children aged 4 to 5 years. The research method used is the Dick & Carey research and development instructional design model. Preliminary studies showed that coordination and balance skills in children aged 4 to 5 years were starting to develop and there was a lack of variety in play in stimulating gross motor skills. While gross motor skills are one of the important aspects of development to be stimulated from an early age so that children can grow and develop in accordance with their developmental achievements. Research respondents were PGRI Kindergarten children in Pandaan District, Pasuruan Regency as many as 20 children. The results showed that there was a significant increase in children's balance and movement coordination abilities when using a baeg toy made of EVA sponge. Baeg game tools are feasible and effective in improving gross motor skills for children aged 4 to 5 years in Kindergarten in Pasuruan Regency. The research finding is that the baeg game tool can stimulate children basic movements which include locomotor, non-locomotor and manipulative movements.

Keywords: game play, gross motor skills, balance, movement coordination

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN BAEG BERBAHAN SPON EVA
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK
DI TAMAN KANAK-KANAK**

**AJENG PUTRI PRATIWI
ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa alat permainan baeg berbahan spon eva yang dapat digunakan untuk meningkatkan motorik kasar terutama keseimbangan dan koordinasi gerakan pada anak usia 4 sampai 5 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah model desain instruksional penelitian dan pengembangan Dick & Carey. Studi pendahuluan menunjukkan bahwa kemampuan koordinasi dan keseimbangan pada anak usia 4 sampai 5 tahun mulai berkembang dan kurangnya variasi permainan dalam menstimulasi motorik kasar. Sedangkan kemampuan motorik kasar merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting untuk distimulasi sejak dini agar anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan capaian perkembangannya. Responden penelitian adalah anak TK PGRI di Kecamatan Pandaan Kabupaten Pasuruan sebanyak 20 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada kemampuan keseimbangan dan koordinasi gerak anak saat menggunakan alat permainan baeg berbahan spon eva. Alat permainan baeg layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 4 sampai 5 tahun di Taman Kanak-kanak Kabupaten Pasuruan. Temuan penelitian yaitu alat permainan baeg dapat menstimulasi gerak dasar yang meliputi gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif.

Kata kunci: permainan baeg, motorik kasar, keseimbangan, koordinasi gerakan

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

RINGKASAN

A. Pendahuluan

Bermain merupakan kebutuhan dasar dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Oleh sebab itu pembelajaran di Taman Kanak-kanak mengedepankan prinsip bermain sambil belajar untuk mengoptimalkan seluruh potensi kecerdasan pada masa *golden age*. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengeksplorasi, mengamati, menalar, menanya, mengkomunikasikan, memperoleh pengetahuan baru, dan melakukan percobaan sederhana tentang berbagai hal di lingkungan sekitar dengan cara menyenangkan. Masa kanak-kanak adalah periode penting untuk perkembangan dan kesempatan untuk belajar dan mengembangkan keterampilan motorik dan kebugaran fisik melalui permainan berbasis gerakan (Monika, 2021).

Beragam jenis permainan sesungguhnya dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak, baik permainan modern maupun permainan tradisional. Permainan tradisional bakiak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak karena permainan tersebut melibatkan gerakan otot-otot besar (Hayati & Fatimah, 2019). Hasil riset di wilayah Konya menyatakan bahwa dari implementasi 60 jenis permainan tradisional mendukung perkembangan motorik anak sebesar 26,6%, sosial emosional 26,6%, Bahasa 23,3% kognitif 18,3%, 5,0% menjaga dirinya sendiri (Gelisli & Yazici, 2015). Sedangkan di negara Iran, setiap bagian permainan zurkhaneh banyak mengandung nilai moral mengembangkan kemampuan fisik motorik dan sosial emosional (Dehkordi, 2017).

