

**MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN LOMPAT TALI  
TERHADAP KERJASAMA DAN KEMANDIRIAN ANAK  
USIA 5 – 6 TAHUN DI TK ANGKASA  
LANUD SOEWONDO**

**TESIS**

**OLEH**

**DEWI ARIS NOFITA  
NPM. 171804115**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN**

**2020**

**MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN LOMPAT TALI**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 16/12/21

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)16/12/21

**TERHADAP KERJASAMA DAN KEMANDIRIAN ANAK  
USIA 5 – 6 TAHUN DI TK ANGKASA  
LANUD SOEWONDO**

**TESIS**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Psikologi  
pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area



**DEWI ARIS NOFITA  
NPM. 171804115**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2020**

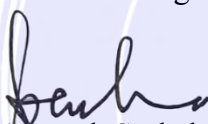
**UNIVERSITAS MEDAN AREA  
PROGRAM PASCASARJANA  
PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Judul :  
Nama : Dewi Aris Nofita  
NPM : 171804115

Menyetujui

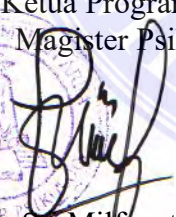
Pembimbing I

  
Dr. Amanah Surbakti, M.Psi


Pembimbing II

  
Dr. Masganti Sitorus, M.Ag

Ketua Program Studi  
Magister Psikologi

  
Prof. Dr. Sri Milfayetty., MS., Kons.

Direktur

  
Prof. Dr. Ir. Retna Astuti K., MS.

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Medan, Desember 2020



(Dewi Aris Nofita)

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis sanjungkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul : **MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN LOMPAT TALI TERHADAP KERJASAMA DAN KEMANDIRIAN ANAK USIA 5 – 6 TAHUN DI TK ANGKASA LANUD SOEWONDO**". Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister Psikolog pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area.

Penulis menyadari bahwa Tesis ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis membuka diri untuk menerima saran maupun kritikan yang konstruktif, dari para pembaca demi penyempurnaan dalam upaya menambah khasanah pengetahuan dan bobot dari Tesis ini. Semoga Tesis ini dapat bermanfaat, baik bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun dunia usaha dan pemerintah.

Medan, Desember 2020  
Penulis

Dewi Aris Nofita  
NIM :171804115

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur Penulis sanjungkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **“MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN LOMPAT TALI TERHADAP KERJASAMA DAN KEMANDIRIAN ANAK 5-6 TAHUN DI TK ANGKASA LANUD SOEWONDO MEDAN”**

Dalam penyusunan Tesis ini penulis banyak mendapatkan bantuan materil maupun dukungan moril dan membimbing (penulisan) dari berbagai pihak. Untuk itu penghargaan dan ucapan terima kasih disampaikan kepada :

1. Rektor Universitas Medan Area, Prof. Dr. Dadan Ramdan., M.Eng., M.Sc.
2. Direktur Pascasarjana Universitas Medan Area, Prof. Dr. Ir. Hj. Retna Astuti Kuswardani, MS.
3. Ketua Program Studi Magister Psikolog, Prof. Dr. Sri Milfayetty., MS.Kons., S.Psi.
4. Komisi Pembimbing : Dr. Amanah Surbakti., S.Psi. dan Dr. Masganti Sit., M.Ag.
5. Ibunda serta semua saudara / keluarga.
6. Rekan rekan mahasiswa Pascasarjana Universitas Medan Area seangkatan 2017.
7. Seluruh Staff/pegawai Pascasarjana Universitas Medan Area.
8. Seluruh staff dewan guru TK Angkasa Lanud Soewondo.

## ABSTRAK

### **DEWIARISNOFITA, MODEL PERMAINAN LOMPAT TALI TERHADAP KERJASAMA DAN KEMANDIRIAN ANAK USIA 5 – 6 TAHUN DI TK ANGKASA LANUD SOEWONDO MEDAN MAGISTER PSIKOLOGI PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS MEDAN AREA MEDAN, 2019.**

Masalah dalam penelitian ini adalah karakter anak usia dini usia 5 – 6 Tahun yang kurang berkembang yaitu terhadap Kerjasama dan Kemandirian penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Kerjasama dan Kemandirian anak usia dini 4 – 6 tahun melalui permainan lompat tali yang dikembangkan melalui tiga level permainan lompat tali. Pada permainan lompat tali level 1 sebatas mata kaki, level 2 dengan lompatan sebatas lutut dan level 3 dengan menggunakan lompatan sebatas pinggang anak sambil diiringi musik penyemangat baby shark. Dengan gerakan lompatan yang berbeda kesulitannya dalam melakukan lompatan disetiap level tingkatan. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok B di TK Angkasa Lanud Soewondo dengan jumlah 15 anak dengan tingkatan yang berbeda. 4 orang sebagai uji coba terbatas, 8 orang uji coba lapangan dan 15 uji coba operasional kelas eksperimen dan 15 orang uji coba operasional kelas control yang dikumpul dalam penelitian ini melalui pengamatan, observasi dan eksperimen. Sedangkan lembar pretest dan post test digunakan untuk mengukur karakteristik kerjasama dan kemandirian anak sebelum dan sesudah tindakan. Analisa data berdasarkan sample statistik bahwa table paired Differeces sebesar 8.811 menunjukkan selisih antara rata-rata pretest dan post test. Penilaian ini menyimpulkan bahwa permainan lompat tali melalui pengembangan model memiliki yang memiliki 3 level permainan terhadap Kerjasama dan Kemandirian anak usia 4 – 6 tahun.

Kata kunci : Permainan Lompat Tali, Kerjasama dan kemandirian

## ABSTRACT

### **DEWIARISNOFITA, ROPE ROPE GAME MODEL ON COOPERATION AND INDEPENDENCE OF CHILDREN AGE 5 - 6 YEARS OLD AT ANGKASA LANUD SOEWONDO TK MEDAN MASTER OF PSYCHOLOGY POSTGRADUATE PROGRAM MEDAN AREA MEDAN UNIVERSITY, 2019.**

The problem in this study is the underdeveloped character of early childhood aged 5 - 6 years, namely the cooperation and independence. This research aims to develop cooperation and independence for early childhood 4 - 6 years old through jumping rope which is developed through three levels of jumping rope. In the jump rope game, level 1 is limited to the ankles, level 2 uses a jump at the knee and level 3 uses a jump that is limited to the child's waist while accompanied by the encouraging music of the baby shark. With different jumping movements, the difficulty of making jumps is at each level. The population in this study were students of group B at Kindergarten Angkasa Lanud Soewondo with a total of 15 children with different levels. 4 people as a limited trial, 8 field trials and 15 experimental class operational trials and 15 control class operational trials collected in this study through observation, observation and experimentation. Meanwhile, the pretest and post test sheets were used to measure the characteristics of children's cooperation and independence before and after the action. Data analysis is based on statistical samples that the paired Differences table is 8,811 indicating the difference between the pretest and post-test average. This assessment concludes that the game of jumping rope through the development of a model has 3 levels of play on Cooperation and Independence of children aged 4 - 6 years. While the pretest and post test sheets were used to measure the characteristics of children's cooperation and independence before and after the action. Data analysis is based on statistical samples that the paired Differences table is 8,811 indicating the difference between the pretest and post-test average. This assessment concludes that the game of jumping rope through the development of a model has 3 levels of play on Cooperation and Independence of children aged 4 - 6 years. While the pretest and post test sheets were used to measure the characteristics of children's cooperation and independence before and after the action. Data analysis is based on statistical samples that the paired Differences table is 8,811 indicating the difference between the pretest and post-test average. This assessment concludes that the game of jumping rope through the development of a model has 3 levels of play on Cooperation and Independence of children aged 4 - 6 years.

Keywords: rope jumping game, cooperation and independence.



## DAFTAR ISI

	HALAMAN
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABLE</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	8
1.3 Rumusan Masalah .....	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Manfaat Penelitian.....	9
1.5.1 Manfaat Teoritik.....	9
1.5.2 Manfaat Praktik.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>
2.1.Kerangka Teoritis .....	11
2.1.1 Teori Kognitif.....	11
2.1.2 Anak Usia Dini.....	13
2.1.3 Lompat Tali .....	16
2.2.Kerjasama.....	19
2.3.Kemandirian.....	22
2.4.Penelitian Relevan .....	25
2.5.Kerangka Berpikir .....	28
2.5.1 Permainan Lompat Tali terhadap Kerjasama .....	28
2.5.2 Permainan Lompat Tali terhadap Kemandirian .....	30

2.6.Hipotesis.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	32
3.2 Langkah-langkah Penelitian.....	35
3.3 Metode Penelitian Tahap 1 (Pengembangan Modul) .....	40
3.3.1 Identifikasi Variabel.....	41
3.3.2 Populasi dan Sampael .....	43
3.3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	44
3.3.4 Instrumen Penelitian .....	44
3.3.5 Observasi .....	45
3.3.6 Perencanaan Desain Produk .....	47
3.3.7 Validasi Ahli.....	48
3.4 Metode Penelitian Tahap II.....	54
3.4.1 Model Rancangan Eksperimen Untuk Menguji Model .....	56
3.4.2 Populasi dan Sampel.....	57
3.4.3 Teknik Pengumpulan Data .....	57
3.5 Teknik Analisa Data.....	59
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>62</b>
4.1 Orientasi Kancan .....	62
4.2 Persiapan Penelitian .....	64
4.3 Analisis Data dan Hasil Penelitian. ....	66
4.3.1 Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan Model (Tahap I). ....	66
4.3.2 Deskripsi Hasil Data Penelitian Pengembangan Tahap II.....	101
4.4 Pembahasan Penelitian.....	171
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>185</b>
5.1 Kesimpulan .....	185
5.2 Saran.....	186

