

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menyiapkan pendidik yang baik untuk anak usia dini menjadi prasyarat menciptakan pendidikan anak usia dini yang berkualitas. Upaya itu dilakukan salah satunya dengan menyiapkan mahasiswa pendidikan guru pendidikan anak usia dini yang kompeten. Berbagai mata kuliah diajarkan agar mahasiswa dapat menjadi guru pendidikan anak usia dini yang profesional.

Masalah *link and match* masih terus berlangsung di Indonesia. Misalnya, kurangnya kerjasama antara pengguna lulusan, dunia usaha, lembaga pendidikan, dan kurangnya inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran (Wibawa, 2017). Proses pembelajaran perguruan tinggi belum sepenuhnya menghasilkan inovasi dalam menghasilkan lulusan yang berkualitas dan berdaya saing dengan kemampuan yang maksimal, baik dari segi akademik dan profesional di bidangnya serta memiliki kepribadian yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Orientasi pembelajaran belum menyentuh 'bagaimana' (proses), tetapi masih pada 'apa.' Ini menghasilkan pembelajaran insidental yang tidak direncanakan. Dalam proses pembelajaran, dosen tetap mengandalkan ilmunya, bukan kebutuhan mahasiswa, dilanjutkan dengan metode dan strategi yang bervariasi sesuai dengan konteks dan isi pembelajaran.

Tidak heran, jika hasil kajian hanya menyentuh pada tataran teoritis, maka tidak sepenuhnya membumi. Hal ini juga karena masih banyak pendekatan konvensional yang hanya memahami, *Lower Order Thinking Skills* (LOTS), bukan pada level siswa aktif berdiskusi untuk menganalisis dan membuat *Higher Order*

Thinking Skills (HOTS). Di dalam konteks ini, mahasiswa harus menggabungkan berbagai elemen pengetahuan sehingga lebih holistik dan integratif.

Banyak faktor yang krusial dalam memperlambat pembelajaran transformatif dan produktif yang melahirkan metode dan strategi belajar yang adaptif. Setidaknya ada dua faktor yang menjadi hambatan dalam transformasi pembelajaran. Pertama adalah faktor internal seperti kecerdasan siswa, budaya belajar yang rendah, motivasi yang tidak stabil, atau keterbatasan lainnya. Kedua, faktor eksternal meliputi media pembelajaran, sumber, dan materi pembelajaran yang masih sulit diakses (Hayati & Syaikh, 2020)

Program Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) STKIP Kusumanegara juga memiliki masalah yang sama. Salah satu mata kuliah wajib ke-prodian yang diajarkan dalam pendidikan strata 1 (S1) pendidikan anak usia dini adalah mata kuliah fisik motorik yang membahas pengembangan motorik kasar anak usia dini. Mata kuliah wajib prodi ini diharapkan dapat membantu mahasiswa yang merupakan calon guru agar dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar anak sesuai tahap perkembangannya.

Kenyataan di lapangan, kurangnya sumber belajar, sarana prasarana dan minimnya strategi pembelajaran menjadi hal yang perlu diperhatikan dan diberikan solusi yang tepat. Melalui pendekatan dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan diharapkan pembelajaran semakin baik dan mahasiswa semakin meningkatkan kompetensinya dalam bidang motorik kasar anak usia dini.

Bahan ajar merupakan salah satu komponen yang memegang peran penting dalam proses terjadinya pembelajaran (Hafizah et al., 2022; Hasyim & Umar, 2019; Nurbaeti, 2019; Pribadi & Sjarif, 2010) (Suryaningsih & Dewi, 2021) dengan adanya bahan ajar dapat membantu kelancaran belajar siswa maupun mahasiswa. Bahan ajar

digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas (Irawati & Saifuddin, 2018a; Muazzomi & Sofyan, 2021; Nurdyansyah, 2018; Pamungkas & Yuhana, 2016; Sinambela & Sinaga, 2020; Wiguna et al., 2022) Bagi pendidik menggunakan bahan ajar yang tepat dapat menghemat waktu (Irawati & Saifuddin, 2018b; Magdalena et al., 2020; Pratita et al., 2021; Sadjati, 2012a) untuk mengajar dan dapat mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi fasilitator dan dapat memperbaiki proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Abusyairi, 2013; Irawati & Saifuddin, 2018c; Pratita et al., 2021; Sadjati, 2012b) dan interaktif. Bagi peserta didik bahan ajar dapat membantu peserta didik untuk menjadi pembelajar yang mandiri dan dapat digunakan untuk mengukur kompetensi yang telah dikuasai (Taufik & Supriadi, 2023).

