

ISBN 9978-602-60013-0-6

# PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLARAHAGA

“Rekonstruksi Pendidikan Jasmani dan Olahraga  
Untuk Menghasilkan Masyarakat Yang Berdaya Saing”



PROSIDING



9 786026 001306



Jombang, 1 Oktober 2016  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN  
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
**STKIP PGRI JOMBANG**  
JL. PATTIMURA III/20 JOMBANG  
Telp.(0321) 861319-854318 FAX. (0321)854319



ISBN 9978-602-60013-0-6

**PROSIDING**  
**SEMINAR NASIONAL**  
**Pendidikan Jasmani dan Olahraga**  
“Rekonstruksi Pendidikan Jasmani dan Olahraga  
Untuk Menghasilkan Masyarakat Yang Berdaya Saing”



Jombang, 1 Oktober 2016  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN  
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
**STKIP PGRI JOMBANG**  
JL. PATTIMURA III/20 JOMBANG  
Telp.(0321) 861319-854318 FAX. (0321)854319





## **SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA**

### **“REKONSTRUKSI PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA UNTUK MENGHASILKAN MASAYARAKAT YANG BERDAYA SAING”**

**ISBN 978-602-60013-0-6**

#### **Editor**

Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.  
Risfandi Setyawan, M.Pd.  
Basuki, S.Or., M.Pd.  
Rendra Wahyu Pradana, M.Pd.

#### **Reviewer**

Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes.  
Drs. Suroto, M.A., Ph.D.  
Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.  
Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.

#### **Desain**

Kahan Tony Hendrawan

#### **Penerbit dan Redaksi:**

Prodi Pendidikan Jasmani & Kesehatan  
STKIP PGRI Jombang  
Jl. Pattimura III/20 Gedung C/03 Jombang Tlp. (0321) 861319 Fax (0321) 854319  
**Email. [penjaskes.stkipjb@gmail.com](mailto:penjaskes.stkipjb@gmail.com)**

Cetakan pertama, Oktober 2016  
Hak cipta dilindungi undang-undang  
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan  
dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit



## Kata Pengantar

Puji syukur alhamdulillah kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan InayahNya, sehingga prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani dan Olahraga 2016 Program Studi pendidikan jasmani dan kesehatan STKIP PGRI JOMBANG ini dapat terwujud sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan. Terimakasih kami sampaikan pula kepada seluruh anggota Tim yang telah bekerja keras menyelesaikan prosiding ini

Partisipasi dalam olahraga dan pendidikan jasmani sangat berperan dalam peningkatan kemampuan personal dan sosial manusia, selain juga berfungsi untuk memperbaiki fungsi fisiologis serta kompetensi sosio-psikologis manusia. Keterlibatan manusia dalam aktivitas olahraga dan pendidikan jasmani menjadi bekal dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia handal, yang mampu bersaing dalam pembangunan secara global. Melalui aktivitas olahraga dan pendidikan jasmani manusia dapat belajar mengenai nilai-nilai moral, nilai-nilai kompetitif, *fairplay*, dan *sportmanship*. Olahraga dan pendidikan jasmani juga berperan sebagai media untuk partisipasi sosial masyarakat, menjadi sarana untuk membangun kerjasama yang baik dengan dan diantara berbagai perbedaan kelompok, gender, ras, dan negara.

Kontribusi lebih jauh dari olahraga dan pendidikan jasmani adalah meningkatkan berbagai tujuan sosial masyarakat, mendukung sektor ekonomi, menjadi solusi krisis moral yang terjadi pada remaja, dan mampu meningkatkan kualitas hidup masyarakat secara fisik, psikologis dan sosial. Olahraga dan pendidikan jasmani sangat penting dalam menjaga kebugaran manusia untuk menjalani kehidupan sehari-hari, mengurangi keterbatasan fungsional tubuh, membantu manusia untuk hidup mandiri, mencegah, menunda dan mengurangi timbulnya penyakit kronis akibat kekurangan gerak. Partisipasi dalam aktivitas olahraga dan pendidikan jasmani memberikan berkontribusi terhadap kualitas fisik, mental dan sosial manusia sehingga mendorong terhadap peningkatan kualitas hidup masyarakat di suatu negara

**Jombang 01 Oktober 2016**  
**Redaksi**



**SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA  
“REKONSTRUKSI PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA UNTUK  
MENGHASILKAN MASYARAKAT YANG BERDAYA SAING”**

**STKIP PGRI JOMBANG  
01 OKTOBER 2016**

**DAFTAR ISI**

1. Rekonstruksi Kebijakan Lingkup Olahraga Pendidikan Berbasis Trasferable Daya Saing (Optimalisasi Peran Perguruan Tinggi Olahraga Dalam Era Otonomi Daerah <i>Prof. Dr. Agus Kristiyanto, M.Pd.</i> .....	1-12
2. Peran Pendidikan Jasmani Dalam Pembinaan Olahraga Prestasi <i>Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes.</i> .....	13-19
3. Rekonstruksi Penjasor Untuk Menghasilkan Masyarakat Yang Berdaya Saing <i>Prof. Dr. Adang Suherman, M.A.</i> .....	20-41
4. Pengaruh Penerapan Hellison Models Dalam Pembelajaran Bola Basket Terhadap Pengembangan Tanggungjawab Siswa SMA Negeri 22 Bandung <i>Rajip Mustafillah Rusdiyanto</i> .....	42-51
5. Penggunaan Media Audio Visual Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Gerak Teknik <i>Lay-Up Shoot</i> Bolabasket Pada Tim Putra Dan Putri SMA 17 Agustus 1945 Surabaya. <i>Eka Kurnia Darisman, Moh. Hanafi</i> .....	52-58
6. Efektifitas Metode Latihan Piramid Dan Piramid Terbalik Terhadap Peningkatan Hipertrofi Otot Dada Dan Kekuatan Otot Dada Pada Atlet Binaraga Jawa Barat <i>Sandra Arhesa</i> .....	59-71
7. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Kerjasama Tim Pada Permainan Sepak Takraw <i>Ali Priyono, M. Pd</i> .....	72-83
8. Kontribusi Panjang Lengan Dan Koordinasi Mata Terhadap Akurasi Servis Atas Dalam Permainan Bolavoli <i>Brio Alfatihah Rama Yuda</i> .....	84-93
9. Komponen Fisik Yang Mempengaruhi Hasil <i>Flying Shoot</i> <i>Indra Prabowo, M. Pd</i> .....	94-105
10. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (TI) Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Penjaskes Pada Siswa V Sd Islam Terpadu Nurul Anshar Situbondo Dan Sdn Mimbaan VIII Situbondo Tahun Ajaran 2014/2015	106-113