## DAFTAR PUSTAKA

## DAFTAR TABLE

TABEL 1. 1 Paparan Observasi Indikator Kerjasama .....	5
TABEL 1. 2 Paparan Observasi Indikator Kemandirian .....	6
TABEL 2. 1 Aspek dan Indikator Kerjasama dalam Permainan Lompat Tali.....	29
TABEL 2. 2 Aspek dan Indikator Kemandirian dalam Permainan Petak umpet.	30
TABEL 3. 1 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Dari Kerjasama Dan Kemandirian .....	42
TABEL 3. 2 Kisi – Kisi Observasi Partisipasi siswa.....	46
TABEL 3. 3 Kisi – Kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru Oleh Ahli Materi .....	50
TABEL 3. 4 Kisi – Kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru Oleh disain grafis .....	51
TABEL 3. 5 Kisi -Kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru Oleh Bahasa ....	54
TABEL 3. 6 Desain Penelitian .....	56
TABEL 4. 1 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan di TK Angkasa Lanud Soewondo Medan .....	64
TABEL 4. 2 Analisis Materi Pengembangan Kerjasama Anak Usia Dini .....	73
TABEL 4. 3 Analisis Materi Pengembangan Kemandirian Anak Usia Dini.....	74
TABEL 4. 4 Format Tujuan, Materi, Tugas, Media dalam Permainan Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kerjasama .....	79
TABEL 4. 5 Format Tujuan, Materi, Tugas, Media dalam Permainan Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kemandirian .....	80
TABEL 4. 6 Rekapitulasi Penilaian Validitas Buku Panduan Guru Oleh Ahli Materi .....	88
TABEL 4. 7 Rekapitulasi Penilaian Validitas Buku Panduan Guru Setelah Direvisi Oleh Alih Materi .....	90
TABEL 4. 8 Rekapitulasi Penilaian Validitas Buku Panduan Guru Oleh Ahli Desain dan Permainan Sebelum Uji Coba .....	92
TABEL 4. 9 Rekapitulasi Penilaian Validitas Buku Panduan Guru OLEh Ahli Desain Grafis Setelah Di Revisi .....	96
TABEL 4. 10 Rekapitulasi Penilaian Validitas Buku Panduan Guru Oleh Ali Bahasa Sebelum Revisi .....	99
TABEL 4. 11 Rekapitulasi Penilaian Validitas Buku Panduan Guru Oleh Ahli Bahasa Setelah Direvisi .....	100
TABEL 4. 12 Indikator Kerjasama.....	104

TABEL 4. 13 Indikator Kemandirian .....	105
TABEL 4. 14 Indikator kerjasama Yang Harus Dicapai Anak Pada Permainan lompat tali Level I.....	107
TABEL 4. 15 Indikator Kemandirian Yang Harus Dicapai Anak Pada Permainan Lompat tali Level I .....	107
TABEL 4. 16 Hasil Observasi Kerjasama Pada Permainan Lompat Tali Level I .....	111
TABEL 4. 17 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan lompat tali Level I .....	112
TABEL 4. 18 Hasil kerjasama Pada Permainan lompat tali Level I Pertemuan Kedua .....	116
TABEL 4. 19 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan Lompat Tali Level I .....	117
TABEL 4. 20 Hasil Kerjasama Pada Permainan Lompat Tali Level I Pertemuan Ketiga .....	121
TABEL 4. 21 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan lompat Tali Level I .....	122
TABEL 4. 22 Rekapitulasi Hasil Post test Kerjasama Level I.....	123
TABEL 4. 23 Rekapitulasi Hasil Post test Kemandirian Level I.....	124
TABEL 4. 24 Indikator Kerjasama Yang Harus Dicapai Anak Pada Permainan Lompat Tali Level 2.....	126
TABEL 4. 25 Indikator Kemandirian Yang Harus Dicapai Anak Pada Permainan Lompat Tali Level 2.....	127
TABEL 4. 26 Hasil Observasi Kerjasama Pada Permainan Lompat Tali Level 2 .....	130
TABEL 4. 27 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan lompat Tali Level 2 .....	131
TABEL 4. 28 Hasil Observasi Kerjasama Pada Permainan Lompat Tali Level 2 .....	134
TABEL 4. 29 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan Lompat Tali Level 2 .....	136
TABEL 4. 30 Hasil Observasi Kerjasama Pada Permainan Lompat Tali Level 2 .....	138
TABEL 4. 31 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan Lompat Tali Level 2 Pertemuan Ketiga.....	139
TABEL 4. 32 Rekapitulasi Hasil Post test kerjasama Level 2 .....	140
TABEL 4. 33 Rekapitulasi Hasil Post test Kemandirian Level 2 .....	142
TABEL 4. 34 Indikator Kerjasama Yang Distimulus Pada Permainan Lompat Tali Level 3 .....	144

TABEL 4. 35 Indikator Kemandirian Yang Distimulus Pada Permainan Lompat Tali Level 3 .....	144
TABEL 4. 36 Hasil Observasi Kerjasama Pada Permainan Lompat Tali Level 3 Pertemuan Pertama .....	148
TABEL 4. 37 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan lompat Tali Level 3 Pertemuan Pertama .....	149
TABEL 4. 38 Hasil Observasi Kerjasama Pada Permainan Lompat Tali Level 3 Pertemuan Kedua.....	151
TABEL 4. 39 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan Lompat Tali Level 3 Pertemuan Kedua.....	152
TABEL 4. 40 Hasil Observasi kerjasama Pada Permainan lompat tali Level 3 Pertemuan Ketiga.....	154
TABEL 4. 41 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan Lompat Tali Level 3 Pertemuan Ketiga.....	155
TABEL 4. 42 Rekapitulasi Hasil Post test Kerjasama Level 3 .....	156
TABEL 4. 43 Rekapitulasi Hasil Post test Kemandirian Level 3 .....	158
TABEL 4. 44 Hasil Uji Normalitas Case Processing Summary .....	165
TABEL 4. 45 Hasil Uji Normalitas Tests of Normalitas .....	166
TABEL 4. 46 Hasil Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variances.....	167
TABEL 4. 47 Hasil Uji Homogenitas Anova.....	168
TABEL 4. 48 Hasil Uji T-Test Group Statistics .....	169
TABEL 4. 49 Hasil Uji T-Test Independent Samples Test .....	170

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Permainan Lompat Tali.....	17
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir .....	29
Gambar 3. 1 Langkah - langkah Pengembangan.....	35
Grafik 4. 1 REKAPITULASI HASIL KERJASAMA LOMPAT TALI LEVEL I .....	123
Grafik 4. 2 REKAPITULASI HASIL KEMANDIRIAN LOMPAT TALI LEVEL I.....	125
Grafik 4. 3 HASIL REKAPITULASI KERJASAMA LEVEL 2.....	141
Grafik 4. 4 HASIL REKAPITULASI KEMANDIRIAN LEVEL 2 .....	142
Grafik 4. 5 HASIL REKAPITULASI KERJASAMA LEVEL 3.....	157
Grafik 4. 6 HASIL REKAPITULASI KEMANDIRIAN LEVEL 3 .....	158
Grafik 4. 7 KERJASAMA LEVEL 1 .....	161
Grafik 4. 8 KEMANDIRIAN LEVEL 1 .....	162
Grafik 4. 9 KERJASAMA LEVEL 2 .....	162
Grafik 4. 10 KEMANDIRIAN LEVEL 2.....	163
Grafik 4. 11 KERJASAMA LEVEL 3 .....	164
Grafik 4. 12 KEMANDIRIAN LEVEL 3 .....	164

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar, pendidikan ini dimaksudkan sebagai upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun. PAUD dilakukan dengan cara pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan oleh jalur formal, nonformal dan informal.

Pendidikan anak usia dini merupakan wahana pendidikan yang fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya.

Pendidikan memiliki makna yang sangat penting dalam kehidupan. Makna penting pendidikan ini telah menjadi kesepakatan yang luas dari setiap elemen masyarakat. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, penendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dalam pendidikan terjadi

proses pembelajaran terhadap peserta didik agar mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan dan keterampilan yang harus dimiliki dalam dirinya.

Pembelajaran memiliki makna bahwa subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan. Subjek belajar yang dimaksudkan adalah siswa atau disebut juga pembelajar yang menjadi pusat kegiatan belajar. Siswa sebagai subjek belajar dituntut untuk aktif mencari, menemukan, menganalisis, merumuskan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan suatu pembelajaran. Pembelajaran anak usia dini merupakan pembelajaran yang berorientasi pada bermain (belajar melalui permainan), pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan yang banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara-cara yang tepat.

Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak, serta upaya memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Guru seharusnya mampu mengembangkan potensi dan keterampilan anak yaitu dengan cara mengembangkan model pembelajaran agar pembelajaran lebih aktif, efektif dan menyenangkan.

Kemandirian belajar merupakan kesiapan dari individu yang akan dan mampu untuk belajar dengan inisiatif diri sendiri dengan atau tanpa bantuan pihak lain dalam penentuan tujuan yang diharapkan (Sumardjoko: 2014). Kemandirian merupakan salah satu hal yang penting dalam suatu proses pembelajaran, karena kemandirian anak diperlukan agar mereka mempunyai tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya.



Rendahnya kemandirian anak disebabkan karena pengaruh diri sendiri maupun lingkungan keluarga ataupun sekolah yang kurang mendukung dalam proses perkembangan sikap mandiri anak. Keluarga yang kurang memperhatikan anak dan disini peran orang tua dirumah dan guru saat disekolah sangat penting bagi proses perkembangan sikap kemandirian anak.

Kemampuan kerjasama sangat penting bagi anak karena kemampuan tersebut akan berpengaruh pada anak dalam bermasyarakat. Setiap orang memiliki kemampuan kerjasama yang berbeda-beda termasuk pada anak, karena dalam sebuah keluarga anak berada pada urutan masing-masing. Ada yang telahir sebagai anak pertama atau anak sulung, ada yang telahir sebagai anak tengah, dan ada juga telahir sebagai anak terakhir atau anak bungsu.urutan kelahiran baik itu anak pertama, anak kedua atau seterusnya, anak tengah, anak tunggal, dan sebagainya bisa berdampak besar pada perkembangan sifat, ciri-ciri, dan kemampuan pribadinya (Woolfson, 2004). Salah satu kemampuan pribadinya tersebut adalah kemampuan dalam bekerja sama.