Pengembangan bahan ajar mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan, efektif, efisien, dan tidak melenceng dari tujuan pembelajaran (Magdalena et al., 2020) Mengingat pentingnya keberadaan bahan ajar dalam sebuah proses pembelajaran, maka pendidik harus mampu mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan pengetahuan, pada era industri 4.0 dan *society* 5.0, maka bahan ajar yang dikembangkan juga harus berkesesuaian dengan perkembangan era sekarang ini. Pembelajaran harus berjalan secara transformatif dan produktif. Tetapi banyak faktor yang krusial dalam memperlambat pembelajaran transformatif dan produktif, melahirkan metode dan strategi belajar yang adaptif. Setidaknya ada dua faktor yang menjadi hambatan dalam transformasi pembelajaran. Pertama adalah faktor internal seperti kecerdasan siswa, budaya belajar yang rendah, motivasi yang tidak stabil, atau keterbatasan lainnya. Kedua, faktor eksternal meliputi media pembelajaran, sumber, dan materi pembelajaran yang masih sulit diakses (Hayati & Syaikhu, 2020).

Pengembangan model pembelajaran motorik kasar diharapkan mampu memberikan solusi terhadap permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran untuk mengeksplorasi dan menumbuhkan pemikiran kreatif (Mergendoller & Thomas, 2001) dan memecahkan permasalahan yang sering terjadi dalam kehidupan nyata agar mahasiswa memiliki kecakapan hidup dan dapat berinovasi (Bilgin, Karakuyu, & Ay, 2015).

Inovasi-inovasi yang bermunculan dalam dunia pendidikan harus bisa dimanfaatkan oleh para pendidik untuk memberikan kemudahan dalam kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut, pengembangan model pembelajaran perlu disesuaikan dengan kemajuan teknologi dan informasi (Jayawardana & Gita, 2020; Kusumaningtyas et al., 2020; Mayasari et al., 2016; Rahman et al., 2020; Rani, 2017) agar tidak tertinggal. Pembelajaran menggunakan menggunakan perangkat digital telah banyak dilakukan seperti penggunaan *Media Book Creator Digital* (Hasanah et al., 2021), Penerapan teknologi pembelajaran berbasis inkuiri (Wang et al., 2010), *Beyond gamification*: rekonseptualisasi pembelajaran berbasis permainan di lingkungan anak usia dini (Nolan & McBride, 2014), Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah hadirnya bahan ajar cetak berbasis *hypercontent*.

Hypercontent merupakan pendekatan pembelajaran yang dapat membantu belajar peserta didik dalam meningkatkan kemampuannya. *Hypercontent* terbukti telah banyak berhasil dan dapat memenuhi dan menjawab berbagai tantangan dan perkembangan zaman di era revolusi industri 4.0 (Jamuari-juni et al., 2020). Modul pembelajaran *hypercontent* sangat efektif (Amin et al., 2020a; Herlina, 2019; Nurzaelani & Septiani, 2020; Thahir et al., 2022) digunakan sebagai bahan belajar mandiri oleh mahasiswa (Amin et al., 2020b). Selain itu, pembelajaran berbasis

hypercontent valid dan efektif digunakan pada pembelajaran (Tematik & Tempat, 2019).

Modul *Hypercontent* memiliki keunggulan dibandingkan dengan modul lainnya yang digunakan pada umumnya, yaitu modul *hypercontent* memiliki kemampuan yakni dipahami sebagai konsep yang menjalinkan satu materi dengan materi lain secara simultan yang tersusun pada satu program teknologi digital tertentu. Secara logika *Hypercontent* memiliki sistem yang tidak jauh dari *hypertext*, yaitu satu teks memuat banyak teks lain yang saling terhubung satu sama lain.