<i>Afif Amroellah S.Pd., M.Pd.</i> .....	
11. Pengembangan Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani, Mengenal Huruf Dan Angka Pada Anak Taman Kanak-Kanak Se-Distrik Merauke <i>Afif Khoirul Hidayat, Syamsudin</i> .....	114-126
12. Pengembangan Belajar Keterampilan Sepaktakraw Anak Melalui Media Keranjang Jaring Pada Anak Sekolah Dasar di Kota Kediri <i>Abdian Asgi Sukmana, Slamet junaidi</i> .....	127-138
13. Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Kebugaran Jasmani Peserta Didik Kelas VIII SMP DR MUSTA'IN ROMLY <i>Ilmul Ma'arif, Arnaz Anggoro Saputro</i> .....	139-148
14. Studi Keadaan Sarana Dan Prasarana Penunjang Aktifitas Pendidikan Jasmani Olahraga Di Sekolah Dasar <i>Heldie Bramantha</i> .....	149-161
15. Analisis Penunjang Fisiologi Dalam Mengidentifikasi Atlet Berbakatpada Cabang Olahraga Bolabasket <i>Ritoh Pardomuan, M. Zaim Zen</i> .....	162-169
16. Modifikasi Alat Pembelajaran Melalui Permainan Tennis Dalam Aspek Keterampilan Hasil Belajar Siswa (Studi Pada Siswa Kelas IV SDN Kebraon I Surabaya) <i>Toni Kogoya, Nanik Indahwati, Andun Sudijandoko</i> .....	170-182
17. Survey Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Kinerja Dosen Pada Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Tahun 2016 <i>Rahayu Prasetyo, Novita Nur Synthiawati</i> .....	183-188
18. Pengaruh Pembelajaran Metode <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD) Terhadap Hasil Belajar <i>Dribble</i> Pada Permainan Bolabasket Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Angkatan 2015 <i>Kahan Tony Hendrawan, Yully Wahyu Sulisty</i> .....	189-198
19. Effect Of Yoga Gymnastic Exercises On Flexibility And Body Balance <i>Suhartik, Luqman Hakim</i> .....	199-205
20. Efektivitas Pembelajaran Lempar Lembing Dengan Menggunakan Modifikasi Media Pembelajaran Pada Siswa SMPK Petra Jombang <i>Mecca Puspitaningsari</i> .....	206-217
21. Hubungan Regulasi Diri Terhadap Kecemasan Atlet Pencak Silat Dalam Menghadapi Pertandingan <i>Yudi Dwi Saputra, Basuki</i> .....	218-228



22. Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan Bentengan Pada Siswa Kelas V SDN Bakalan Kec. Gondang Kab. Mojokerto Tahun Pelajaran 2015/2016  
*Puguh Satya Hasmara, Rendra Wahyu Pradana*..... 229-239
23. Pengaruh Metode Latihan Reactive Agility Training Model Sprint Drill Dan Lateral Drill Terhadap Kecepatan dan kelincahan  
*Wahyu Eko Widiyanto, M.Pd*..... 240-250
24. Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan Bentengan Pada Siswa Kelas V SDN Bakalan Kec. Gondang Kab. Mojokerto Tahun Pelajaran 2015/2016  
*Ahmad Bahriyanto, M.Pd*..... 251-258
25. Pengembangan Model Latihan Kecepatan Tendangan Dengan Dumble Pada Peserta Ekstrakurikuler Pencak Silat Di SMP Negeri Kabupaten Jember  
*Bahtiar Hari Hardovi, M.Pd*..... 259-275
26. Reliabilitas Dan Indek Kesepakatan Kelompok Rater Pada Penilaian Keterampilan Gerak Dasar Menggunakan Sistem Process-Oriented  
*Setyorini* ..... 276-285
27. Pentingkah Rasa Percaya Diri Pembelajar Dipelihara untuk Menjamin Tingginya Prestasi Belajar Renang?  
*Setiyo Hartoto*..... 286-294
28. Kemampuan Motorik Jingkat, Lompat, Dan Lempar Siswa Tunagrahita Ringan Usia 13-21 Tahun SLB PGRI Badas Kabupaten Kediri  
*DhedhyYuliawan, M.Or., Rahman Diputra, M.Pd*..... 295-303



**PROSIDING**

**ISBN 978-602-60013-0-6**

**SEMINAR NASIONAL**  
**PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA Ke-1**

**“REKONSTRUKSI PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA UNTUK  
MENGHASILKAN MASYARAKAT YANG BERDAYA SAING”**

**STKIP PGRI JOMBANG**  
**01 OKTOBER 2016**



## Pengembangan Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani, Mengenal Huruf Dan Angka Pada Anak Taman Kanak-Kanak Se-Distrik Merauke

Afif Khoirul Hidayat, S.Pd., M.Or.<sup>1</sup> ([afif.khoirulhidayat@gmail.com](mailto:afif.khoirulhidayat@gmail.com))  
Syamsudin, S.Pd., M.Pd.<sup>2</sup> ([sammymrq06@gmail.com](mailto:sammymrq06@gmail.com))

### Abstract

*This research aims to produce and develop a model circuit game to improve physical fitness, recognize letters and numbers on children Kindergarten Merauke District. This research and development study follows the steps of: (1) the potential and problems identification, (2) data collection, (3) product design, (4) the design and validation of the instrument, (5) revision of the design, (6) product trials, (7) revision, and (8) production/implementation of the product. The trials were conducted to 441 student Kindergarten Merauke District, the 90 students on a small scale trials and 150 students on a large-scale trial. The technique of data analysis is descriptive quantitative analysis and qualitative descriptive analysis. The final result of this research is a product model of model circuit game, guidebooks game circuit and Compact Disk (CD) containing the video game circuit implementation with a total value of 99.27% quality product or included in the excellent category*

**Key Words:** Game, Circuit, Physical Fitness, Letter, Numbers

### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan menghasilkan dan mengembangkan sebuah model permainan sirkuit untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengenal huruf dan angka pada anak Taman Kanak-Kanak Se-Distrik Merauke. Dalam penelitian pengembangan ini, langkah-langkah yang harus ditempuh meliputi: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain dan instrument, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi, dan (8) produksi/implementasi produk. Uji coba penelitian dilakukan terhadap 441 siswa Taman Kanak-Kanak Se-Distrik Merauke, yaitu 90 siswa pada uji coba skala kecil dan 150 siswa pada uji coba skala besar. Teknik analisis data terdiri dari teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Hasil akhir penelitian ini adalah sebuah produk model permainan sirkuit, buku panduan permainan sirkuit dan Compact Disk (CD) yang berisi video pelaksanaan permainan sirkuit dengan total nilai kualitas produk sebesar 99.27% atau termasuk dalam kategori sangat baik.*

**Kata Kunci:** Permainan, Sirkuit, Kebugaran Jasmani, Huruf, Angka

### Pendahuluan

Taman Kanak-Kanak merupakan sekolah bagi anak usia dini yang berada pada fase masa kanak-kanak (*early childhood*) yakni antara usia 4-6 tahun. Masa anak-anak memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral dan sebagainya. Masa kanak-kanak juga masa yang paling penting untuk sepanjang usia hidup, sebab masa kanak-kanak adalah masa pembentukan fondasi dan masa kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya. Pengalaman yang dialami anak pada usia dini akan berpengaruh kuat terhadap kehidupan selanjutnya. Pengalaman tersebut akan bertahan lama, sehingga semua bentuk kegiatan atau belajar pada anak Taman Kanak-Kanak sebaiknya dalam bentuk pembentukan, baik itu pembentukan secara fisik melalui aktivitas fisik maupun psikologi melalui belajar dan bermain.