Contoh kecil jika anak mampu melakukan kegiatan makan, mencuci tangan, mandi, atau pekerjaan kecil lainnya dengan sendirinya, anak tersebut sudah mengarah pada pengertian mandiri. Kemandirian anak adalah suatu pembiasaan perilaku yang tercakup dalam kemampuan fisik, percaya diri, bertanggungjawab, disiplin, pandai bergaul, mau berbagi, mampu mengendalikan emosi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti bahwa masih banyak ditemukan anak yang belum dapat bekerjasama dengan teman-temannya, anak yang hanya mau bermain sendiri dan juga masih ada anak yang belum mandiri

dengan melakukan segalanya dengan bantuan orang lain seperti makan, membersihkan diri, dan melepas/ memasang sepatu dan sebagainya. Pembelajaran yang dilakukan juga berpusat kepada guru sehingga pembelajarannya kurang menyenangkan untuk anak.

Banyak hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kerjasama dan kemandirian pada anak yaitu dengan cara bermain. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Dunia anak usia dini adalah dunia bermain melalui bermain anak dapat mengekspresikan kegiatan yang pastinya menyenangkan. Bermain dapat menyalurkan aktivitas yang dapat memunculkan ide-ide kreatif, pola pikir, serta kemandirian.

Salah satu yang dapat dikembangkan adalah dengan melakukan permainan tradisional, di zaman yang semakin canggih ini permainan tradisional pun sudah sangat jarang dilakukan atau dimainkan oleh anak-anak. Padahal permainan tradisional banyak mengandung gerak, keterampilan, dan asah otak yang dapat meningkatkan kemampuan beradaptasi, kebersamaan, kecanggihan, kejujuran dan saling melengkapi.

Banyak kegiatan yang dilaksanakan di taman kanak-kanak namun semuanya mengacu pada kegiatan yang sedang trend saat ini. Sehingga anak-anak yang kehilangan identitasnya sebagai anak yang berasal dari berbagai daerah. Mereka menjadi tidak tahu persis kesenian dan permainan yang pernah ada dilingkungannya atau ditanah kelahirannya. Oleh karena itu penting bagi guru untuk memperkenalkan jenis permainan dan nyanyian yang pernah ada, sehingga mereka dapat membandingkan dan mengapresiasikannya.

Menurut Dananjaja (dalam Achroni, 2012) permainan tradisional merupakan salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun, serta banyak mempunyai variasi. Salah satu contoh permainan tradisional tersebut adalah lompat tali.

Permainan lompat tali adalah salah satu permainan tradisional yang merupakan warisan budaya yang telah ada sejak era 80'an dimana permainan ini sering sekali dimainkan oleh anak-anak 3-10 anak di halaman rumah mereka dengan cara melompat setinggi-tingginya. Permainan ini sangat menyenangkan hati dan membuat anak terhibur dikala mereka bermain, tidak ada perbedaan diantara mereka, biasanya tali yang digunakan adalah karet.

Adapun indicator dari masing-masing variable yang diteliti setelah dilakukan proses observasi awal, didapat hasil observasi sebagai berikut

Hasil Observasi awal permainan lompat tali dalam meningkatkan Kerja Sama:

**TABEL 1. 1 Paparan Observasi Indikator Kerjasama**

No.	Indikator Kerja Sama	Perkembangan Anak
1	Saling membantu	Belum Berkembang
2	Tolong menolong	Belum Berkembang
3	Gotong royong	Belum Berkembang
4	Berpartisipasi	Mulai Berkembang
5	Pembagian tugas	Belum Berkembang
6	Pembagian peran	Belum Berkembang

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil observasi awal untuk variabel kerjasama pada anak usia dini dari masing-masing indikator menunjukkan bahwa kondisi peserta didik masih berada pada posisi belum berkembang (BB) dan

masih berkembang. Pada indikator kerjasama saling membantu sebanyak 43,3% anak didik berada pada posisi belum berkembang (BB), 33,3% anak didik mulai berkembang (MB) dan sisanya sebanyak 23,3% sudah berkembang sesuai harapan (BSH). Indikator penilaian tolong menolong menunjukkan bahwa mayoritas anak didik berada pada posisi belum berkembang (BB) yaitu sebanyak 43,3%, sebanyak 30% anak didik mulai berkembang (MB) dan 26,7% anak didik berkembang sesuai harapan (BSH). Untuk indikator gotong royong mayoritas murid berada pada kondisi mulai berkembang (MB) yaitu sebanyak 56,7% sementara sisanya sebesar 43,3% masih belum berkembang (BB). Untuk indikator partisipasi sebanyak 86,7% anak didik berada pada kondisi mulai berkembang dan sebanyak 3,3% belum berkembang sisanya 10% anak didik berada pada kondisi berkembang sesuai harapan (BSH). Untuk indikator pembagian tugas dan pembagian peran sebanyak 70% anak didik berada pada kondisi belum berkembang dengan sisanya 30% anak didik berada pada kondisi mulai berkembang (MB).

Hasil Observasi awal Permainan lompat tali dalam meningkatkan Kecerdasan Kemandirian Anak.

**TABEL 1. 2 Paparan Observasi Indikator Kemandirian**

No.	Indikator Kemandirian	Perkembangan Anak
1	Tanggungjawab	Belum Berkembang
2	Percaya diri	Mulai Berkembang
3	Mandiri	Mulai Berkembang
4	Berpartisipasi	Belum Berkembang
5	Pembagian Tugas	Mulai Berkembang
6	Aktivitas	Mulai Berkembang

Hasil observasi awal untuk variable kecerdasan kemandirian pada anak usia dini dari masing-masing indikator menunjukkan bahwa kondisi peserta didik masih

berada pada posisi belum berkembang (BB) dan masih berkembang. Untuk indikator menekuni kegiatan fisik 57% anak didik masih dalam kategori Mulai Berkembang (MB) sisanya sebanyak 43% Belum Berkembang (BB). Untuk indikator ketangkasan tubuh 63% anak didik masih dalam kategori mulai berkembang (MB) sisanya sebanyak 37% Belum Berkembang (BB). Untuk indikator kemampuan menggunakan seluruh tubuh 63% anak didik masih dalam kategori Mulai Berkembang (MB) sisanya sebanyak 37% Belum Berkembang (BB) Untuk indikator menggunakan seluruh bagian tubuh sebanyak 77% anak didik beradapada kondisi Belum Berkembang (BB) dan sebanyak 23% Mulai anak didik berada pada kondisi Belum Berkembang (BB) dan sebanyak 23% Mulai Berkembang (MB). Indikator terampil menggunakan anggota tubuh untuk melakukan gerakan berlari, dan menarisebanyak 63% anak didik berada pada kondisi Belum Berkembang (BB) dan sebanyak 37% Mulai Berkembang (MB).

Menurut Tim Bina Karya Guru (2009) pelaksanaan lompat tali adalah berdiri tegak, kedua kaki rapat, letakkan tali dibelakang badan kedua tangan disamping dengan memegang ujung-ujung tali, putarlah tali dari belakang , atas, depan, bawah, belakang, dan begitu seterusnya, serta sebelum tali menyentuh kaki, melompatlah dan latihlah anak didik sampai benar.

Disekolah guru dapat mengembangkan kerjasama dan kemandirian anak dengan berbagai cara, salah satunya yaitu melalui pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran. Melalui pembelajaran guru dapat mengintegrasikan permainan-permainan untuk mengembangkan kerjasama dan kemandirian anak. Pada penelitian ini, peneliti tertarik untuk fokus kepada

## **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN LOMPAT TALI SEBAGAI UPAYA DALAM MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEMANDIRIAN ANAK”.**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang dan judul studi, maka dapat disusun identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak usia dini belum banyak mengenal Permainan Lompat tali anak lebih banyak mengenal permainan modern
2. Kerja sama terhadap teman bermain anak usia dini dalam permainan Lompat tali belum kelihatan
3. Perkembangan kemandirian pada anak usia dini belum berkembang dengan baik

### **1.3 Rumusan Masalah**

Menimbang identifikasi masalah di atas, maka peneliti merasa perlu untuk menetapkan batasan masalah, yakni:

1. Bagaimana model pengembangan Permainan Lompat tali untuk Anak Usia Dini
2. Bagaimana langkah-langkah pelaksanaan Permainan Lompat tali untuk meningkatkan kemampuan kerja sama dan kemandirian Anak Usia Dini
3. Apakah permainan Lompat tali dapat meningkatkan kerja sama dan kemandirian Anak Usia Dini.
4. Apakah ada perbedaan peningkatan lompat tali terhadap kerjasama dan kemandirian

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari diadakannya penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran Permainan Lompat tali untuk meningkatkan kerja sama dan kemandirian peserta didik.
2. Untuk mendeskripsikan dan menguji kualitas produk yang dikembangkan yaitu Permainan Lompat tali dalam meningkatkan variabel kerja sama dan kemandirian secara positif dan signifikan pada peserta didik.
3. Untuk menguji kualitas produk yang dikembangkan yaitu permainan Lompat tali dalam meningkatkan variabel kerja sama dan kemandirian secara positif dan signifikan pada peserta didik.
4. Untuk melihat perbedaan peningkatan kerjasama dan kemandirian dalam permainan lompat tali.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Manfaat Teoritik

Adapun manfaat teoritis dari penelitian kali ini adalah untuk memberikan kontribusi kajian khususnya yang menyangkut pada permainan lompat tali, Kerja Sama dan Kemandirian Anak di lokasi penelitian. Selain itu penelitian ini juga bisa menjadi landasan bagi peneliti lain untuk melakukan kajian serupa.

### 1.5.2 Manfaat Praktik

Adapun dari penelitian ini diharapkan dapat diambil manfaat berupa :

1. Bagi Penulis.

Manfaat yang akan didapat penulis adalah mengetahui langkah-langkah mengembangkan media pembelajaran Permainan Lompat tali untuk meningkatkan kerja sama dan kemandirian peserta didik melalui proses pendeskripsian dan pengujian kualitas produk yang dikembangkan yang terukur dalam meningkatkan variabel kerja sama dan kemandirian secara positif dan signifikan pada peserta didik.