Wujud realnya adalah menu-menu tampilan di laman website, apabila di-klik maka akan membawa pengguna (user) pada materi satu dan lainnya. Dengan kata lain: sebuah teks sebenarnya menampung dan menghubungkan dengan teks-teks lain (hyper). Ditambah lagi pembelajaran yang dirancang dengan *Hypercontent* memiliki modul, topik-topik yang disajikan dalam modul menggunakan teks, audio, grafis, Gambar dan video dan konsep-konsep serta diperkaya dengan bahan pendukung yang terkait dengan berbagai konten menarik di Youtube, Google Web dan/atau Wikipedia. Konten di dunia maya yang telah disediakan dapat diakses menggunakan perangkat atau ponsel melalui Scan dari *Quick Response Code* (QR Code).

Dengan modul *Hypercontent* ini peserta didik dapat mengendalikan proses belajar mereka dan menyesuaikannya dengan menentukan topik yang akan diteliti secara acak terlebih dahulu dengan menggunakan *Hypercontent*. Terbatasnya keterampilan, kemampuan, kreativitas, dan pendidik atau dosen di dalam menyajikan materi pembelajaran secara *online/daring* masih memiliki kekurangan, sehingga dapat menjadi faktor berkurangnya minat mahasiswa dalam belajar Mata Kuliah fisika motorik PAUD yang berdampak pada pemahaman yang dimiliki oleh mahasiswa. Jika diperhatikan dari bahan ajar yang digunakan selama pembelajaran dilakukan secara

online, yaitu dalam bentuk video, buku-buku yang disediakan oleh sekolah, dan soal latihan.

Modul dilengkapi dengan berbagai fitur seperti video dan quiz (Purwanto et al., 2022) Pembelajaran berbasis *hypercontent* dapat membantu hal tersebut, siswa dapat mengakses sumber belajar dengan QR code. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa, pembelajaran yang menggunakan modul berbasis *hypercontent* dapat digunakan secara efektif dengan mengombinasikan ruang belajar maya, mandiri, dan kolaboratif dengan memperhatikan karakteristik (a) setiap unit dalam modul *hypercontent* didesain berdiri sendiri dan (b) struktur isi dikemas dengan prinsip desain pesan (Adami & Nurzaelani, 2023) Modul berbasis *Hypercontent* dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan belajar mandiri pada peserta didik dan dapat dibuktikan mampu meningkatkan hasil belajar.

Keunggulan lain dari modul berbasis *hypercontent* yaitu, dalam penggunaannya, memungkinkan peserta didik dalam menentukan topik atau materi ingin dipelajari terlebih dahulu, baik secara acak maupun urutan. Hal ini selaras dengan pendapat Prawiradilaga yang menjelaskan bahwa karakteristik modul dengan menggunakan konsep *hypercontent* memiliki sifat non-linear yang memberikan kesempatan bagi pembaca untuk mempelajari materi dalam modul secara mendalam tanpa harus mengikuti urutan atau susunan materi (Prawiradilaga & Chaeruman, 2018)

Hypercontent merupakan pendekatan pembelajaran yang dapat membantu belajar peserta didik dalam meningkatkan kemampuannya. *Hypercontent* terbukti telah banyak berhasil. Pengembangan model pembelajaran berbasis *Hypercontent* dapat memenuhi dan menjawab berbagai tantangan dan perkembangan zaman di era revolusi industri 4.0 (Jamuari-juni et al., 2020). Modul pembelajaran *hypercontent* sangat efektif digunakan sebagai bahan belajar mandiri oleh mahasiswa (Amin et al.,

2020). Pembelajaran berbasis *hypercontent* valid dan efektif digunakan pada pembelajaran (Tematik & Tempat, 2019). Pembelajaran berbasis *hypercontent* baik untuk dilakukan untuk pembelajaran orang dewasa dan membantu pembelajar untuk belajar lebih aktif.

Melalui penelitian ini penulis berupaya untuk mengembangkan satu model pembelajaran motorik kasar yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan selaras dengan kemajuan zaman, sehingga pembelajaran motorik kasar menjadi lebih bervariasi dan kontekstual. Adapun penelitian ini mengangkat tema, “Pengembangan model *Pembelajaran Motorik Kasar Anak Usia Dini Berbasis Hypercontent*”. Melalui penelitian ini diharapkan pembelajaran mata kuliah fisik motori semakin efektif.