<sup>1</sup>Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Unmus, Merauke

<sup>2</sup>Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Unmus, Merauke



Pendidikan anak di Taman Kanak-Kanak merupakan pendidikan awal yaitu dari cikal dan bakal generasi suatu bangsa, yang nantinya akan meneruskan perjuangan bangsa itu sendiri. Perkembangan dan pertumbuhan anak di Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu faktor untuk mendukung bagaimanapun keadaan suatu Negara kedepannya. Pemerintah Indonesia sudah seharusnya mempunyai perhatian khusus dalam hal pendidikan Taman Kanak-Kanak, baik itu secara perkembangan psikologis maupun pertumbuhan biologis. Jika perkembangan psikologis maupun pertumbuhan biologis anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, maka Negara akan memiliki aset yang sangat berharga yang nantinya akan membangun bangsa itu sendiri. Sedemikian pentingnya usia tersebut maka, memahami karakteristik anak usia dini menjadi mutlak adanya, bila ingin memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal.

Karakteristik atau ciri khas dari perkembangan anak Taman Kanak-Kanak dari aspek perkembangan motorik adalah pada masa-masa pembentukan gerak serta peningkatan berbagai variasi dari pola gerak yang dimiliki anak. Anak memiliki kemampuan motorik yang bersifat kompleks, yaitu mampu mengkombinasikan gerakan motorik dengan seimbang. Anak memiliki motivasi intrinsik untuk melakukan gerakan motorik, sehingga mereka tidak mau berhenti melakukan aktivitas fisik baik yang melibatkan gerakan motorik halus maupun motorik kasar. Anak tidak mau berhenti bergerak jika anak beraktivitas dengan teman-teman sebayanya maupun dengan bercengkrama dengan orangtuanya.

Keterampilan koordinasi motorik kasar terbagi atas tiga kelompok yaitu keterampilan lokomotorik (berlari, melompat, menderap, meluncur, berguling, berhenti, berjalan setelah berhenti sejenak, menjatuhkan diri, dan mengelak), keterampilan nonlokomotorik (menggerakkan anggota tubuh dengan posisi tubuh diam ditempat, berayun, berbelok, mengangkat, bergoyang, merentang, memeluk, melengkung, memutar dan mendorong), dan keterampilan memproyeksi, menangkap dan menerima (dapat dilihat pada waktu anak menangkap bola, menggiring bola, melempar bola, menendang bola, melambungkan bola, memukul dan menarik).

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa dunia anak Taman Kanak-Kanak (Anak Usia Dini) merupakan dunia aktifnya anak bergerak dan bermain. Kegiatan belajar pada anak adalah dengan bermain, baik itu berada di sekolah Taman Kanak-Kanak (TK), maupun di rumah masing-masing. Pada masa ini apapun bentuk dan jenis bermain akan dimainkan oleh anak. Ketika anak sedang bermain, anak akan melakukannya dengan sungguh-sungguh walaupun dalam bentuk bermain. Maskudnya adalah anak melakukan bermain tersebut dengan sungguh-sungguh tetapi hanya bersifat main-main. Ketika anak bermain tidak semua permainan boleh diberikan oleh guru atau orangtua kepada anak, karena tidak semua permainan yang dimainkan oleh anak dapat menjadi sumber belajar anak, tidak semua permainan dapat meningkatkan kecerdasan anak, dan tidak semua permainan dapat mendukung perkembangan fisik anak, artinya anak bermain diusahakan dapat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangannya.

Berdasarkan hasil observasi pada guru Taman Kanak-Kanak Se-Distrik Merauke, diperoleh informasi bahwa anak-anak selalu aktif bergerak dan susah untuk dikondisikan, dalam artian duduk diam manis dan ada juga anak yang kurang aktif bergerak. Berdasar pada penjelasan-penjelasan guru, diperoleh informasi bahwa kadang-kadang guru bingung untuk mencari solusi permasalahan tersebut. Disinilah guru dituntut untuk kreatif dan inovatif, maka peneliti tertarik untuk membantu dan atau mencari solusi dari permasalahan yang ada, bagaimana membuat anak yang aktif bergerak dan anak kurang aktif bergerak belajar secara bersamaan, yakni dengan bermain dan sambil belajar.



Berdasarkan uraian-uraian permasalahan di atas, maka perlu disusun suatu model pendekatan bermain dan atau permainan yang mana antara keaktifan bergerak anak, dengan mentransformasikan ke sebuah permainan sambil belajar, yakni belajar mengenal huruf dan mengenal angka pada tingkat yang sederhana namun dilakukan dengan bermain yang didalamnya berusaha melibatkan anak melakukan aktivitas fisik. Aktivitas fisik yang dimaksud adalah berjalan, melompat, berjinjit, dan berjingkat. Adanya unsur bermain sambil belajar, diharapkan ketertarikan anak dalam hal mengenal huruf dan mengenal angka akan meningkat. Selain itu diharapkan pula, dengan permainan ini, anak akan merasa senang, tertantang, dan juga gembira.

### Kajian Pustaka

Bermain merupakan hak anak dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Sebagaimana pernyataan dari Kennets Ginsburg (2007) *Clinical Report to the American Academic of Pediatrics* noted that “play is so important to optimal child development that it has been recognized by the United Nation High Commission for Human Rights as a right for every child”. Maksudnya adalah Laporan Klinis dari Akademi Pediatrics dari Amerika mencatat bahwa adalah bermain sangat penting untuk perkembangan anak yang optimal yang telah diakui oleh Komisi Tertinggi Negara untuk Hak Asasi Manusia (*United Nation High Commission for Human Rights*) sebagai hak bagi setiap anak.

Menurut Rusli Lutan (2000) latihan sirkuit adalah salah satu cara yang dapat memperbaiki secara serempak tingkat *fitnes* keseluruhan dari tubuh yang meliputi komponen biomotorik. Latihan sirkuit ialah suatu bentuk latihan yang lebih kearah pengembangan kebugaran jasmani yang terkait dengan keterampilan secara terpadu dari berbagai macam kegiatan dilaksanakan dalam waktu bersamaan.