2. Bagi Guru.

Sebagai bahan dan rujukan permainan tradisional kreatif yang bisa ditiru dan diaplikasi untuk mendorong tumbuh dan kembangnya nilai kerjasama antar peserta didik dan peningkatan kemandirian peserta didik.

3. Bagi lokasi penelitian.

Dapat memperoleh contoh produk pembelajaran yang teruji keandalannya dan dapat digunakan serta dikembangkan untuk mendapatkan nilai-nilai positif dalam kegiatan bermain yang menyenangkan di TK tersebut.

4. Bagi pihak lainnya.

Sebagai bahan rujukan, referensi dan sumber informasi bagi para pihak yang berkepentingan untuk melakukan penelitian serupa dan atau melakukan penelitian pengembangan atas dasar variable yang sama.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1. Kerangka Teoritis

##### 2.1.1 Teori Kognitif

Asumsi teori ini adalah bahwa setiap orang yang telah memiliki pengetahuan dan pengalaman yang telah tertata dalam bentuk struktur kognitif yang telah dimilikinya. Menurut Asroi (2013: 7) teori kognitif lebih menekankan bagaimana proses atau upaya untuk mengoptimalkan kemampuan aspek rasional yang dimiliki oleh orang lain. Oleh sebab itu kognitif berbeda dengan teori behavioristik, yang lebih menekankan pada aspek kemampuan perilaku yang diwujudkan dengan cara kemampuan merespons terhadap stimulus yang datang kepada dirinya.

Teori kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar. Para psikolog kognitif berkeyakinan bahwa pengetahuan yang dimiliki sebelumnya sangat menentukan keberhasilan mempelajari informasi/pengetahuan yang baru. Piaget adalah seorang ahli psikologi perkembangan, ia mempelajari bagaimana pengetahuan dan kompetensi diperoleh sebagai konsekuensi pertumbuhan dan interaksi dengan lingkungan fisik dan sosial (dalam Dahar, 2011: 131).

Dalam teorinya, Piaget memandang bahwa proses berpikir sebagai aktivitas gradual dan fungsi intelektual dari konkret menuju abstrak. Piaget berpendapat bahwa perkembangan pribadi manusia pasti melalui tahapan-tahapan umur yang nantinya akan mempengaruhi kemampuannya. Piaget dan Inhelder (2010: 19) membagi skema yang digunakan anak untuk memahami dunianya melalui empat

periode utama yang berkorelasi dengan dan semakin canggih seiring pertambahan usia:

1. Periode sensorimotor (usia 0–2 tahun)
2. Periode praoperasional (usia 2–7 tahun)
3. Periode operasional konkrit (usia 7–11 tahun)
4. Periode operasional formal (usia 11 tahun sampai dewasa)

Piaget percaya, bahwa kita semua melalui keempat tahap tersebut, meskipun mungkin setiap tahap dilalui dalam usia berbeda. Setiap tahap dimasuki ketika otak kita sudah cukup matang untuk memungkinkan logika jenis baru atau operasi (dalam Jarvis, 2011:148). Semua manusia melalui setiap tingkat, tetapi dengan kecepatan yang berbeda, jadi mungkin saja seorang anak yang berumur 6 tahun berada pada tingkat operasional konkrit, sedangkan ada seorang anak yang berumur 8 tahun masih pada tingkat pra-operasional dalam cara berfikir. Namun urutan perkembangan intelektual sama untuk semua anak, struktur untuk tingkat sebelumnya terintegrasi dan termasuk sebagai bagian dari tingkat-tingkat berikutnya (dalam Dahar, 2011: 137).

Menurut Jean Piaget dalam Daryanto (2015:62-63), mengungkapkan bahwa manusia dalam hidupnya pasti melalui empat tahap perkembangan kognitif, dimana masing-masing tahap terkait dengan usia dan terdiri dari cara berpikir yang khas atau berbeda. Keempat tahap tersebut adalah:

1. Tahap Sensory Motor (0-2 tahun).

Tahap ini diidentikkan dengan kegiatan motorik dan persepsi yang masih sederhana.

2. Tahap Pre-operational (2-7 tahun).

Tahap ini diidentikkan dengan mulai digunakannya simbol atau bahasa tanda, dan telah dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan pada kesan yang agak abstrak.

3. Tahap Concrete Operational (7-11 tahun).

Tahap ini dicirikan dengan anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis. Anak sudah tidak lagi memuaskannya pada karakteristik perseptual pasif.

4. Tahap Formal Operational (11-15 tahun).

Ciri pokok tahap yang terakhir ini adalah anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola pikir “kemungkinan”.

### 2.1.2 Anak Usia Dini

Anak usia dini disebut juga dengan anak usia pra-sekolah yang hidup pada masa anak-anak awal dan masa peka. Anak usia dini bertumbuh dan berkembang menyeluruh secara alami. Jika pertumbuhan dan perkembangan tersebut dirangsang maka akan tercapai maksimal. Dapat dikatakan Masa ini merupakan masa yang paling tepat untuk mengembangkan berbagai potensi serta kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial dan emosi, seni, serta moral dan agama. Anak usia dini berada pada tahap *ready on use* untuk dibentuk oleh orang tua, pendidik PAUD, serta masyarakat sekitarnya. Anak usia dini sudah memiliki kesiapan untuk merespons berbagai stimulasi edukatif yang diberikan oleh orang tua, pendidik PAUD, dan masyarakat sekitarnya.

NAEYC (National Association for The Education of Young Children) menyatakan bahwa anak usia dini berada pada rentang usia 0 hingga 8 tahun yang tengah berada pada program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, pendidikan pra-sekolah, TK, dan SD (dalam Aisyah, 2007: 39). Sejalan dengan Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (2012) bahwa usia dini dimulai dari 0 sampai 6 tahun.

Menurut Hasnida (2014: 56), berpendapat bahwa anak usia dini adalah seorang anak yang usia belum memasuki suatu lembaga pendidikan formal seperti Sekolah Dasar (SD) dan biasanya mereka tetap tinggal dirumah atau mengikuti kegiatan dalam bentuk berbagai lembaga pendidikan pra-sekolah, seperti kelompok bermain, tempat penitipan anak atau taman kanak-kanak, anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun.

Menurut (Sujono, 2009: 6, Mulyasa dalam Wiyani, 2014: 98) anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat. Anak usia dini memiliki rentang yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya tengah berlangsung luar biasa.

Pada masa usia anak disebut usia emas (*golden age*) karena pada masa ini perkembangan intelektual berkembang pesat bila distimulasi atau dirangsang dengan baik, maka kecerdasan anak berkembang lebih optimal termasuk dalam hal kecerdasan kognitif usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup bertahap dan berkesinambungan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Hartati (2005: 7), yang berpendapat bahwa usia dini juga disebut masa emas (*golden age*) karena pada usia ini pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang sangat cepat disetiap aspek perkembangannya, meskipun pada umumnya anak memiliki pola perkembangan sama tetapi ritme perkembangannya akan berbeda antara anak yang satu dengan anak yang lainnya karena pada dasarnya anak individual. Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar, sehingga disebut usia emas (*golden age*). Pada usia ini, anak memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa. (Mursid, 2015: 121).

Menurut, Ramli (2005:185), mengungkapkan beberapa karakteristik masa usia TK yaitu:

1. Masa usia TK adalah masa yang berada pada usia prasekolah
2. Masa usia TK adalah masa prakelompok
3. Masa usia TK adalah masa meniru
4. Masa usia TK adalah masa bermain
5. Anak pada masa ini memiliki keberagaman

Adapun menurut, Mutiah (2015:7), yang menjabarkan masa-masa yang dilalui oleh anak usia dini yakni:

1. Masa Peka; masa sensitif dalam penerimaan stimulus yang diberikan oleh lingkungan.
2. Masa Egosentris; masa dimana sikap anak ingin menang sendiri.
3. Masa Berkelompok; masa dimana anak-nak senang bermain dengan teman sebayanya.

4. Masa Meniru; masa dimana anak menjadi peniru ulung yang dilakukan terhadap lingkungan sekitarnya.
5. Masa Eksplorasi; masa menjelajahi pada anak dengan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya

### 2.1.3 Lompat Tali

Permainan tradisional lompat tali merupakan permainan warisan budaya yang telah ada sejak era 80'an dimana permainan ini sering sekali dimainkan oleh anak-anak 3-10 anak di halaman rumah mereka dengan cara melompat setinggi-tingginya. Permainan ini sangat menyenangkan hati dan membuat anak terhibur dikala mereka bermain, tidak ada perbedaan diantara mereka. Ini sesuai dengan Achroni (2012: 94) menjelaskan permainan lompat tali yaitu permainan tradisional yang sangat populer di kalangan anak-anak pada era 80-an, permainan lompat tali dimainkan secara bersama-sama oleh 3 hingga 10 anak.

Harsono (dalam Febriani 2015: 36).mengungkapkan bahwa permainan lompat tali adalah permainan melompat dengan halang rintang berupa tali yang terbuat dari karet yang dirajut menjadi panjang. Permainan lompat tali diberikan pada siswa dengan tujuan meningkatkan kemampuan kerjasama dan kemandirian anak. Sedangkan Sujiono (2005: 25) mengungkapkan bahwa kegiatan lompat tali dapat meningkatkan kekuatan dan kecepatan otot-otot tungkai, meningkatkan kelentukan dan keseimbangan tubuh, dan mengembangkan koordinasi mata, lengan, dan tungkai kaki.



**Gambar 2. 1 Permainan Lompat Tali**

Lompat tali mudah dimainkan dengan menggunakan peralatan yang sederhana. Meskipun demikian, permainan lompat tali memiliki banyak manfaat. Manfaat lompat tali menurut Diah dan Rosalia (2016: 54) antara lain:

1. Melatih motorik kasar serta menghindarkan anak dari resiko obesitas melalui lompatan-lompatan yang dilakukan anak.
2. Mengasah kecerdasan kinestetik pada anak.
3. Melatih koordinasi gerak kaki dan mata.
4. Melatih semangat kerja keras anak-anak untuk memenangkan permainan dengan melompati berbagai tahap ketinggian tali.
5. Melatih keberanian anak dan mengasah kemampuannya untuk mengambil keputusannya untuk mengambil keputusan karena anak membutuhkan keberanian yang cukup untuk melompat dengan berbagai ketinggian serta memutuskan untuk melakukan lompatan atau tidak.
6. Menjadi media anak untuk bersosialisasi . melalui permainan ini anak belajar lebih sabar, menaati peraturan, berempati, dan menempatkan diri dengan baik diantara teman-temannya.