B. Fokus Penelitian

Fokus Penelitian pada penelitian ini adalah Peningkatan Kualitas Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Kasar Anak Usia Dini Berbasis *Hypercontent*.

C. Perumusan Masalah

1. Bagaimana Mengembangkan Model Pembelajaran Motorik Kasar Anak Usia Dini Berbasis *Hypercontent* di Prodi PG PAUD STKIP Kusuma Negara Jakarta?
2. Bagaimana kelayakan Model Pembelajaran Motorik Kasar Anak Usia Dini Berbasis *Hypercontent* di Prodi PG PAUD STKIP Kusuma Negara Jakarta?
3. Bagaimana efektivitas Model Pembelajaran Motorik Kasar Anak Usia Dini Berbasis *Hypercontent* di Prodi PG PAUD STKIP Kusuma Negara Jakarta?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan:

1. Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Kasar Anak Usia Dini Berbasis *Hypercontent* di Prodi PG PAUD STKIP Kusuma Negara Jakarta.

2. Kelayakan Model Pembelajaran Motorik Kasar Anak Usia Dini Berbasis *Hypercontent* di Prodi PG PAUD STKIP Kusuma Negara Jakarta.
3. Efektivitas Model Pembelajaran Motorik Kasar Anak Usia Dini Berbasis *Hypercontent* di Prodi PG PAUD STKIP Kusuma Negara Jakarta.

E. Signifikansi

Penelitian ini dilakukan sebagai alternatif pembelajaran motorik kasar untuk Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD). Penelitian ini mengembangkan model pembelajaran motorik kasar bagi calon guru berbasis *hypercontent*. Program yang dikembangkan dapat menjadi acuan pelaksanaan pembelajaran motorik kasar di perguruan tinggi, diharapkan mahasiswa dapat memahami bagaimana melaksanakan pembelajaran motorik kasar untuk anak. Sehingga mahasiswa dapat menstimulasi anak untuk dapat memaksimalkan potensi yang dimiliki dan berkembang sesuai tahapan perkembangan. Penelitian ini diharapkan pula akan menghasilkan produk berupa model pembelajaran, bahan pembelajaran berupa modul stimulasi, dan juga video pembelajaran yang dapat diakses secara *online*.

F. Kebaruan Penelitian

Tabel 1. Matrik Penelitian yang Relevan

No	Judul	Pengarang	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbandingan
1	<i>Improving Gross Motor Skills By Kinaesthetic And Contemporary-Based Physical Activity In Early Childhood</i>	Panggung Sutapa dan Suharjana Universitas Negeri Yogyakarta	Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan dua kelompok yang mendapat perlakuan berbeda. Satu kelompok memperoleh perlakuan aktivitas fisik berbasis kinestetik dan kelompok lainnya menerima pengobatan berbasis kontemporer aktivitas fisik. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 68 anak usia 5-6 tahun, dengan 28 perempuan dan 40 laki-laki. Setelah tes awal, peringkat digunakan untuk	Hasil hipotesis pertama yang menyatakan bahwa aktivitas fisik berbasis kinestetik dan aktivitas fisik berbasis kekinian dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini terbukti pada taraf signifikan $p < 0,05$. Sedangkan hipotesis kedua menyatakan bahwa aktivitas fisik berbasis kinestetik lebih efektif daripada fisik berbasis kontemporer aktivitas dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini juga signifikan dengan $p < 0,05$.	Persamaan: membahas motorik kasar dalam pembelajaran anak usia dini Perbedaan: pembelajaran motoric kasar melalui aktivitas fisik berbasis kinestetik dan aktivitas fisik berbasis kekinian Penelitian: digunakan meningkatkan kemampuan motoric kasar anak usia dini.