Seseorang yang bugar akan mampu menjalankan hidup berkualitas dengan produktif sehingga mampu berprestasi sesuai dengan ukurannya. Prestasi seseorang sangat dipengaruhi oleh tingkat kebugarannya. Kebugaran jasmani adalah kemampuan untuk melakukan tugas-tugas sehari-hari dengan semangat tanpa rasa lelah yang berlebihan dan dengan penuh energi melakukan dan menikmati kegiatan pada waktu luang dan dapat menghadapi keadaan darurat bila datang, (Arma Abdoellah dan Agus Manaji, 1994).

Menurut Henry Guntur Tarigan, (2008) berpendapat bahwa “Mengenal huruf adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan membaca dalam rangka memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis”. Pengenalan huruf dapat dijadikan salah satu alternatif untuk menghindarkan dan meminimalisir anak disleksia di sekolah. Anak disleksia merupakan salah satu jenis anak yang mengalami kesulitan belajar (*learning disability*).

Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila tujuan yang telah ditetapkan tercapai dengan baik, namun sebaliknya jika proses pembelajaran belum dapat tercapai, maka diadakanya suatu pendekatan sebagai solusi dari permasalahan yang dihadapi. Anak Taman Kanak-Kanak merupakan anak yang aktif bergerak, anak pada tingkat Taman Kanak-Kanak belum bisa sepenuhnya untuk diajak berkonsentrasi pada hal-hal yang abstrak termasuk ke dalam mengenal angka atau pengenalan angka-angka. Mengenal angka dalam penelitian ini merupakan sesuatu yang sangat sederhana. Tujuan pengenalan angka demi ini adalah sebagai bekal untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan selanjutnya yakni Sekolah Dasar (SD).

Dari pendapat-pendapat di atas maka dapat ditarik suatu kesimpulan yakni sirkuit adalah suatu aktivitas fisik yang dilakukan dan diselesaikan dengan gerakan-gerakan dalam satu



rangkaian dengan bentuk, wujud, dan cara yang berbeda-beda. Sirkuit identik dengan program latihan, yakni dalam satu rangkaian untuk latihan dengan tujuan melatih fisik para atlet. Namun, dalam penelitian ini peneliti mencoba untuk mengaplikasikan latihan sirkuit ke dalam suatu bentuk model permainan, yakni pengembangan permainan sirkuit untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengenal huruf dan angka pada taman kanak-kanak se-distrik merauke.

## Metode Penelitian

### Desain Pengembangan

Metode dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R/D)*. Menurut Sugiyono (2010) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Nusa Putra (2012) secara sederhana *research and development* dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan untuk mencari, menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, dengan prosedur tertentu yang lebih unggul, efektif, efisien, produktif dan bermakna.

Berdasarkan pengertian di atas, maka penelitian permainan sirkuit untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengenal huruf dan angka pada anak Taman Kanak-Kanak Se-Distrik Merauke ini merupakan penelitian untuk mencari, menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, dengan prosedur tertentu yang lebih unggul, efektif, efisien, produktif dan bermakna dan menemukan suatu metode untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengenal huruf dan angka pada anak Taman Kanak-Kanak Se-Distrik Merauke.

Dwiyoga (2004) menyatakan bahwa setiap pengembang dapat memilih dan menentukan langkah yang paling tepat bagi penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapi. Berdasar pada pendapat tersebut maka dapat ditafsirkan bahwa prosedur pengembangan yang dilakukan dalam suatu penelitian pengembangan dapat disederhanakan sesuai dengan kondisi dan kendala yang dihadapi. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan Borg dan Gall (2003:) yang kemudian dilakukan penyederhanaan. Pada awalnya, prosedur pengembangan terdiri dari 10 langkah kemudian disederhanakan menjadi 8 langkah, yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) produksi/implementasi produk.

### Subyek Penelitian

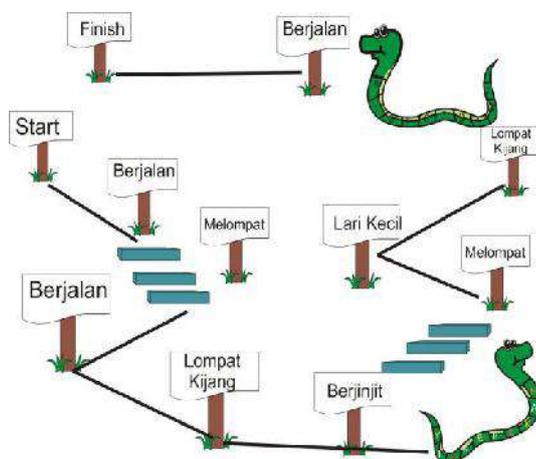
Dalam penelitian ini populasi penelitiannya adalah seluruh siswa Taman Kanak-Kanak Se-Distrik Merauke yang berjumlah 441 siswa. Populasi penelitian tersebut kemudian diambil sampelnya dengan teknik *random sampling*, sengan tujuan untuk membagi subjek penelitian menjadi dua, yaitu subjek penelitian untuk uji coba skala kecil dan subjek penelitian untuk uji coba skala besar dan masing-masing sekolah hanya akan diteliti 30 siswa.

Uji coba skala kecil dilakukan kepada 90 siswa dari 30 siswa Taman Kanak-Kanak Tunas Melati Yamra, 30 siswa Taman Kanak-Kanak Pengharapan, dan 30 siswa Taman Kanak-Kanak Baitul Arqam. Penentuan ketiga Taman Kanak-kanak tersebut diperoleh dari proses *random sampling*. Uji coba skala besar dilakukan kepada 150 siswa dari 5 Taman Kanak-Kanak di Distrik Merauke, yaitu 30 siswa Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina, 30 siswa Taman Kanak-Kanak Pertiwi XI, 30 siswa Taman Kanak-Kanak Mario Goreti, 30 siswa Taman Kanak-Kanak

AL Fatah, dan Taman Kanak-Kanak Bernadeta 30 siswa. Penentuan kelima Taman Kanak-kanak tersebut diperoleh dari proses *random sampling*,

### Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini ke depannya adalah berupa buku panduan permainan sirkuit dan *compact disk* (CD) yang berisi video pelaksanaan permainan sirkuit untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengenal huruf dan angka. Bentuk dari model permainan ini adalah berupa sirkuit, dalam sirkuit ini terdapat unsur-unsur seperti berjalan, berlari kecil (*jogging*), melompat, berjinjit, lompat kijang mengenal angka sederhana, dan mengenal huruf sederhana. Berikut adalah rancangan atau gambaran spesifikasi produk yang akan dikembangkan.