Berdasarkan pemaparan berbagai hasil riset tersebut, dapat disimpulkan bahwa berbagai macam permainan memegang peranan yang cukup penting untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, khususnya perkembangan fisik motorik. Menurut penelitian Loprinzi, Davis dan Fu (2015) menyatakan bahwa dengan mengembangkan motorik sejak dini, akan mempengaruhi aktivitas fisik dan keterampilan motorik dalam jangka panjang. Selain itu apabila anak-anak dan remaja memiliki kebugaran fisik yang rendah memungkinkan mengalami kesulitan koordinasi gerakan motorik kasar (Nichelede. Et al., 2016). Oleh sebab itu sangat penting mengembangkan kemampuan motorik kasar sedini mungkin melalui aktivitas bermain, hal ini akan berpengaruh pada kemampuan motorik dan seluruh aspek perkembangan anak dimasa yang akan datang.

Berdasarkan berbagai pemaparan diatas terdapat banyak urgensi perkembangan motorik kasar pada anak usia dini yang dapat dikembangkan melalui permainan fisik, namun kondisi pada umumnya pembelajaran di Taman Kanak-kanak Kecamatan Pandaan Kabupaten Pasuruan Provinsi Jawa Timur berbeda. Kemampuan motorik kasar anak kelompok A dapat dikatakan belum berkembang maksimal khususnya dalam mengkoordinasikan gerakan dan keseimbangan tubuh. Ketika anak-anak bermain melewati garis lurus dengan membawa nampan di tangan kanan dan kiri yang berisi bola diatasnya, sebagian besar anak tidak dapat menyelesaikan dengan baik, bola terjatuh sebelum garis *finish*. Ketika melakukan gerakan mengangkat satu kaki untuk melatih konsentrasi dan keseimbangan tubuh, sebagian besar anak kehilangan keseimbangan dan menurunkan kakinya dalam waktu kurang dari 1 kali 8 hitungan.

Pada saat bermain permainan tradisional engklek, hampir seluruh anak memerlukan bantuan dalam mengkoordinasikan keseimbangan meloncat dengan

satu kaki secara bergantian dengan pola yang telah dibuat. Anak cenderung melompat dengan dua kaki bahkan beberapa diantaranya tidak mau melanjutkan permainan. Permainan lain yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi gerak yaitu bakiak, anak kelompok A membutuhkan bantuan dalam keseimbangan berdiri di atas bakiak batok dan cenderung tidak tertarik dengan permainan ini. Pada awal tahun 2020 terjadi Pandemi Covid-19 yang terjadi di seluruh penjuru dunia termasuk Indonesia, sehingga merubah sistem pendidikan tatap muka menjadi dalam jaringan atau *online*. Pandemi Covid-19 berdampak pada aktivitas fisik anak, yakni berkurangnya kesempatan bermain pada anak-anak (Rita, et al., 2021). Hasil observasi di TK PGRI 3 guru menggunakan lembar kerja anak yang dikerjakan dengan orang tua di rumah, kegiatan lebih banyak mengeksplorasi di lingkungan rumah. Aktivitas motorik kasar meliputi berlari, senam, gerak dan lagu, bermain sepeda, bermain bola, bermain lompat tali sudah dilakukan tetapi anak melakukan gerak motorik kasar hanya sebatas memenuhi tugas selama daring dan nampak pada video tidak bersemangat.