			<p>membagi peserta menjadi dua kelompok. Setelah melakukan tes awal dengan melakukan sprint 20 meter, melempar bola tenis, lompat jauh tanpa start, berjalan di atas balok, dan kelincahan dengan tes Illinois, mereka diperingkat dan dipasangkan untuk dibagi menjadi dua kelompok.</p>		
2	<p><i>of physical activity and gross motor skills with executive function in preschool children from low-income South African settings</i> Caylee (Cook et al., 2019)</p>	<p>Caylee J. Cook, Steven J. Howard, Gaia Scerif, Rhian Twine, Kathleen Kahn, Shane A. Norris, Catherine E. Draper¹</p>	<p>Hasil dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics 24. Tes Shapiro-Wilk untuk normalitas dilakukan dan semua variabel tidak menyimpang secara signifikan dari normalitas, oleh karena itu digunakan tes parametrik. Korelasi bivariat antara variabel yang diminati dieksplorasi</p>	<p>Studi ini menekankan hubungan kompleks antara aktivitas fisik dan executive function EF yang telah ditemukan dalam literatur internasional. Khususnya bahwa aktivitas fisik tampaknya tidak terkait secara linier dan tanpa syarat dengan fungsi eksekutif, jenis saran pendukung dan konteks aktivitas fisik (misalnya aktivitas terstruktur, keterampilan kompleks, dll.)</p>	<p>Persamaan: membahas motorik kasar dalam pembelajaran anak usia dini Perbedaan: pembelajaran motoric kasar pada aspek aktivitas fisik dan executive function EF Penelitian: digunakan melihat hubungan aktivitas fisik dan executive function EF</p>

		<p>menggunakan korelasi Pearson, menggunakan nilai signifikansi yang disesuaikan dengan Bonferroni dalam beberapa perbandingan ($p < 0,004$). Variabel yang signifikan pada tingkat $p < 0,004$ dimasukkan dalam serangkaian analisis regresi linier serta variabel yang diputuskan secara apriori terlepas dari tingkat signifikansinya. Regresi linier dilakukan untuk menentukan apakah keterampilan motorik kasar (total keterampilan motorik kasar, keterampilan lokomotor dan keterampilan kontrol objek) dan aktivitas fisik (aktivitas fisik</p>	<p>memainkan peran penting. Studi ini juga berkontribusi pada bukti internasional yang menghubungkan keterampilan motorik kasar dan kognitif pada anak-anak prasekolah.</p>	
--	--	--	---	--

			total dan MVPA) menyumbang varian yang signifikan dalam EF (penghambatan, pergeseran dan memori kerja) setelah con - trolling untuk usia, jenis kelamin, tinggi untuk usia dan pengaturan.		
3	<i>Comparing Live and Digital Augmented Reality Models for Demonstrating Two Motor Skills From the Test of Gross Motor Development</i> (Martins & Spinosa, 2020)	Rodrigo Martins de Oliveira Spinosa, Dalberto Luiz De Santo, Rafaela Zort?ea Fernandes Costa, Nerylson Ferraz Pazetto, Camila Ramos dos Santos, Josiane Medina-Papst, and Inara Marques.	Kami menerapkan uji normalitas Shapiro–Wilk dan Kolmogorov–Smirnov, dipisahkan oleh momen pengumpulan dan usia. Karena data tidak terdistribusi secara normal, kami menggunakan uji nonparametrik Wilcoxon untuk sampel dependen untuk membandingkan perkembangan motorik antara kondisi demonstrasi,	Perbandingan skor kinerja dengan uji Wilcoxon menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara kinerja anak-anak yang terpapar langsung versus demonstrasi AR pada tugas lempar atau lompat horizontal pada dua momen pengujian yang berbeda di salah satu dari tiga kelompok usia. Data perbandingan berpasangan kinerja ketiga kelompok disajikan	Persamaan: membahas motorik kasar dalam pembelajaran anak usia dini Perbedaan: pembelajaran motorik Digital Augmented Reality Models pada tugas lempar atau lompat horizontal pada dua momen Penelitian: digunakan untuk melihat perbandingan pembelajaran motorik Digital Augmented Reality Models pada tugas lempar atau lompat horizontal pada