**Gambar 2.** Permainan Sirkuit.

Sebelum memulai permainan sirkuit ini, anak-anak diberikan penjelasan terlebih dahulu tentang istilah-istilah dan perintah yang sudah ada di pos-pos papan samping sirkuit, untuk lebih jelasnya berikut ini adalah deskripsi dan perintah dari permainan sirkuit. Berikut ini adalah deskripsi permainan sirkuit:

#### Garis *Start*

Anak bersiap-siap dengan mendengarkan aba-aba dari peluit, setelah peluit berbunyi, anak mulai bermain.

#### 1. Pos Berjalan.

Anak berjalan dengan sambil menginjak/mengikuti garis tali atau pita.

#### 2. Pos Melompat

Anak melompati balok-balok dengan melompat kedua kaki, sambil menginjak/mengikuti tali atau pita. Balok ini terbuat dari bahan yang lunak.

#### 3. Pos Berjalan

Anak berjalan dengan sambil menginjak atau mengikuti garis tali atau pita dengan diikuti gerakan rentangan kedua tangan, sambil menginjak/mengikuti tali atau pita.

#### 4. Pos Lompat Kijang

Anak berjalan sambil melompat dengan gerakan satu kaki dan kaki yang satunya ditekuk, dengan sambil menginjak/mengikuti tali atau pita.

#### 5. Pos Berjinjit

Anak berjalan dengan tumit dijinjit sehingga tumpuan berat badan berada pada ujung jari-jari kaki, dengan sambil menginjak/mengikuti tali atau pita.



6. Pos Mengenal angka

Pada saat anak berada di pos mengenal angka, anak berdiri di tengah gambar tangga yang berisi beberapa angka.

7. Pos Melompat

Anak melompati balok-balok, dengan melompat satu kaki, misalnya jika anak melompat dengan kaki kiri maka sebagai tumpuan kaki kanan, sebaliknya jika anak melompat dengan kaki kanan maka sebagai tumpuan kaki kiri, dengan sambil menginjak/mengikuti tali atau pita, balok ini terbuat dari bahan yang lunak.

8. Pos Lari Kecil

Anak diminta untuk berlari kecil dengan sambil menginjak/mengikuti tali atau pita.

9. Pos Lompat Kijang

Anak berjalan sambil melompat dengan gerakan satu kaki dan ditekuk dengan sambil menginjak atau mengikuti garis tali atau pita

10. Pos Mengenal huruf

Pada saat anak berada di pos mengenal huruf, anak berdiri di tengah huruf-huruf pada gambar tangga yang didalamnya berisi huruf.

11. Pos Berjalan

Anak berjalan dengan sambil menginjak atau mengikuti garis tali atau pita.

12. Garis *Finish*

Pada saat berada di garis *finish*, anak diberi hadiah. Sebagai bentuk apresiasi dan penghargaan kepada anak terhadap usaha-usahanya dengan harapan dapat membentuk karakter anak.

### Metode Pengumpulan Data

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar guna untuk menetapkan keefektifan dari model yang akan dikembangkan. Data yang diperoleh dari uji coba dijadikan untuk memperbaiki dan menyempurnakan model penelitian ini secara empiris.

Instrumen digunakan untuk menghasilkan model pengembangan yang berkualitas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dan draft wawancara kepada subjek penelitian, yang terdiri dari beberapa aspek yakni permainan sirkuit, kebugaran jasmani, mengenal huruf dan mengenal angka. Instrumen berupa kuisisioner bertujuan untuk mengevaluasi Pengembangan Permainan Sirkuit. Angket ini berupa kuisisioner dan draft wawancara kepada siswa yang disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah dikembangkan. Kisi-kisi kuisisioner draft wawancara kepada siswa tersebut adalah:

1. Angket untuk ahli pendidikan usia dini (PAUD)

Angket ini dipergunakan untuk memperoleh data tentang kualitas model dilihat dari aspek perkembangan anak Taman Kanak-Kanak. Angket untuk ahli pendidikan usia dini (PAUD) akan diisi oleh dosen Jurusan PG PAUD di Univeritas Musamus.

2. Angket untuk guru Taman kanak-kanak

Kuisisioner ini dipergunakan untuk memperoleh data tentang kualitas model dilihat dari aspek perkembangan anak Taman Kanak-Kanak. Angket untuk guru akan diisi oleh masing-masing guru di sekolah yang digunakan sebagai tempat penelitian.

3. Draft wawancara kepada siswa



Draft wawancara kepada siswa ditujukan untuk memperoleh data tentang kualitas permainan sirkuit yang dikembangkan untuk mengenal huruf dan angka anak, dari sudut pandang anak-anak secara langsung.

### Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh peneliti melalui kegiatan uji coba produk akan di analisis yang diklasifikasikan menjadi dua data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa penilaian, kritik, serta saran yang dikemukakan oleh ahli Pendidikan usia dini, dari beberapa saran yang diperoleh kemudian akan digunakan untuk keperluan perbaikan model yang akan dihasilkan. Berikut adalah pemaparan kriteria penilaian dalam penelitian ini:

**Tabel 1.** Kriteria Penilaian

No	Interval Persentase	Kategori
1	0%-24,99%	Sangat Buruk
2	25,00% - 49,99%	Buruk
3	50,00% - 74,99%	Baik
4	75,00% - 100,00%	Sangat Baik

Sumber: Yonny (2012)

Sugiyono (2007) menyatakan bahwa rumus untuk mencari persentase adalah jumlah skor dibagi jumlah total skor dan dikalikan 100%. Berikut adalah pemaparan secara lebih jelas rumus untuk mencari persentase.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Nilai Persentase

Sumber: Sugiyono (2007)

### Hasil Penelitian

#### Validasi Desain Tahap I

Produk awal “Pengembangan Permainan Sirkuit untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani, Mengenal Huruf dan Angka Pada Anak Taman Kanak-Kanak Se-Distrik Merauke” yang telah disusun, sebelum diujicobakan pada uji skala kecil perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Dalam validasi desain, validator melakukan validasi terhadap dua item produk pengembangan dan satu item instrumen atau alat ukur tingkat keefektifan produk, yaitu rancangan model permainan sirkuit, buku manual permainan sirkuit, dan kuesioner tentang kualitas model permainan sirkuit. Secara garis besar validator dibagi menjadi dua, yaitu validator ahli materi pembelajaran anak usia dini dan validator ahli praktisi pembelajaran anak usia dini.

Validasi ahli materi pembelajaran anak usia dini terhadap model permainan sirkuit yang dikembangkan akan dilakukan oleh Nindya Irawan dan Landy Eko Satrio Raandona, yang merupakan ahli materi pembelajaran anak usia dini dari Jurusan Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Universitas Musamus Merauke. Validasi praktisi pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga terhadap model permainan sirkuit yang dikembangkan akan dilakukan oleh Martha A.