7. Membangun sportivitas anak serta melatih kejujuran saat pemain mengenai karet atau tidak.

Adapun langkah-langkah yang terdapat dalam aktivitas bermain lompat tali ini menurut Diah dan Rosalia (2016: 55) adalah sebagai berikut :

1. Sebelum permainan dimulai, terlebih dahulu akan dipilih dua orang pemain yang akan menjadi pemegang tali dengan cara hompimpah dan pingsut.
2. Kedua pemain yang menjadi pemegang tali melakukan pingsut untuk menentukan siapa yang akan mendapatkan giliran bermain terlebih dahulu jika ada pemain yang gagal melompat.
3. Kemudian pemain yang jaga merentangkan karet dan para pemain harus melompatinya satu persatu. Ketinggian karet mulai dari setinggi mata kaki, lalu naik ke lutut, hingga pinggang. Pada tahaptahap ketinggian ini, pemain harus melompat tanpa menyentuh tali karet. Jika ada pemain yang menyentuh tali karet ketika melompat, gilirannya bermain selesai dan ia harus menggantikan pemain yang memegang tali.
4. Selanjutnya posisi karet dinaikkan ke dada, dagu, telinga, lalu ke atas kepala dan tangan yang diangkat ke atas (atau biasa disebut dengan merdeka). Pada tahap ketinggian ini pemain diperbolehkan menyentuh karet ketika melompat, asalkan pemain dapat melewati tali tanpa terjat. Selain itu, pemain juga boleh menggunakan berbagai gerakan untuk mempermudah lompatan, asalkan tidak memakai alat bantu. Gerakan-gerakan untuk mempermudah diantaranya koprol dan “buka baju”. “Buka baju” disini maksudnya bukan membuka pakaian pemain, tetapi dengan merentangkan serta melilitkan tangan ke untaian karet,



kemudian pemain diperbolehkan lolos kebawahnya. Teknik ini biasanya dilakukan oleh “anak bawang”.

5. Pemain yang tidak berhasil melompati tali karet harus menghentikan permainannya dan menggantikan pemain pemegang tali.

## 2.2. Kerjasama

Kerjasama adalah melakukan (melaksanakan) suatu kegiatan atau usaha yang dilakukan atau ditangani oleh 2 orang (pihak) atau lebih (dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2007: 554). Saputra (2005: 39) menjelaskan bahwa kerjasama (cooperative) adalah sebuah kondisi dimana satu orang dengan orang lainnya saling mendekat untuk mengurus sebuah kepentingan dan tujuan bersama-sama.

Menurut Johnson 1993 (dalam Isjoni, 2013) berpendapat bahwa kerjasama juga menghasilkan peningkatan kemampuan akademik, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, membentuk hubungan persahabatan, menimba berbagai informasi, belajar sopan santun, belajar mengurangi perilaku yang kurang baik, dan membantu anak dalam menghargai pendapat orang lain.”

Poerwadarminta (2007:578) menjelaskan kerjasama merupakan perbuatan yang saling membantu, tolong-menolong atau yang dilakukan secara bersama-sama untuk mencapai tujuan suatu perbuatan. Bentuk kerjasama dapat kita jumpai dari beragam jenis pekerjaan dan tingkat usia. Sejak masa anak-anak kebiasaan kerjasama perlu diajarkan oleh masing-masing keluarga dan institusi pendidikan anak usia dini sehingga kelak di usia dewasa kerjasama akan semakin berkembang dengan melibatkan lebih banyak orang untuk mencapai tujuan yang jauh lebih kompleks.

Tedjasaputra (2001:23) menyatakan bahwa bermain bersama ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembangian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai tujuan dari permainan tersebut. Selain itu tentunya anak akan mampu merasakan pentingnya kehadiran teman dalam menjalani hidup. Anak diharapkan kemudian dapat mewujudkan sikap kerjasama dalam kelompok dan merefleksikannya dalam kehidupan sehari-hari. Anak juga akan berusaha untuk bisa mengatakan apa adanya dan bersikap jujur ketika di dalam sebuah kelompok.

Menurut Marijan (2012: 28) bahwa anak perlu dibelajarkan secara langsung dalam kehidupan mengenai tindakan-tindakan yang berkaitan dengan penanaman sikap.” Salah satunya yang perlu dikembangkan adalah menanamkan sikap kerjasama dalam berbagai bentuk kegiatan pembelajaran yang akan berdampak bagi kehidupan anak dikemudian hari.

Menurut Harsanto (2007:44), bentuk-bentuk kerjasama dalam kelompok sebagai berikut:

1. Belajar secara berpasangan.

Guru membentuk pasangan-pasangan sebagai teman belajar, pasangan duduk bersebelahan seperti pada kelas tradisional.

2. Kelompok belajar mandiri.

Guru membagi kelas menjadi kelompok yang terdiri atas 3 orang dan mereka duduk berdekatan.

3. Belajar bersama secara berkelompok.

Belajar bersama dalam berkelompok cocok digunakan untuk mempelajari semua bidang study.

4. Kelompok belajar sistem pakarcara.

Kelompok belajar dengan cara saling melengkapi dapat digunakan untuk mempelajari semua mata pelajaran.

5. Kelompok kerjasama sistem tes.

Sebelumnya dalam belajar kelompok tes dilaksanakan secara individual setelah anak belajar dalam kelompok kerjasama dalam tes, anak menyiapkan diri untuk tes, dan tes dikerjakan secara bersama-sama.

6. Regu proyek.

Salah satu bentuk belajar bersama dalam kelompok adalah belajar bersama untuk menghasilkan suatu produk.

7. Proyek satu kelas.

Guru menarik manfaat dari proyek suatu kelas untuk menumbuhkan semangat kerjasama yang menyeluruh dengan membuat suatu karya, dengan kegiatan proyek seluruh kelas yang menyita waktu dan tenaga, tetapi hasilnya sungguh besar dan memuaskan.

8. Catatan untuk kompetisi ber regu.

Persaingan murni dapat menimbulkan permusuhan antar kelompok. Tetapi apabila dijalankan dalam kelas yang sudah terbentuk menjadi komunitas yang kuat dan dilandasi semangat kerjasama.

### 2.3. Kemandirian

Kemandirian tidak dapat dipisahkan dari usaha meningkatkan tumbuh kembang anak, terutama kesiapan anak menuju kejenjang pendidikan selanjutnya. Pada anak pada usia 5-6 tahun sudah layak untuk diajarkan kemandirian dalam dirinya untuk kehidupannya di masa mendatang. Hal ini sejalan dengan Wiyani (2013: 28) yang menyatakan kemandirian anak usia dini merupakan karakter yang dapat menjadikan anak berusia 0-6 tahun dapat berdiri sendiri, tidak tergantung dengan orang lain, khususnya orang tua.

Mandiri merupakan sikap dan prilaku dalam menyelesaikan sesuatu masalah tanpa bantuan orang lain. Artinya bahwa dalam menjalani kehidupan dapat mengerjakan sesuatu dan memutuskan masalah dengan sendiri. Contoh kecil jika anak mampu melakukan kegiatan makan, mencuci tangan, mandi, atau pekerjaan kecil lainnya dengan sendiri, anak tersebut sudah mengarah pada pengertian mandiri.

Kemandirian harus diperhatikan demi menciptakan kedewasaan secara utuh pada setiap individu. Perlu adanya perhatian khusus untuk anak usia dini dalam kesehariannya. Perhatian, pengawasan, bahkan bimbingan penuh akan membentuk moral dan berkarakter mulia pada anak usia dini. Karakter merupakan sifat alami bawaan yang dimiliki manusia untuk melakukan tindakan yang bermoral. Sifat alami itu diimplementasikan dalam tindakan nyata dan mengarah pada hal yang positif seperti jujur, berkerjasama, menghormati orang lain dan karakter mulia lainnya (dalam Kuswanto, 2016: 25).

Kemandirian anak dapat juga diartikan sebagai suatu sikap individu yang diperoleh selama masa perkembangan, dimana individu akan terus belajar untuk bersikap mandiri dalam menghadapi berbagai situasi di lingkungan sehingga individu tersebut pada akhirnya akan mampu berpikir dan bertindak sendiri. Seorang anak yang mandiri biasanya aktif, kreatif, kompeten, tidak tergantung pada orang lain, dan tampak spontan (dalam Yamin & Sanan, 2012: 65).

Penanaman kemandirian harus dimulai sejak anak prasekolah, tetapi harus dalam kerangka proses perkembangan manusia, artinya pendidik tidak boleh melupakan bahwa anak bukanlah miniatur orang dewasa sehingga ia tidak bisa dituntut menjadi orang dewasa sebelum waktunya, serta pendidik harus mempunyai kepekaan terhadap setiap proses perkembangan anak dan menjadi fasilitator bagi perkembangannya.

Kemandirian anak usia dini dipengaruhi beberapa faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (dalam Kuswanto, 2016: 26). Faktor Internal adalah faktor yang ada pada diri anak itu sendiri, seperti: (1) Emosi, kemampuan mengontrol emosi yang ada dalam dirinya, (2) Intelektual, berhubungan dengan kemampuan mengatasi masalah. Faktor Eksternal adalah segala sesuatu yang datang dari luar dirinya. seperti : (1) Lingkungan; (2) Kasih Sayang; (3) interaksi sosial; (4) Pola Asuh; (5) gen dan keturunan; (6) pemahaman orang tua tentang pendidikan

Seorang anak yang memiliki kemandirian akan memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Kepercayaan pada diri sendiri. Anak yang memiliki kepercayaan diri lebih berani untuk melakukan sesuatu, menentukan pilihan sesuai dengan

kehendaknya sendiri dan berkerjasama terhadap konsekuensi yang ditimbulkan dari pilihannya.