			menetapkan tingkat signifikansi statistik pada $p < .05$. Variabel independen penelitian adalah usia dan jenis demonstrasi (live dan AR), sedangkan variabel dependen adalah kinerja selama pelaksanaan dua keterampilan motorik. Hasil		dua momen
4	Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Kasar Siswa Taman Kanak-Kanak Kelompok A (Nomor & A, 2016)	Nuridin Widya Pranoto Universitas Lampung	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development). Pada penelitian ini diadopsi sembilan langkah prosedur penelitian. Sembilan langkah tersebut yaitu (1) menggali potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) Desain produk,	Pengembangan model pembelajaran motorik kasar melalui pendekatan bermain bertemakan hewan dengan metode research and development menghasilkan sepuluh permainan yaitu (1) permainan tebak hewan, (2) permainan ular mencari makan, (3) permainan lari citah, (4) permainan mencari hewan, (5) permainan mengambil hewan, (6) permainan loncat kangguru, (7) permainan lompat bangau, (8) permainan	Persamaan: pengembangan model pembelajaran motorik kasar Perbedaan: pengembangan model pembelajaran motorik kasar melalui pendekatan bermain bertemakan hewan Penelitian: penelitian menghasilkan 10 permainan.

			(4) validasi Desain, (5) revisi Desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pe- makaian, (9) revisi produk.	lubang tikus, (9) permainan ikan sapu-sapu, (10) permainan undur-undur. Pengembangan model pembelajaran motorik kasar dengan pendekatan bermain menirukan gerak hewan efektif diper- gunakan untuk pembelajaran motorik kasar siswa TK kelompok A.	
5	Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar (Mahfud et al., 2020)	Imam Mahfud, Eko Bagus Fahrizqi. Pendidikan Olahraga, Fakultas Sastra dan Ilmu Pendidikan, Universitas Teknokrat Indonesia	Penelitian pengembangan model model latihan keterampilan motorik melalui olahraga tradisional ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (Research and Development) dari (Borg dan Gall, 1983:775) yang terdiri dari sepuluh langkah dalam penelitian, antara lain: (1) Research and information collecting (2) Planning (3)	Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh 3 orang ahli perkembangan motoric didapatkan hasil perhitungan rata-rata dari ke 3 ahli adalah sebesar 82, % sehingga model latihan ini dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam meningkatkan keterampilan motorik siswa tingkat Sekolah Dasar. Produk yang dihasilkan adalah berupa buku panduan model latihan keterampilan motorik melalui olahraga tradisional yang dikembangkan berupa 10 bentuk permainan tradisional. Model latihan ini dikembangkan	Persamaan: Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Perbedaan: Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar Penelitian: penelitian menghasilkan 10 bentuk permainan tradisional

			<p>Development of the preliminary from of product (4) Preliminary field testing (5) Main product revision (6) Main field test. (7) Operational product revision (8) Operational field testing (9) Final produk (10) Dissemination and implementation.</p>	<p>berdasarkan karakteristik siswa Sekolah Dasar, yaitu karakter bermain.</p>	
6	<p>Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Berbasis Kearifan Lokal (Pendidikan, Usia, & Undiksha, 2020)</p>	<p>Ida Windi Wahyuni1, Ajriah Muazimah, Misda. Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Riau Riau,</p>	<p>Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif, yakni mendeskripsikan dan menganalisa fenomena-fenomena yang terjadi di PAUD Harapan Bunda Kelurahan Sungai Pagar dalam pengembangan motorik kasar melalui permainan tradisional tarik upih berbasis kearifan lokal.</p>	<p>Hasil analisis deskriptif diketahui bahwa siswa PAUD Harapan Bunda Kelurahan Sungai Pagar lebih mudah mengkoordinasikan antara gerakan mata, tangan, kaki dan kepala dengan lincah, semangat, antusias dan sangat gembira dalam permainan tradisional tarik upih. Permainan ini menjadi alternatif permainan anak dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar anak. Berdasarkan</p>	<p>Persamaan: Pengembangan Motorik Kasar Perbedaan: Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Berbasis Kearifan Lokal Penelitian: penelitian menghasilkan temuan bahwa siswa PAUD Harapan Bunda Kelurahan Sungai Pagar lebih mudah mengkoordinasikan</p>