Unawekla dan Pariyani, yang merupakan ahli praktisi pembelajaran anak usia dini dari Taman Kanak-Kanak Pengharapan dan Taman Kanak-Kanak Tunas Melati Yamra.

Berdasarkan hasil validasi aspek kualitas model permainan sirkuit oleh masing ahli materi pembelajaran anak usia dini, menunjukkan bahwa kualitas produk model permainan sirkuit yang dikembangkan pada tahap I masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal tersebut dibuktikan dengan diperolehnya persentase skor penilaian kualitas produk model permainan sirkuit yang dikembangkan memiliki rerata 93,75%.

Berdasarkan hasil validasi aspek kualitas model permainan sirkuit oleh masing-masing ahli praktisi pembelajaran anak usia dini di sekolah, menunjukkan bahwa kualitas produk model permainan sirkuit yang dikembangkan pada tahap I termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal tersebut dibuktikan dengan diperolehnya persentase skor penilaian kualitas produk model permainan sirkuit yang dikembangkan dengan rerata 95.83%.

### **Revisi Produk Model Permainan Sirkuit Setelah Vaidasi Desain Tahap I**

Berdasarkan saran dari para ahli yang telah diuraikan pada validasi tahap I, maka langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk sebelum produk diujicobakan dalam skala kecil. Adapun hasil revisi produk yang dilakukan atas dasar masukan atau saran dari para ahli materi pembelajaran anak usia dini dan ahli praktisi pembelajaran anak usia dini di sekolah adalah sebagai berikut,

1. Semua istilah sirkuit pada buku manual, *Compact Disk* (CD) dan instrument penelitian tidak perlu dimiringkan. Hal tersebut berdasarkan pertimbangan para ahli, yang menyatakan bahwa sirkuit bukanlah istilah asing, sehingga tidak perlu dimiringkan.
2. Menetapkan jarak minimal masing-masing papan perintah dalam permainan sirkuit adalah 1.5 meter, sedangkan jarak aksimal adalah 3 meter, hal tersebut dikarenakan luas halaman/lapangan yang dimiliki masing-masing Sekolah Taman Kanak-Kanak di Distrik Merauke berbeda sehingga besar lingkaran sirkuit dapat disesuaikan dengan luas halaman/lapangan yang ada.
3. Menambahkan tali pengait yang diikatkan pada masing-masing papan perintah, tali yang dimaksud adalah tali raffia yang berwarna gelap sehingga terlihat dengan jelas. Fungsi dari tali pengait adalah supaya papan perintah tidak mudah jatuh atau ditabrak siswa.

### **Uji Coba Produk Skala Kecil**

Setelah produk model permainan sirkuit divalidasi oleh para ahli dan direvisi, produk kemudian diujicobakan dalam bentuk uji coba produk skala kecil, yaitu bentuk tindak lanjut dari penelitian yang berfungsi untuk melihat sejauh mana model permainan sirkuit yang dikembangkan dapat diaplikasikan. Uji coba skala kecil dilakukan kepada 90 siswa dari 30 siswa Taman Kanak-Kanak Tunas Melati Yamra, 30 siswa Taman Kanak-Kanak Pengharapan, dan 30 siswa Taman Kanak-Kanak Baitul Arqam. Penentuan ketiga Taman Kanak-Kanak tersebut diperoleh dari proses *random sampling*, yaitu pemilihan secara acak dari enam kelas di Kanak-Kanak Tunas Melati Yamra, lima kelas di Taman Kanak-Kanak Pengharapan dan enam kelas di Taman Kanak-Kanak Baitul Arqam. Uji coba produk skala kecil dilaksanakan pada setelah kegiatan senam pagi hari jumat.

Uji coba skala kecil dilakukan terhadap siswa Taman Kanak-Kanak Pengharapan pada tanggal 13 Mei 2016, siswa Kanak-Kanak Tunas Melati Yamra pada tanggal 20 Mei 2016, dan siswa Taman Kanak-Kanak Baitul Arqam pada tanggal 21 Mei 2016. Dalam uji coba skala



kecil, setiap pertemuan yang terdiri dari 2x30 menit. Langkah-Langkah yang dilakukan pada saat uji coba produk skala kecil adalah: (1) pendahuluan (2) kegiatan inti (3) kegiatan penutup

Dalam rangka mengetahui kualitas model permainan sirkuit yang dikembangkan, maka dirasa perlu untuk melakukan wawancara terhadap siswa mengenai pandangan mereka terhadap model permainan sirkuit yang dikembangkan. Dalam penelitian ini telah disusun instrument respon siswa terhadap model permainan sirkuit yang dikembangkan, yaitu 10 pertanyaan yang terdiri dari: kemampuan melakukan permainan, kemudahan permainan, pemahaman peraturan, ketaatan terhadap peraturan, tingkat kesulitan permainan, tingkat ketertarikan, tingkat kesenangan, keaktifan gerak, tingkat ketakutan dan keberlanjutan permainan.

Berdasarkan hasil uji coba produk skala kecil, diketahui bahwa kualitas model permainan sirkuit dan buku panduan permainan sirkuit oleh siswa Taman Kanak-Kanak Pengharapan, Taman Kanak-Kanak Tunas Melati Yamra, dan Taman Kanak-Kanak Baitul Arqam termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal tersebut dibuktikan dengan diperolehnya persentase skor penilaian kualitas produk model permainan sirkuit dan buku panduan permainan sirkuit uji coba produk skala kecil dengan rerata 96.56%.

### **Validasi Desain Tahap II**

Langkah selanjutnya setelah semua data uji coba produk skala kecil terkumpul, adalah melaporkan hasilnya ke validator atau melakukan validasi tahap II. Berdasarkan hasil validasi aspek kualitas model permainan sirkuit oleh masing-masing ahli materi pembelajaran anak usia dini, menunjukkan bahwa kualitas produk model permainan sirkuit yang dikembangkan pada tahap II tetap termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal tersebut dibuktikan dengan diperolehnya persentase skor penilaian kualitas produk model permainan sirkuit yang dikembangkan, meningkat yaitu dari 93.75% menjadi 95.83%.

Berdasarkan hasil validasi aspek kualitas model permainan sirkuit oleh masing-masing ahli praktisi pembelajaran anak usia dini di sekolah, menunjukkan bahwa kualitas produk model permainan sirkuit yang dikembangkan pada tahap II tetap termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal tersebut dibuktikan dengan diperolehnya persentase skor penilaian kualitas produk model permainan sirkuit yang dikembangkan meningkat yaitu dari 95.83% menjadi 97.22%.