Anak usia 4 sampai 5 tahun kemampuan dalam mengkoordinasikan gerakan dan keseimbangan penting untuk distimulasi melalui berbagai variasi permainan. Salah satu permainan yang dapat dimainkan adalah permainan tradisional. Permainan tradisional bakiak dan permainan egrang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar, sosial emosional kognitif dan nilai agama dan moral, namun permainan egrang bambu jarang dimainkan oleh anak usia dini karena memiliki tingkat kesulitan yang tinggi dalam menjaga keseimbangan tubuh. Hasil observasi dan wawancara dengan guru menyatakan bahwa bakiak batok yang digunakan oleh sulit untuk dimainkan oleh anak usia 4 sampai 5 tahun dan sering terjadi pecah saat dimainkan dengan cepat dan dapat melukai kaki anak. Bahan permainan kedua permainan tradisional tersebut terbuat dari kayu, bambu dan tempurung kelapa. Belum ditemukan penelitian yang melakukan inovasi menggabungkan dua dasar permainan bakiak dan egrang menjadi bentuk permainan baru yang dikembangkan melalui pendekatan ergonomi. Tahapan pengembangan akan melalui tahapan pengukuran, pemilihan bahan, pengembangan desain, mengkaji dari segi keselamatan bagi pengguna, estetika dan ekonomis, sehingga alat permainan aman dan nyaman saat digunakan oleh anak.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan terhadap penyebab kurang berkembangnya kemampuan motorik kasar khususnya dalam mengontrol keseimbangan anak kelompok A di Taman Kanak-kanak, serta pentingnya kemampuan motorik kasar dalam tumbuh kembang anak usia dini, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan yang dituangkan dalam judul “Model Alat Permainan Baeg Berbahan Spon Eva untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar di Taman Kanak-kanak Kelompok A Kabupaten Pasuruan Provinsi Jawa Timur.” Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah alat permainan baeg yang dilengkapi dengan buku panduan penggunaan permainan sehingga dapat membantu guru maupun orang tua menstimulasi keseimbangan dan koordinasi gerak anak dengan tepat.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* Dick & Carey yang merupakan desain instruksional yang memiliki tahapan yang jelas dan sistematis untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan. 10 tahapan model pengembangan Dick & Carey yaitu: (1) Identifikasi tujuan pembelajaran; (2) melakukan analisis pembelajaran; (3) menganalisis perilaku karakteristik awal peserta didik; (4) merumuskan tujuan pembelajaran; (5) mengembangkan instrumen penilaian; (6) mengembangkan strategi pembelajaran; (7) mengembangkan dan memilih materi pembelajaran; (8) mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif; (9) merevisi pembelajaran. Penelitian ini dilakukan sampai pada tahap implementasi produk untuk mengetahui keefektifan produk yang dihasilkan terhadap kemampuan motorik kasar anak.

Teknik analisa data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan analisa kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari data observasi langsung yang mendeskripsikan kemampuan motorik kasar anak, dengan penyajiannya berupa pemaparan. Untuk mendukung analisa data kualitatif, maka dilakukan pula analisis data kuantitatif yang merupakan perolehan dari skor pada instrumen observasi dan penilaian kemampuan motorik kasar pada lembar observasi.

Analisis data kualitatif mendeskripsikan analisis kebutuhan dan kondisi objektif yaitu menghimpun data tentang kondisi berbagai alat permainan tradisional bakiak egrang yang sering digunakan oleh anak TK sebagai perbandingan alat permainan yang akan dikembangkan, menganalisa kemampuan awal motorik kasar anak usia 4 sampai 5 tahun di TK PGRI Kecamatan Pandaan Kabupaten Pasuruan, kondisi pihak pengguna yaitu anak usia 4 sampai 5 tahun dan guru serta faktor penghambat dan pendukung pengembangan alat permainan yang akan dikembangkan. Sebelum alat permainan baeg digunakan, alat permainan akan divalidasi oleh pakar untuk memperoleh rancangan alat permainan baeg yang layak digunakan.

Data kuantitatif diperoleh menggunakan instrumen observasi dan penilaian yang telah divalidasi ahli, uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan diolah menggunakan modifikasi skala Likert yaitu 4 skala. 4 artinya sangat mampu (SM), 3 artinya mampu (M), 2 artinya Kurang Mampu (KM) dan 1 artinya Tidak Mampu (TM). Data kuantitatif dari observasi dianalisis menggunakan statistik deskriptif yang penyajiannya menggunakan persentase dan data hasil tes (*pre-test* dan *post-test*) dengan menggunakan uji-t untuk melihat keefektifan alat permainan Baeg yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan model alat permainan baeg untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4 sampai 5 tahun di Taman Kanak-kanak dapat ditarik kesimpulan yaitu hasil produk dalam pengembangan ini adalah alat permainan baeg untuk menstimulasi keseimbangan dan koordinasi gerak pada anak yang dilengkapi dengan buku panduan cara penggunaan untuk guru dan orang tua. Hasil validasi yang dilakukan oleh tim ahli menyimpulkan bahwa produk pengembangan telah dilakukan benar mengikuti metode, prosedural, prinsip dan pengembangan yang berpedoman dari

analisis kebutuhan, perencanaan desain, evaluasi dan ujicoba dan layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. Hasil uji keefektifan alat permainan baeg terjadi peningkatan yang signifikan kemampuan koordinasi gerakan dan keseimbangan pada anak. Dapat disimpulkan bahwa alat permainan baeg berbahan spon eva terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4 sampai 5 tahun.