2. Motivasi intrinsik yang tinggi. Kekuatan yang datang dari dalam akan mampu menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang diinginkan. Dengan adanya keingintahuan yang mendalam dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang memungkinkan ia peroleh.
3. Mampu dan berani menentukan pilihan sendiri. Anak mandiri memiliki kemampuan dan keberanian dalam menentukan pilihan sendiri. Misalnya dalam memilih alat bermain atau alat belajar yang digunakannya.
4. Kreatif dan inovatif. Anak yang kreatif dan inovatif merupakan ciri-ciri anak yang mandiri, seperti dalam melakukan sesuatu atas kehendak sendiri tanpa disuruh oleh orang lain, tidak bergantung pada orang lain, dan menyukai hal-hal baru.
5. Berkerjasama menerima konsekuensi yang menyertai pilihannya. Anak yang mandiri akan berkerjasama atas keputusan yang diambilnya apapun yang terjadi, tentu saja bagi anak TK kerjasama pada taraf yang wajar. Misal tidak menangis saat anak tersebut salah mengambil alat mainan dan dengan sehati mengganti dengan alat mainan lain yang diinginkannya.
6. Menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Lingkungan sekolah TK merupakan lingkungan baru bagi anak-anak sehingga sering kita temukan anak yang menangis ketika pertama kali masuk sekolah karena mereka merasa asing dengan lingkungan TK. Namun bagi anak yang memiliki kemandirian, dia akan cepat menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru tersebut.

7. Tidak bergantung kepada orang lain. Seorang anak yang mandiri tahu kapan waktunya meminta bantuan orang lain. Anak akan terlebih dahulu berusaha sendiri, akan tetapi ketika ia tidak mampu untuk mendapatkannya maka dia akan meminta bantuan orang lain.

## 2.4. Penelitian Relevan

Berikut ini adalah penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan penulis sebagai berikut:

1. **Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun.** Diterbitkan pada *Journal of Early Childhood Care & Education* 1 (1), March 2018. Penelitian ini berdasarkan fakta bahwa permainan tradisional merupakan permainan lama yang sangat diminati oleh anak-anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh permainan tradisional lompat tali pada perkembangan motorik kasar (melompat) pada anak-anak usia 5-6 tahun dalam merangsang otot besarnya. Subjek dari penelitian ini terdiri dari 20 anak grup B dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Data diperoleh dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test*, observasi dan dokumentasi. Dari data yang terkumpul dan analisis yang dilakukan diketahui bahwa setelah mendapat perlakuan dengan bermain lompat tali keterampilan motorik kasar mendapat pengaruh dengan hasil sebesar 13,80, dimana sebelum mendapatkan perlakuan dengan bermain lompat tali skor yang dimiliki sebesar 6,80. Hasil dari perhitungan t-test sebesar 37,596 dengan tingkat signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ) yang berarti terdapat pengaruh yang

signifikan permainan tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar (melompat) pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembinaa Surabaya.

## 2. **Permainan Tradisional Lompat Tali Merdeka Sebagai Media Pelaksanaan**

**Proses Game Stage Di Sd Negeri 94 Pekanbaru.** Diterbitkan pada JOM FISIP Vol. 4 No. 2, Oktober 2017. Kaitan dengan penelitian ini adalah pengungkapan proses game stage dan nilai moral dalam permainan tradisional lompat tali merdeka di SD Negeri 94 Pekanbaru. Oleh karena itu, penulis akan mengembangkan konsep, mengumpulkan data dan fakta yang terjadi di tempat penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dari Miles dan Huberman, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian, dalam permainan ada proses game stage yaitu sikap bertindak pemain dalam memainkan peran sesuai dengan status pemain. Dari proses game stage terkandung nilai moral yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindung dalam sebuah simbol ketika anak bermain. Nilai moral tersebut adalah nilai kebersamaan, kesederhanaan, kejujuran, kepemimpinan, kerjasama, sikap berlapang dada dan nilai taat aturan yang bermanfaat untuk mengembangkan jiwa dan membentuk karakter anak.

## 3. **Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar**

**Anak Kelompok B Tk Kartika Iv-9 Raider Surabaya.** Diterbitkan pada WAHANA Volume 70. Nomor 1, Juni 2018. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana permainan lompat tali dapat melibatkan kemampuan motorik untuk



anak usia dini di TK Kartika IV-9 Raider Surabaya. Penelitian ini menggunakan jenis Posttest-Only Control Group Design. Jumlah populasi adalah 30 anak yang terdiri dari 15 siswa sebagai kelompok kontrol dan 15 siswa sebagai kelompok eksperimen. Hasil penelitian ini digunakan dengan analisis uji-t bahwa permainan lompat tali dapat mempengaruhi kemampuan motorik anak. Bukti ini adalah bahwa sebelum diberikan perawatan beberapa anak memiliki kurang kuat untuk keterampilan motorik. Namun, setelah diberi perawatan, anak-anak mengembangkan kemampuan motorik yang baik. Anak-anak dapat melakukan gerakan tubuh dengan lancar. Mereka memiliki gerakan tubuh yang baik. Mereka tidak takut untuk mencoba lompatan dan tubuh mereka menjadi kuat dan seimbang.

4. **Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A Di Ra Raden Fata Podorejo Sumbergempol Tulungagung.** Publikasi Ilmiah pada Jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal. Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelas, antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk membedakan perkembangan motorik kasar anak antara yang diberi permainan lompat tali dan yang tidak. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis *Purposive Sampling* yaitu teknik sampling yang digunakan oleh peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam pengambilan sampelnya dengan jumlah sampel kelas control sebanyak 31 anak dan kelas eksperimen 24 anak. Variabel bebas adalah permainan lompat tali,

sedangkan variabel terikat adalah kemampuan motorik kasar anak. Instrumen pengumpulan data yaitu pedoman observasi. Analisis data menggunakan uji-t. Observasi dilakukan pengobservasi dengan panduan observasi yang telah disediakan. Dengan taraf nyata  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan hasil analisis data diatas diperoleh data hasil penelitian adalah nilai probabilitas (signifikansi) adalah  $(0,000 < 0,05)$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak kelompok A di RA Raden Fatah Podorejo Sumbergempol Tulungagung. Pengaruh permainan lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar melalui perhitungan effect size sebesar 8.5 dengan interpretasi dalam tabel Cohen's dengan presentase sebesar 79% yang tergolong tinggi.

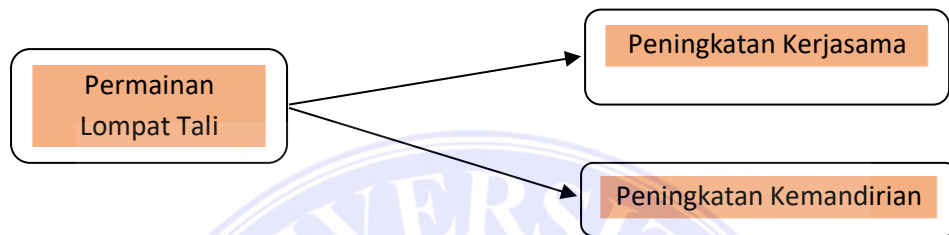
## **2.5. Kerangka Berpikir**

### **2.5.1 Permainan Lompat Tali terhadap Kerjasama**

Pendidikan memiliki makna yang sangat penting dalam kehidupan. Makna penting pendidikan ini telah menjadi kesepakatan yang luas dari setiap elemen masyarakat. Dalam pendidikan terjadi proses pembelajaran terhadap peserta didik agar mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan dan keterampilan yang harus dimiliki dalam dirinya.

Pendidikan harus diberikan sejak dini mulai dari prasekolah. Pada masa usia 0-6 tahun anak disebut usia emas (*golden age*) karena pada masa ini perkembangan intelektual berkembang pesat bila distimulasi atau dirangsang dengan baik, maka kecerdasan anak berkembang lebih optimal termasuk dalam hal kecerdasan kognitif

usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup bertahap dan berkesinambungan.



**Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir**

Kerjasama merupakan perbuatan yang saling membantu, tolong-menolong atau yang dilakukan secara bersama-sama untuk mencapai tujuan suatu perbuatan. Bentuk kerjasama dapat kita jumpai dari beragam jenis pekerjaan dan tingkat usia. Sejak masa anak-anak kebiasaan kerjasama perlu diajarkan oleh masing-masing keluarga dan institusi pendidikan anak usia dini sehingga kelak di usia dewasa kerjasama akan semakin berkembang dengan melibatkan lebih banyak orang untuk mencapai tujuan yang jauh lebih kompleks.

**TABEL 2. 1 Aspek dan Indikator Kerjasama dalam Permainan Lompat Tali**

Nama permainan tradisional	Aspek Kerjasama	Indikator perilaku dalam permainan Lompat Tali
Lompat Tali	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tahu akan hak dan kewajibannya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pada saat memulai permainan anak tahu giliran siapa bermain atau berjaga.</li> </ul>

Nama permainan tradisional	Aspek Kerjasama	Indikator perilaku dalam permainan Lompat Tali
Lompat Tali	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mentaati aturan permainan</li> <li>• Mengatur permainan secara bersama</li> <li>• Berkerjasama atas permainan yang dilakukan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada saat memulai permainan anak tahu giliran siapa bermain atau berjaga.</li> <li>• Anak dapat melakukan lompatan sesuai keinginan.</li> <li>• Pada saat bermain anak senantiasa mengikuti aturan bersama yang telah disepakati</li> <li>• Pada saat melakukan lompatan anak dapat melakukannya.</li> <li>• Pada saat bermain lompat tali berusaha untuk melakukan lompatan sesuai yang disepakati bersama.</li> </ul>

### 2.5.2 Permainan Lompat Tali terhadap Kemandirian

Aspek lain yang perlu dikembangkan adalah kemandirian. Kemandirian anak dapat juga diartikan sebagai suatu sikap individu yang diperoleh selama masa perkembangan, dimana individu akan terus belajar untuk bersikap mandiri dalam menghadapi berbagai situasi di lingkungan sehingga individu tersebut pada akhirnya akan mampu berpikir dan bertindak sendiri. Seorang anak yang mandiri biasanya aktif, kreatif, kompeten, tidak tergantung pada orang lain, dan tampak spontan.