### **Revisi Produk Model Permainan Sirkuit Setelah Uji Coba Produk Skala Kecil**

Berdasarkan data hasil pelaksanaan uji coba produk skala kecil dan saran dari para ahli, maka langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk sebelum produk model permainan sirkuit diujicobakan dalam skala besar. Adapun hasil revisi produk yang dilakukan atas dasar data hasil pelaksanaan uji coba produk skala kecil dan masukan atau saran dari para ahli materi pembelajaran anak usia dini dan ahli praktisi pembelajaran anak usia dini di sekolah adalah sebagai berikut,

1. Uji skala kecil menunjukkan bahwa pada putaran pertama terlihat banyak siswa yang takut untuk mencoba dan kebingungan disetiap posnya. sehingga dirasa perlu untuk penambahan penjelasan atau instruksi pada buku manual model permainan sirkuit, yaitu bahwa khusus pada putaran pertama permainan sirkuit, masing-masing siswa harus didampingi oleh guru satu-persatu dan jika diperlukan guru dapat menggendong tangan siswanya.
2. Berdasarkan video pelaksanaan uji skala kecil terlihat banyak siswa yang melakukan kesalahan gerakan, sehingga untuk menanggulangi hal tersebut pada putaran pertama permainan sirkuit, setiap pos harus dilakukan dengan benar, jika ada siswa yang salah



melakukan gerakan, maka siswa harus mengulang khusus pada pos yang salah gerakannya dan setelah benar siswa dapat lanjut ke pos berikutnya.

3. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap jalannya uji coba skala kecil, teramati bahwa papan perintah di masing-masing pos sering jatuh karena tersenggol siswa atau tertiuip angin, sehingga perlu penambahan kaki paralon pada masing-masing papan perintah, dengan harapan keseimbangannya lebih baik dan tidak mudah jatuh.

### Uji Coba Produk Skala Besar

Setelah produk model permainan sirkuit diujicobakan skala kecil dan direvisi dengan berdasar pada masukan, saran, komentar dan perbaikan dari siswa, validator ahli materi pembelajaran anak usia dini dan validator ahli praktisi pembelajaran anak usia dini di sekolah maka produk kemudian diujicobakan dalam bentuk uji coba produk skala besar. Dalam penelitian ini, uji coba produk skala besar merupakan bentuk tindak lanjut dari penelitian yang berfungsi untuk melihat sejauh manan model permainan sirkuit yang dikembangkan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran dalam bentuk skala yang lebih besar. Uji coba produk skala besar dilakukan kepada 150 siswa dari 5 Taman Kanak-Kanak di Distrik Merauke, yaitu 30 siswa Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina, 30 siswa Taman Kanak-Kanak Pertiwi XI, 30 siswa Taman Kanak-Kanak Mario Goreti, 30 siswa Taman Kanak-Kanak AL Fatah, dan Taman Kanak-Kanak Bernadeta 30 siswa.

Penetapan kelima kelas yang disebutkan di atas sebagai sampel uji coba produk skala besar adalah melalui teknik *random sampling*, yaitu dengan cara mengundi 4 kelas pararel Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina, empat kelas parrarel di Taman Kanak-Kanak Pertiwi XI, tiga kelas parrarel Taman Kanak-Kanak Mario Goreti, tiga kelas parrael Taman Kanak-Kanak AL Fatah dan Taman Kanak-Kanak Bernadeta. Uji coba produk skala besar dilaksanakan pada saat kegiatan belajar mengajar dengan materi yang berkaitan dengan peningkatan keterampilan motorik kasar.

Dalam penelitian ini, uji coba skala besar dilakukan terhadap 30 siswa Kanak-Kanak Negeri Pembina pada tanggal 27 Mei 2016, 30 siswa Taman Kanak-Kanak Pertiwi XI pada tanggal 30 Mei 2016, 30 siswa Taman Kanak-Kanak AL Fatah pada tanggal 3 Juni 2016, 30 siswa Taman Kanak-Kanak Mario Goreti pada tanggal 10 Juni 2016 dan Taman Kanak-Kanak Bernadeta. Dalam uji coba skala besar, setiap pertemuan yang terdiri dari 2x30 menit.

Dalam rangka mengetahui kualitas model permainan sirkuit yang dikembangkan, maka dirasa perlu untuk melakukan wawancara terhadap siswa mengenai pandangan mereka terhadap model permainan sirkuit yang dikembangkan. Dalam penelitian ini telah disusun instrument respon siswa terhadap model permainan sirkuit yang dikembangkan yang terdiri dari 10 pertanyaan.

Berdasarkan hasil uji coba produk skala besar, diketahui bahwa kualitas model permainan sirkuit dan buku panduan permainan sirkuit oleh siswa Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina, Taman Kanak-Kanak Pertiwi XI, Taman Kanak-Kanak Mario Goreti, Taman Kanak-Kanak AL Fatah dan Taman Kanak-Kanak Bernadeta termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hal tersebut dibuktikan dengan diperolehnya persentase skor penilaian kualitas produk model permainan sirkuit dan buku panduan permainan sirkuit uji coba produk skala besar meningkat yaitu dari tara-rata sebesar 96.56% menjadi 99.47%.



### Validasi Desain Tahap III

Langkah selanjutnya setelah semua data uji coba produk skala besar terkumpul, adalah melaporkan hasilnya ke validator atau melakukan validasi tahap III. Berdasarkan hasil validasi aspek kualitas model permainan sirkuit oleh masing-masing ahli materi pembelajaran anak usia dini, menunjukkan bahwa kualitas produk model permainan sirkuit yang dikembangkan pada tahap III tetap termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal tersebut dibuktikan dengan diperolehnya persentase skor penilaian kualitas produk model permainan sirkuit yang dikembangkan, meningkat yaitu dari 95.83% menjadi 100%.

Berdasarkan hasil validasi aspek kualitas model permainan sirkuit oleh masing-masing ahli praktisi pembelajaran anak usia dini di sekolah, menunjukkan bahwa kualitas produk model permainan sirkuit yang dikembangkan pada tahap III tetap termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal tersebut dibuktikan dengan diperolehnya persentase skor penilaian kualitas produk model permainan sirkuit yang dikembangkan meningkat yaitu dari 97.22% menjadi 98.33%.