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

**PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI DIPERSYARATKAN UNTUK
UJIAN TERBUKA DISERTASI PROMOSI DOKTOR**

Promotor



Prof. Dr. M. Syarif Sumantri, M.Pd.
Tanggal: 18.04.2022

Co-Promotor



Dr. Ir. Rusmono, M.Pd.
Tanggal: 24.05.2022

Nama

4/ Prof. Dr. Dedi Purwana, E.S., M.Bus.

(Ketua)¹



(tanda tangan)

16/08/2022

(tanggal)

Prof. Dr. Elindra Yetti, M.Pd.

(Sekretaris)²



(tanda tangan)

25.05.2022

(tanggal)








Nama : Ajeng Putri Pratiwi

NIM : 7517167653

Tanggal Ujian :

BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN TERTUTUP

Nama : Ajeng Putri Pratiwi
No. Registrasi : 7517167653
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Prof. Dr. Dedi Purwana, E.S., M.Bus. (Ketua)		16/8/2022
2.	Prof. Dr. Elindra Yetti, M.Pd. (Koordinator Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini)		25.06.2022
3.	Prof. Dr. M. Syarif Sunantri, M.Pd (Promotor)		18/4/2022
4.	Dr. Ir. Rusmono, M.Pd (Co-Promotor)		19-4-2022
5.	Prof. Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penguji)		
6.	Prof. Dr. Tjipto Sumadi, M.Si., M.Pd. (Penguji)		31-03-2022
7.	Prof. Dr. H. Imron Arifin, M.Pd (Penguji Luar)		12-04-2022

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ajeng Putri Pratiwi
NIM : 7517167653
Jenjang : Doktor
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
Angkatan : 2016
Semester : 115 (Ganjil) Tahun Akademik 2021/2022

Dengan ini menyatakan bahwa persetujuan ujian terbuka dan perbaikan ujian tertutup untuk pemberkasan yudisium dan wisuda adalah benar tanda tangan dan sudah mendapatkan persetujuan oleh komisi penguji. Apabila saya melanggar pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi dari Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jakarta, 10 Agustus 2022
Yang membuat pernyataan,



(Ajeng Putri Pratiwi)

SURAT PERNYATAAN ORISINILITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ajeng Putri Pratiwi
NIM : 7517167653
Tempat/Tanggal Lahir : Malang, 08 Juli 1991
Program : ~~Magister~~/Doktor*
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa ~~tesis/disertasi*~~ dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Baeg Berbahan Spon Eva Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar “(Penelitian dan Pengembangan di Taman Kanak-kanak)” merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun, apabila dikemudian hari terdapat penyimpanan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dnegan peraturan yang berlaku di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Pasuruan, 22 Maret 2022

Yang menyatakan,



Ajeng Putri Pratiwi

NIM. 7517167653



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI
JAKARTA UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ajeng Putri Pratiwi
NIM : 7517167653
Fakultas/Prodi : S3 Pendidikan Anak Usia Dini
Alamat email : ajengputripratiwi@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Alat Permainan Baeg Berbahan Spon Eva Untuk Meningkatkan
Kemampuan Motorik Kasar (Penelitian dan Pengembangan di Taman Kanak-kanak)

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 01 September 2022

Penulis

(Ajeng Putri Pratiwi)

PERNYATAAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ajeng Putri Pratiwi

No. Registrasi : 7517167653

Menyatakan bahwa saya telah mempublikasikan hasil penelitian Disertasi saya sebagai berikut.