**TABEL 2. 2 Aspek dan Indikator Kemandirian dalam Permainan Petak umpet**

Nama permainan tradisional	Aspek Kemandirian	Indikator perilaku dalam permainan lompat tali
Lompat Tali	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emosi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain tidak bermain curang berusaha tetap mengikuti aturan permainan</li> </ul>

Nama permainan tradisional	Aspek Kemandirian	Indikator perilaku dalam permainan lompat tali
Lompat Tali	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emosi</li>   <li>• Intelektual</li>   <li>• Sosial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain tidak bermain curang berusaha tetap mengikuti aturan permainan.</li> <li>• Berkonsentrasi dan fokus ketika sedang bermain walaupun dengan adanya gangguan sekitar</li> <li>• Anak dapat menyusun strategi untuk menang dengan melakukan lompatan yang benar.</li> <li>• Saat melakukan lompat tali setiap anak melakukan lompatan sesuai level permainan.</li> <li>• Anak dapat melakukan lompatan secara mandiri.</li> </ul>

## 2.6. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- 3.1 Ada langkah-langkah yang dikembangkan pada media pembelajaran Permainan Lompat tali untuk meningkatkan kerjasama dan kemandirian anak usia dini
- 3.2 Ada langkah-langkah pelaksanaan permainan Lompat tali yang telah dikembangkan untuk meningkatkan Kerjasama dan kemandirian anak usia dini.
- 3.3 Ada pengaruh permainan Lompat tali dapat meningkatkan Kerjasama dan kecerdasan anak usia dini.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan atau penelitian berbasis pengembangan (*Research-Based Development*) merupakan jenis penelitian yang tujuan penggunaannya untuk memecahkan masalah praktis (Raharjo, 2010:12). Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk, dan diharapkan dapat menjembatani kesenjangan penelitian yang lebih banyak menguji teori kearah menghasilkan produk-produk yang langsung dapat digunakan oleh pengguna. Jenis penelitian penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development* (R&D) menurut Sugiyono (2014: 407) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sukmadinata (2010:164) “penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk lama yang telah ada yang dapat diperkerjasamakan.”

Sugiyono (2014:412) mengungkapkan bahwa dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Produk-produk pendidikan

misalnya keperluan pendidikan tertentu, metode mengajar, media pendidikan, buku ajar, modul, dan lain-lain.

Peneliti mengembangkan permainan lompat tali. Permainan lompat tali yang dimaksud dalam penelitian ini dikembangkan khusus mengikut pada model permainan yang melatih kinestetik dan kerjasama anak. Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada model Borg dan Gall sebagaimana dikemukakan dalam Raharjo (2010:4), yaitu:

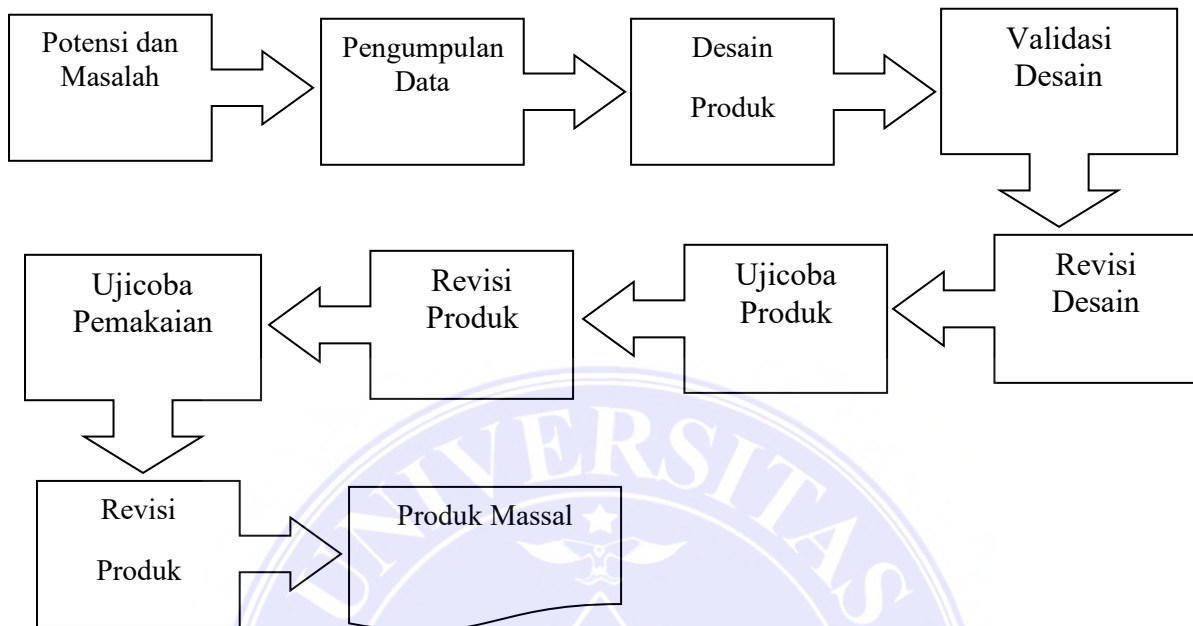
1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka. Langkah awal ini dilakukan untuk analisis kebutuhan yang bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran yang dibuat memang dibutuhkan atau tidak.
2. Mengembangkan bentuk produk awal yaitu membuat rancangan aturan model pembelajaran permainan gobag sodor bola dalam pembelajaran bola tangan.
3. Evaluasi produk awal yang sudah dibuat oleh para ahli, dengan menggunakan seorang ahli pendidikan jasmani dan olahraga dan seorang ahli pembelajaran. Setelah dilakukan evaluasi oleh para ahli selanjutnya dilakukan uji coba skala kecil dengan menggunakan lembar evaluasi, koesioner, dan konsultasi yang selanjutnya hasilnya dianalisis.
4. Melakukan revisi produk pertama dari hasil evaluasi ahli dan uji coba skala kecil yang dilakukan sebelumnya.
5. Uji coba skala besar di lapangan dengan menggunakan model pembelajaran yang sudah direvisi atau hasil uji coba skala kecil yang dilakukan sebelumnya.

6. Merevisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan evaluasi dan analisis uji coba lapangan.
7. Hasil akhir model pembelajaran keseimbangan melalui pendekatan lingkungan persawahan yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

Lebih jauh Borg dan Gall (1989) dalam Arifin (2012: 127) menjelaskan “*research and development is a powerful strategy for improving practice. It as a process used to develop and validate educational products*”. Produk pendidikan yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini mengandung empat pengertian pokok yaitu: (1) produk tidak hanya meliputi perangkat keras seperti buku teks, modul, video, film pembelajaran dan perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model, prosedur, dan proses pembelajaran; (2) produk yang dikembangkan dapat produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada; (3) produk yang dikembangkan merupakan produk yang bermanfaat bagi dunia pendidikan. terutama bagi guru untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran; (4) produk dapat dipertanggungjawabkan baik secara praktis maupun keilmuan.



### 3.2 Langkah-langkah Penelitian



Sumber: Sugiyono (2014:409)

**Gambar 3.1 Langkah - langkah Pengembangan**

Menurut Borg & Gall (1983) dalam Raharjo (2010:4), penelitian pengembangan adalah suatu proses yang banyak digunakan dalam pendidikan dan pengajaran yang pada dasarnya prosedur penelitian pengembangan terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan.

#### 1. Potensi dan Masalah

Adapun potensi dan masalah dikaji dalam latar belakang masalah penelitian kali ini yang melihat bahwa permainan lompat tali mampu meningkatkan kerjasama anak dan kemandirian anak. Kondisi ini dapat dilihat dari hasil observasi sebelumnya dimana ditemukan peningkatan yang signifikan nilai kerjasama

anak dan kemandirian anak pada saat anak tersebut bermain permainan lompat tali bersama teman-temannya. Dari hasil observasi awal penelitian ditemukan bahwa anak yang sedang bermain lompat tali kerjasamanya sudah berkembang sesuai yang diharapkan, begitu juga dengan kemandiriannya berdasarkan indikator penilaian yang digunakan pada saat observasi dapat dilihat bahwa mayoritas anak usia dini mendapatkan peningkatan nilai indikator baik kerjasama maupun kemandirian.

## 2. Pengumpulan data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian kali ini terkait kegunaan dari permainan lompat tali dan modifikasinya agar sesuai digunakan untuk anak usia dini. Data termasuk hasil observasi dan pengujian produk permainan lompat tali pada anak usia dini. Permainan lompat tali yang diujikan mengalami modifikasi agar sesuai dengan anatomi anak usia dini. Permainan lompat tali adalah permainan yang menuntut kerjasama antar pemain juga kemandirian dalam menyelesaikan setiap tahapan permainannya. Dalam permainan ini pemain yang melakukan proses juga akan menetapkan standar tinggi tali yang harus dilewati oleh pemain lain. Sedangkan untuk pemain yang bermain akan berusaha untuk mencapainya. Indikator yang ditetapkan dari variabel kerjasama maupun kemandirian kemudian dituangkan dalam daftar ceklis untuk digunakan oleh guru sebagai media penilaian perkembangan anak dalam mencapai kesiapan psikologisnya utamanya dalam perkembangan sikap kerjasama dan kemandirian anak.

### 3. Desain produk

Desain produk yang diharapkan adalah sebuah manual pegangan untuk guru dalam mengawasi anak usia dini dalam bermain permainan lompat tali yang dimodifikasi secara ukurannya. Permainan diharapkan semenyenangkan mungkin dan semudah mungkin agar tak membebani anak dalam melakukan permainan. Dalam permainan ini ada modifikasi terhadap tali yang digunakan agar lebih lentur namun tetap kuat untuk dimainkan oleh anak-anak. Desain tali dibuat dari material yang lembut seperti karet namun tetap kuat agar tidak gampang hancur ketika bergesekan dengan tanah atau lapangan tempat bermain. Manual pegangan yang disediakan dilengkapi dengan daftar ceklis yang digunakan oleh guru sebagai dasar penilaian baku terhadap murid yang sedang melakukan permainan lompat tali. Dengan manual yang digunakan oleh guru ini diharapkan dapat memantau secara menyeluruh perkembangan kejiwaan murid baik dari sisi kemandirian maupun kerjasama.