### Revisi Produk Model Permainan Sirkuit Setelah Uji Coba Produk Skala Besar

Berdasarkan data hasil pelaksanaan uji coba produk skala besar dan saran dari para ahli, maka langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk sebelum produk model permainan sirkuit diproduksi secara masal. Adapun hasil revisi produk yang dilakukan atas dasar data hasil pelaksanaan uji coba produk skala besar dan masukan atau saran dari para ahli materi pembelajaran anak usia dini dan ahli praktisi pembelajaran anak usia dini di sekolah, berikut adalah revisi produk permainan sirkuit setelah uji coba produk skala besar,

1. Penambahan peraturan permainan pada buku manual, yaitu setelah guru mendampingi siswa satu persatu dalam melakukan permainan sirkuit pada putaran pertama, maka pada putaran kedua siswa diminta melakukan permainan secara berkelompok atau bertiga secara mandiri dan guru hanya memberikan instruksi jika siswa melakukan kesalahan, kemudian dilanjutkan berdua pada putaran ketiga dan sendiri pada putaran keempat. Agar memaksimalkan waktu, maka pada putaran kelima dan seterusnya siswa diperbolehkan memainkan permainan sirkuit secara bersama-sama, yaitu semua siswa satu kelas.
2. Untuk meningkatkan minat siswa, maka pada buku manual permainan sirkuit sub bab cara penyusunan peralatan permainan perlu ditambahkan keterangan bahwa peralatan permainan sirkuit harus dibuat dan disusun semenarik mungkin, jika memungkinkan disusun berkelok-kelok sehingga lebih menantang siswa untuk sering merubah arah gerakan yaitu kekanan dan kekiri, tidak hanya lurus kedepan saja.
3. Berdasarkan pengamatan terhadap video rekaman penelitian uji coba skala besar, di peroleh hasil bahwa ada beberapa atau sebagian kecil siswa yang kurang bersemangat dan agak sedikit malu serta takut untuk melakukan permainan sirkuit, sehingga selama permainan berlangsung guru harus selalu memberi semangat dan menginstruksikan agar teman-teman yang sedang menunggu giliran juga memberi semangat agar suasana pembelajaran berjalan lebih baik.

### Produksi/Implementasi Produk

Setelah melewati beberapa proses seperti di atas maka produk Pengembangan Permainan Sirkuit untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengenal huruf dan angka anak Taman Kanak-Kanak Se-Distrik Merauke, yaitu buku panduan permainan sirkuit dan *compact disk* (CD) yang berisi video pelaksanaan permainan sirkuit untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengenal huruf dan angka bisa diproduksi masal.



Buku panduan permainan sirkuit dan *compact disk* (CD) yang berisi video pelaksanaan permainan sirkuit yang telah dinyatakan layak di produksi untuk dimplementasikan pada pembelajaran di Taman Kanak-Kanak selanjutnya didistribusikan ke Kanak-Kanak Tunas Melati Yamra, Taman Kanak-Kanak Pengharapan, Taman Kanak-Kanak Baitul Arqam, Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina, Taman Kanak-Kanak Pertiwi XI, Taman Kanak-Kanak Mario Goreti, Taman Kanak-Kanak AL Fatah, dan Taman Kanak-Kanak Bernadeta.

## Simpulan

Hasil akhir penelitian ini adalah sebuah produk model permainan sirkuit, buku panduan permainan sirkuit dan *Compact Disk* (CD) yang berisi video pelaksanaan permainan sirkuit. Model permainan sirkuit, adalah bentuk pengembangan permainan sirkuit yang didalamnya mengandung unsur-unsur keterampilan gerak motorik kasar seperti berjalan, berlari kecil (*jogging*), melompat, berjinjit, lompat kijang, serta ketarampilan kognitif seperti mengenal angka sederhana dan mengenal huruf sederhana. Buku panduan permainan sirkuit merupakan buku pendamping model permainan sirkuit yang menjelaskan cara pemasangan peralatan model permainan sirkuit secara lengkap dan peraturan permainan sehingga baik guru maupun siswa tidak akan mengalami kesulitan dalam rangka memasang peralatan dan memahami permainan sirkuit yang dikembangkan

Pada akhir tahap penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa model permainan sirkuit, buku manual permainan sirkuit dan *Compact Disk* (CD) permainan sirkuit memiliki kualitas yang sangat baik. Hal tersebut dibuktikan dengan diperolehnya rerata persentase skor penilaian kualitas produk model permainan, buku manual dan *Compact Disk* (CD) adalah sebesar 99.27%. Secara lebih rinci dapat dipaparkan pula bahwa persentase skor penilaian kualitas produk model permainan sirkuit, buku manual permainan sirkuit dan *Compact Disk* (CD) permainan sirkuit oleh ahli materi pembelajaran pendidikan usia dini adalah sebesar: 100%. Persentase skor penilaian kualitas produk model permainan sirkuit, buku manual permainan sirkuit dan *Compact Disk* (CD) permainan sirkuit oleh ahli praktisi pembelajaran pendidikan usia dini di sekolah adalah sebesar: 98.33%. Persentase skor penilaian kualitas produk model permainan sirkuit, buku manual permainan sirkuit dan *Compact Disk* (CD) permainan sirkuit oleh siswa Taman Kanak-Kanak Se-Distrik Merauke subjek uji coba skala besar adalah sebesar: 99.47%.

## Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan di atas, maka dapat direkomendasikan sebagai berikut:

1. Bagi siswa Taman Kanak-Kanak Se-Distrik Merauke, agar terus meningkatkan keterampilan motorik, kebugaran jasmani, kemampuan mengenal huruf dan kemampuan mengenal angka sesuai dengan kurikulum di tingkat pendidikan anak usia dini. Disarankan pula, supaya siswa dapat memanfaatkan model permainan sirkuit dalam rangka meningkatkan keterampilan motorik, kebugaran jasmani, kemampuan mengenal huruf dan kemampuan mengenal angka.
2. Bagi guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah, agar menerapkan atau menggunakan model permainan sirkuit dalam rangka meningkatkan keterampilan motorik, kebugaran jasmani, kemampuan mengenal huruf dan kemampuan mengenal angka siswa yang diajar.



3. Bagi peneliti selanjutnya, perlu adanya pengembangan produk model permainan sirkuit lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas, efektifitas dan keefisienan, dalam rangka menunjang proses pembelajaran anak usia dini di Tanan Kanak-Kanak.

#### Daftar Pustaka

- Arma Abdoellah dan Agus Manadji. (1994). *Dasar-dasar pendidikan jasmani*. Jakarta: Depdikbud.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational research: an introduction*. 7<sup>th</sup> ed. New York: Longman.
- Dwiyoga, W. G. (2004). *Konsep penelitian dan pengembangan*. Makalah disajikan dalam seminar lokakarya nasional metodologi penelitian pengembangan bidang pendidikan dan pembelajaran di Universitas Negeri Yogyakarta.
- Henry Guntur Tarigan. (2008). *Mengenal huruf sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Kennets Ginsburg (2007) *Clinical Report to the American Academic of Pediatric*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Putra, N. (2012). *Research and development, penelitian dan pengembangan: Suatu pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusli Lutan, dkk. (2000). *Dasar-dasar kepelatihan*. Jakarta : Depdikbud.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan. pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.