Ajeng Putri Pratiwi, M. Syarif Sumantri, Rusmono (2021). *The Effectiveness of Baeg Games to Improve Early Childhood Gross Motor Skills. Multicultural Education Journal*. DOI.10.5281/zenodo.4781334 <http://ijdri.com/me/wp-content/uploads/2021/05/31.pdf>

Ajeng Putri Pratiwi, Mohamad Syarif Sumantri, Rusmono (2021). *Development of Baeg Games to Stimulate Gross Motor Skills of Early Aged Childern. The 6th International Conference of Physical Education and Sports Science (ICPESS) 2021.*

Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa

Pasuruan, 22 Maret 2022



Ajeng Putri Pratiwi

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan taufiq, rahmat dan hidayahNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan disertasi ini dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Doktor pada program studi S3 Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Negeri Jakarta.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti banyak menerima bantuan berupa dorongan, dukungan dari berbagai pihak, untuk itu peneliti ingin menyampaikan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada berbagai pihak:

1. Prof. Dr. Komarudin, M.Si. Rektor Universitas Negeri Jakarta dan Prof. Dr. Dedi Purwana, E.S., M.Bus. selaku Direktur Pascasarjana serta seluruh staf pengajar dan pegawai administrasi yang telah berupaya secara terus menerus meningkatkan pelayanan akademik di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Elindra Yetti, M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini yang dengan sabar memberikan motivasi dan bantuan dalam penyelesaian penulisan disertasi.
3. Prof. Dr. M. Syarif Sumantri, M.Pd. dan Dr. Ir. Rusmono, M.Pd. selaku komisi promotor yang telah meluangkan waktunya dengan penuh kesabaran, ketelitian dalam membimbing dan memberikan motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga penyelesaian penulisan disertasi.
4. Prof. Dr. Nurdin Ibrahim, M.Pd., Dr. Anik Lestari Ningrum, M.Pd dan Dr. Abdian Asgi Sukmana, M.Or. selaku *expert judgment* yang memberikan saran dan bimbingannya untuk perbaikan instrumen, alat permainan Baeg dan buku panduannya.
5. Prof. Dr. Sofia Hartati, M.Si., dan Dr. Tjipto Sumadi, M.Si., M.Pd. selaku penguji dari Universitas Negeri Jakarta. Prof. Dr. H, Imron Arifin, M.Pd selaku penguji dari Universitas Negeri Malang yang telah memberikan saran perbaikan dan bimbingan dalam penyelesaian penulisan disertasi.

6. Kepala TK PGRI 3 Pandaan, guru dan anak didik yang telah bersedia memberikan kesempatan, ruang dan waktu dalam penelitian.
7. Orang tua, Suami dan anak tercinta yang senantiasa mendukung dan berdiskusi tentang pengembangan model permainan Baeg.
8. Segenap rekan peserta didik S3 PAUD angkatan 2016, terimakasih atas kebersamaan dan kerjasama serta rasa kekeluargaan.
9. Semua pihak yang peneliti tidak dapat sebutkan satu-persatu.

Akhir kata, Peneliti berharap semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah SWT. Peneliti juga menyadari bahwa masih banyak yang perlu disempurnakan dalam disertasi ini, oleh karena itu kritik dan saran diperlukan untuk perbaikan selanjutnya.

Pasuruan, 22 Maret 2022

Ajeng Putri Pratiwi

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

DAFTAR ISI

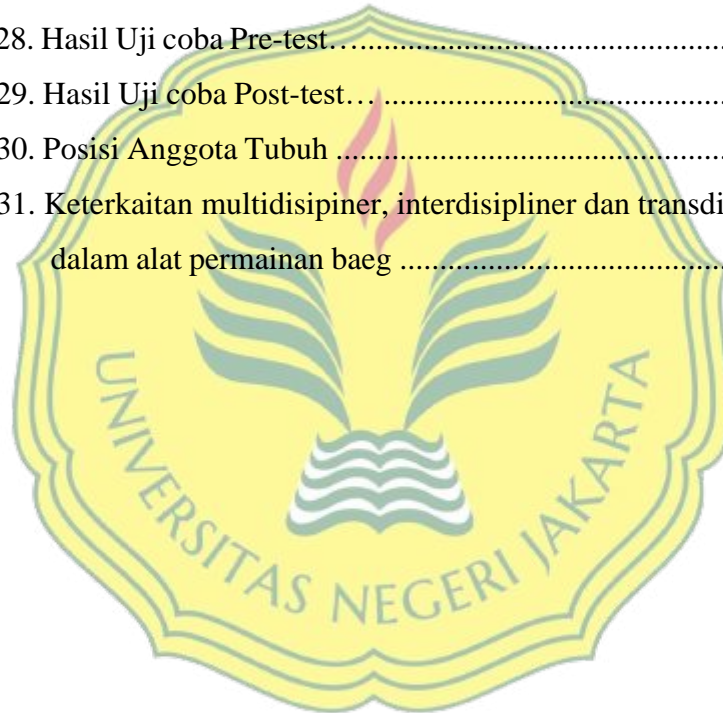
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRACT.....	ii
RINGKASAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	vii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	vii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan Penelitian.....	6
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
F. <i>State Of The Art</i>	8
G. <i>Road Map</i> Penelitian.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	13
1. Konsep Pengembangan Model.....	13
2. Model Penelitian dan Pengembangan Dick & Carey	14
3. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini	17
4. Media Pembelajaran	26
5. Bermain Anak Usia Dini.....	29
6. Permainan Baeg.....	34
7. Permainan Baaeg ditinjau dari Ergonomi.....	43
8. Gerak dan Permainan.....	46
9. Neurosains	47
10. Perkembangan Kognitif Piaget.....	49
B. Kerangka Berpikir.....	51
C. Rancangan Model.....	54
1. Rancangan Model Konseptual.....	54
2. Rancangan Model Prosedural.....	58
3. Rancangan Model Fisikal.....	60