			<p>Pemaknaan penelitian menggunakan paradigma konstruktifis dan metode etnografis. Kajian penelitian fokus pada gambaran yang jelas dan mendalam pada permasalahan yang terjadi di lapangan. Teknik analisa datanya berupa reduksi, penyajian, interprestasi data dan penarikan kesimpulan.</p>	<p>hasil penelitian dapat diketahui bahwa dalam melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keleunturan, keseimbangan dan kelincahan terdapat 11 anak (73%) dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), selanjutnya dalam melakukan melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-tangan-kepala terdapat 9 anak (60%) dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), dan dalam melakukan permainan fisik dengan aturan terdapat 10 anak (67%). Evaluasi Pembelajaran dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa dalam kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional tarik upih di PAUD Harapan Bunda Kelurahan Sungai Pagar sudah memenuhi kriteria</p>	<p>antara gerakan mata, tangan, kaki dan kepala dengan lincah, semangat, antusias dan sangat gembira dalam permainan tradisional tarik upih.</p>
--	--	--	---	--	--

				baik.	
7	Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar (Hasanah, Rodi, & Tulungagung, 2021)	Isatul Hasanah, Siti Rodi'ah IAIN Tulungagung Corresponding	Metode penelitian yang digunakan adalah metode literature review yaitu penelitian yang mengambil dan mengolah data dari beberapa jurnal, buku yang telah dipublikasikan dan relevan dengan permasalahan yang akan diteliti. Data yang telah diperoleh, kemudian dianalisis dengan menggunakan analisa deskriptif yaitu dimulai dari pengumpulan data, menganalisis kebutuhan, merumuskan pokok-pokok bahasan yang akan dikaji dan diambil kesimpulan. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa/siswi pada	Hasil penelitian diperoleh bahwa strategi guru dalam menggunakan bahan ajar book creator digital yaitu (1) dengan cara mendesain isi bahan ajar berupa digital dan tidak mengurangi isi atau materi dari bahan ajar cetak. Penerapan book creator digital ini menyesuaikan berbagai gaya belajar siswa yang berbeda. Disebabkan adanya suatu fitur yang ditampilkan melalui gambar dan video. (2) Dampak dari penggunaan book creator digital adalah membantu peserta didik dalam memaksimalkan proses belajar teknik gerak yang benar. Melalui tampilan gerakan-gerakan sederhana berbentuk gambar dan video yang dapat ditiru oleh siswa. Tampilan gambar dan video yang menarik dapat meningkatkan motivasi	Persamaan: penelitian tentang pembelajaran Motorik Kasar Perbedaan: Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Penelitian: penelitian menghasilkan temuan strategi guru menggunakan bahan ajar book creator digital yaitu (1) Penerapan book creator digital ini menyesuaikan berbagai gaya belajar siswa yang berbeda. Disebabkan adanya suatu fitur yang ditampilkan melalui gambar dan video. (2) membantu peserta didik dalam memaksimalkan proses belajar teknik gerak yang benar

		<p>jenjang Sekolah Dasar (SD). Fokus penelitian ini adalah kendala proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang sedang terjadi saat ini. Teknik pengumpulan data dengan metode literature review terdiri dari dua macam yaitu teknik yang sifatnya interaktif dan non interaktif.</p>	<p>belajar siswa untuk mempraktekkan gerakan tubuh secara langsung dan benar. Media ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran di luar maupun di dalam kelas. Adapun strategi guru dalam menggunakan book creator digital ini dalam pembelajaran daring adalah memaksimalkan fitur-fitur yang terdapat pada book creator tersebut melalui kejelasan materi berupa tulisan, kesesuaian gambar dengan materi dan tingkat perkembangan kognitif peserta didik serta kejelasan teknik gerakan tubuh yang ditampilkan dalam bentuk video. Sehingga peserta didik dapat mempraktekkan teknik gerakan secara runtut dan benar melalui media book creator digital.</p>	
--	--	--	---	--

Kebaruan dalam penelitian ini dapat dilihat dari beberapa hal yang dideskripsikan sebagai berikut:

Pertama, kebaruan penelitian memiliki fokus pada pengembangan model pembelajaran motorik kasar Berbasis *Hypercontent* yang menjawab kebutuhan pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini.

Kedua, produk penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran motorik kasar anak usia dini Berbasis *Hypercontent* berupa model pembelajaran motorik kasar, modul cetak, referensi dan video pembelajaran yang dapat diakses secara *online*.