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	62
B. Waktu dan Tempat Penelitian... ..	62
C. Desain Penelitian... ..	63
D. Sampel Penelitian... ..	73
E. Teknik Pengumpulan Sampel... ..	74
F. Penyusunan Instrumen Penelitian... ..	74
G. Teknik Analisa Data.....	75
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan Model Permainan Baeg.....	77
1. Tahap Pendahuluan... ..	77
2. Tahap Perencanaan Pengembangan... ..	82
3. Tahap Pengembangan Permainan Baeg	84
4. Hasil Evaluasi dan Revisi Model Pembelajaran.....	94
B. Pembahasan Hasil Penelitian	131
C. Keterbatasan Model Permainan Baeg.....	152
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	
A. Kesimpulan.....	153
B. Implikasi... ..	153
C. Rekomendasi... ..	154
DAFTAR PUSTAKA... ..	155
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	170

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. <i>Roadmap</i> Penelitian dan Pengembangan Alat Permainan Baeg.....	12
Gambar 2.1. <i>Instruksional Design R and D</i>	15
Gambar 2.2. Skema Design Managemen.....	43
Gambar 2.3. Bentuk Antropometri Kaki.....	44
Gambar 2.4. Gambar Cedera pada Engkle.....	44
Gambar 2.5. Kerangka Berpikir Pengembangan Permainan Baeg.....	51
Gambar 2.6. Model Konseptual Permainan Baeg.....	54
Gambar 2.7. Model Prosedural Alat Permainan Baeg.....	58
Gambar 2.8. Rancangan Model Fisikal Permainan Baeg.....	61
Gambar 3.1. Model Prosedural Alat Permainan Baeg.....	63
Gambar 4.1. Koordinasi Gerakan Tubuh.....	79
Gambar 4.2. Keseimbangan Tubuh.....	80
Gambar 4.3. Kecepatan Berjalan.....	80
Gambar 4.4. Draft-1 Pengembangan Model Alat Permainan Baeg.....	82
Gambar 4.5. Prosedural Revisi Model Permainan.....	83
Gambar 4.6. Proses Pembuatan Alat Permainan Baeg.....	88
Gambar 4.7. Hasil Pengembangan Media Draft-1.....	89
Gambar 4.8. Hasil Pengembangan Media Draft-1.....	90
Gambar 4.9. Hasil Uji Validasi Ahli Materi Terhadap Media.....	97
Gambar 4.10. Hasil Revisi Validasi Pakar Media Alat Permainan Baeg.....	98
Gambar 4.11. Hasil Revisi Validasi Pakar Media Buku Panduan Baeg.....	99
Gambar 4.12. Hasil Revisi Validasi Pakar Media Isi Buku Panduan Baeg.....	100
Gambar 4.13. Hasil Uji Validasi Ahli Media.....	102
Gambar 4.14. Hasil Uji Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	106
Gambar 4.15. Hasil Revisi Ahli Olahraga Menambahkan Ketinggian Baeg.....	108
Gambar 4.16. Hasil Revisi Ahli Olahraga Mengganti Bagan Pegangan Baeg....	108
Gambar 4.17. Hasil Revisi Ahli Olahraga Bagian Kepala Pegangan Baeg.....	108
Gambar 4.18 Hasil Uji coba Validasi Ahli Olahraga.....	111
Gambar 4.19. Hasil Uji coba Validasi Tim Ahli.....	112
Gambar 4.20. Hasil Pengembangan Draft-2.....	112

Gambar 4.21. Draft-3 Pengembangan Model Permainan Baeg	113
Gambar 4.22. Prosedural Revisi Model Permainan Baeg	113
Gambar 4.23. Draft-4 Pengembangan Model Pembelajaran.....	116
Gambar 4.24. Prosedural Revisi Model Pembelajaran Draft-4... ..	116
Gambar 4.25. Hasil Uji coba <i>Small Group</i>	120
Gambar 4.26. Produk Final Pengembangal Model Permainan Baeg	121
Gambar 4.27. Prosedural Revisi Model Permainan Baeg	121
Gambar 4.28. Hasil Uji coba Pre-test.....	125
Gambar 4.29. Hasil Uji coba Post-test.....	128
Gambar 4.30. Posisi Anggota Tubuh	135
Gambar 4.31. Keterkaitan multidisipiner, interdisipliner dan transdisipliner dalam alat permainan baeg	141



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Standart Perkembangan Motorik Kasar Anak 4 Sampai 6 Tahun.....	22
Tabel 2.2. Perbandingan Permainan Bakiak dan Egrang.....	35
Tabel 3.1. Instrumen Penilaian Kemampuan Motorik Kasar.....	66
Tabel 4.1. Hasil Pengukuran Fisiologis Anak.....	85
Tabel 4.2. Desiain Alat Permainan Baeg.....	87
Tabel 4.3. Bahan Baku Alat Permainan Baeg.....	88
Tabel 4.4. Langkah-langkah Bermain Baeg.....	92
Tabel 4.5. Revisi Hasil Validasi Pakar Materi.....	95
Tabel 4.6. Hasil Penilaian Komponen Tujuan Pembelajaran.....	96
Tabel 4.7. Hasil Penilaian Komponen Materi.....	96
Tabel 4.8. Hasil Penilaian Proses Pembelajaran.....	96
Tabel 4.9. Revisi Hasil Validasi Pakar Media.....	98
Tabel 4.10. Hasil Penilaian Tujuan Pembelajaran.....	101
Tabel 4.11. Hasil Penilaian Komponen Materi.....	101
Tabel 4.12. Hasil Penilaian Komponen Desain.....	101
Tabel 4.13. Hasil Penilaian Pembelajaran.....	102
Tabel 4.14. Revisi Hasil Validasi Pakar Desain Pembelajaran.....	103
Tabel 4.15. Revisi Buku Panduan Validasi Pakar Desain Pembelajaran.....	104
Tabel 4.16. Hasil Penilaian Komponen Tujuan Instruksional.....	105
Tabel 4.17. Hasil Penilaian Komponen Materi.....	105
Tabel 4.18. Hasil Penilaian Komponen Proses Pembelajaran.....	106
Tabel 4.19. Revisi Hasil Validasi Pakar Olahraga.....	107
Tabel 4.20. Hasil Penilaian Komponen Tujuan Instruksional.....	109
Tabel 4.21. Hasil Penilaian Komponen Materi.....	110
Tabel 4.22. Hasil Evaluasi Satu-satu.....	114
Tabel 4.23. Evaluasi Pendidik terhadap Model Permainan Baeg.....	114
Tabel 4.24. Hasil Uji coba Kelompok Kecil Kemampuan Motorik Kasar.....	117
Tabel 4.25. Hasil Pre-test Uji coba Lapangan.....	122
Tabel 4.26. Hasil Post-test Uji coba Lapangan.....	125
Tabel 4.27. Hasil Pre-test dan Post-test Uji Efektivitas.....	129

Tabel 4.27. Hasil Uji Normalitas.....	130
Tabel 4.28. Hasil Uji T Paired.....	130



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*