### 4. Validasi desain

Desain permainan dimodifikasi secara ukuran lapangan dan aturan yang lebih disederhanakan agar permainan lompat tali ini dapat dinikmati oleh anak usia dini. Selain itu tali yang digunakan akan ditentukan bagaimana bentuk dan besarnya agar ia tetap berat ketika diputar tapi tidak menjadi media yang menyakiti murid ketika sedang melakukan permainan lompat tali. Desain ini kemudian dilengkapi dengan desain manual pegangan guru yang menarik dan sistematis sebagai pegangan dalam melakukan proses permainan dan juga sebagai dasar untuk melakukan penilaian.

## 5. Revisi desain

Desain produk direvisi setiap kali dilakukan percobaan pada tahapan observasi yang merujuk pada banyak literatur terkait permainan lompat tali, variabel kerjasama dan kemandirian. Hingga tahap matang setidaknya desain permainan mengalami setidaknya tiga kali proses revisi agar sesuai dimainkan dan menjadi bentuk penelitian mandiri. Temuan revisi ini bersandar pada kajian atas data yang diamati dan ditiru untuk kemudian diubah-suai merujuk pada kebutuhan anak usia dini dan penelitian.

## 6. Ujicoba produk

Produk diujicoba berulang kali pada lokasi PAUD berbeda dan memiliki karakteristik yang sama dengan lokasi penelitian. Setelah dilakukan ujicoba produk kemudian diujicobakan lagi pada lokasi penelitian lainnya agar lebih valid. Proses ujicoba produk pada tahapan observasi memunculkan kesimpulan model permainan lompat tali yang layak digunakan oleh anak usia dini. Adapun dari hasil observasi didapatkan model permainan lompat tali non-beregu sehingga masing-masing anak dilatih kerjasamanya dalam menunggu giliran main dan kemandiriannya dalam menyelesaikan permainan yang dimainkan.

## 7. Revisi produk

Produk telah mengalami revisi ukuran sebanyak tiga kali merujuk pada literature awal permainan lompat tali. Perubahan ukuran lapangan permainan merujuk pada tubuh anak yang kecil sehingga memudahkan anak untuk bermain permainan lompat tali. Selain itu disesuaikan juga model permainan lompat tali yang tidak beregu agar anak dapat dilatih kerjasamanya dan kemandiriannya.

Modifikasi atas area dan tali yang digunakan untuk bermain juga dianggap perlu untuk meningkatkan keselamatan dan kenyamanan dalam proses control permainan.

#### 8. Ujicoba pemakaian

Produk diujicoba pemakaian pada lokasi penelitian dan pada sampel penelitian diharapkan untuk dapat mendapatkan hasil yang sesuai seperti yang diharapkan.

Ujicoba pemakaian dilaksanakan dengan dipantau oleh peneliti untuk melihat capaian indikator pada anak.

#### 9. Revisi produk

Produk permainan lompat tali mengalami revisi agar sesuai untuk digunakan pada khalayak yang lebih luas. Hasil dari produk permainan ini dituliskan pada buku manual permainan yang dijadikan produk jadi dan diharapkan dapat dipublikasikan sebagai produk massif. Selain berbentuk manual juga diselipkan rekaman audio-visual dalam cakram digital untuk dapat menjadi rujukan teknis audio-visual cara memainkan permainan ini secara aman dan nyaman termasuk dalam mencatat dan mengisi daftar penilaian yang juga telah disediakan. Dengan permainan tradisional lompat tali ini kemudian diharapkan anak-anak usia dini yang diteliti dapat ditingkatkan kemandirian dan kerjasamanya dalam sebuah kelompok.

#### 10. Produk massal

Produk berupa buku manual permainan lompat tali untuk anak usia dini dapat digunakan sebagai pegangan dan diedarkan pada guru/ tenaga pengajar PAUD.

Buku ini dilengkapi dengan rekaman audio-visual dalam cakram digital sebagai

referensi teknis audio-visual yang benar, aman dan nyaman dalam melakukan proses permainan ini. Selain itu desain tali yang digunakan juga akan diedarkan satu paket beserta buku dan CD manual teknis permainan. Lebih jauh nantinya produk temuan ini juga akan didaftarkan sebagai bagian dari kekayaan intelektual penulis sebelum diterbitkan dan diedarkan untuk digunakan secara luas

### **3.3 Metode Penelitian Tahap 1 (Pengembangan Modul)**

Model merupakan pola (contoh, acuan, ragam) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan (Departemen P dan K,1984:75). Model yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model permainan lompat tali untuk meningkatkan kemandirian dan kerjasama anak usia dini.

Metode Penelitian Tahap I ini dilakukan dengan mengacu pada model Borg dan Gall sebagaimana dikemukakan dalam Raharjo (2010:4) yaitu dengan melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka. Langkah awal ini dilakukan untuk analisis kebutuhan yang bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran yang dibuat memang dibutuhkan atau tidak. Analisis kebutuhan terdiri dari analisis anak didik, analisis materi, analisis tugas dan spesifikasi tujuan bermain. Langkah selanjutnya mengembangkan bentuk produk awal yaitu membuat rancangan aturan model pembelajaran permainan lompat tali dalam beberapa tingkatan level.

### 3.3.1 Identifikasi Variabel

Yang dimaksud variabel penelitian adalah segala sesuatu dalam bentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal itu kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2014 :38).

Variabel bebas atau variabel independen menurut Yusuf (2014:109) adalah variabel yang mempengaruhi, menjelaskan, menerangkan variabel yang lain. Variabel bebas dilambangkan dengan (X). Variabel terikat atau variabel dependen menurut Yusuf (2014:109) adalah variabel yang dipengaruhi atau diterangkan oleh variabel lain tetapi tidak dapat mempengaruhi variabel yang lain. Variabel terikat dilambangkan dengan (Y) Adapun variabel – variabel penelitian pada tahap ini sebagai berikut:

- a. Variabel Independen : Model Permainan Lompat Tali
- b. Variabel dependen : Kerjasama dan kemandirian

### Definisi Operasional

Setelah mengidentifikasi semua variabel-variabel penelitian selanjutnya variable-variabelnya didefinisikan sebagai berikut:

**TABEL 3. 1 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Dari Kerjasama Dan Kemandirian**

Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Indikator	Pengukuran
Permainan Lompat tali (X)	Lompat tali merupakan permainan tradisional yang bersifat kelompok yang terdiri atas grup jaga dan grup lawan  Husna M. (2009:1)	1. Tim berhasil lolos dari penjagaan lawan 2. Tim berhasil menjaga lawan	Skala Likert
Kerja Sama (Y1)	suatu bentuk interaksi sosial ketika tujuan anggota kelompok yang berkaitan erat dengan tujuan anggota lain atau tujuan kelompok secara keseluruhan sehingga setiap individu dapat mencapai tujuan apabila individu lain juga mencapai tujuan  Santoso (2004:22)	4.3.1 adanya saling ketergantungan yang saling menguntungkan pada anak dalam melakukan usaha secara bersama-sama, 4.3.2 adanya interaksi langsung diantara anak dalam satu kelompok, 4.3.3 masing-masing anak memiliki tanggung jawab untuk bisa menguasai materi yang diajarkan, 4.3.4 penggunaan kemampuan interpersonal dan kelompok kecil secara tepat, yang dimiliki oleh setiap anak	Skala Likert



Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Indikator	Pengukuran
Kemandirian (Y2)	Kemandirian adalah kemampuan untuk mengelola semua yang kita miliki, tahu bagaimana mengelola waktu dan berjalan dan berfikir secara mandiri, disertai dengan kemampuan untuk mengambil resiko dan memecahkan masalah  Parker, (2006: 226)	5.1 Tanggungjawab 5.2 Percaya diri 5.3 Mandiri 5.4 Berpartisipasi 5.5 Pembagian Tugas Aktivitas	Skala Likert

### Model Permainan Lompat Tali

Model Permainan Lompat Tali adalah suatu desain permainan yang aktifitas bermainnya dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan tali sebagai media utama dan media lain seperti kapur tulis, flasdiks dan tape sebagai media pendukungnya. Memiliki berbagai tingkatan kesulitan pada setiap levelnya (1,2 dan 3). Sedangkan indikatornya berupa perangkat kegiatan bermain seperti rancangan kegiatan bermain dan scenario permainan yang terdiri dari tujuan, materi, tugas, media dan evaluasi.

### 3.3.2 Populasi dan Sampael

#### Populasi

Populasi diartikan sebagai kelompok subjek yang akan digeneralisasi dari hasil penelitian yang dilaksanakan. Populasi harus memiliki karakteristik yang mampu membedakannya dengan kelompok lain (Isjoni, 2018). Populasi dalam

penelitian ini adalah siswa TK Angkasa Lanud Soewondo Tahun Ajaran 2019/2020.

### **Sampel**

Sampel adalah sebagian dari keseluruhan individu yang menjadi objek penelitian, Mardalis (2014:55). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik simple random sampling yaitu pemilihan sampel secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

### **3.3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Data yang diperoleh dalam penelitian tahap I dikumpulkan melalui hasil pengamatan terhadap kerjasama dan kemandirian anak usia dini setelah anak mengikuti permainan Lompat Tali.

### **3.3.4 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat bantu untuk mengukur data yang berhubungan dengan variable penelitian. Data diperlukan untuk menjawab masalah dan menguji hipotesis. Instrumen yang digunakan dalam tahap I berupa lembar observasi dan lembar penilaian terhadap kerjasama dan kemandirian anak usia dini. Penilaian lembar instrumen, lembar observasi dan penilaiannya dapat dilihat pada lampiran.

Permainan yakni bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut.

Sedangkan instrument adalah suatu alat yang memenuhi persyaratan akademis sebagai alat ukur atau pengumpul data mengenai suatu variabel.

### 3.3.5 Observasi

Observasi adalah suatu aktivitas pengamatan terhadap sebuah objek secara langsung dan mendetail guna untuk menemukan informasi mengenai objek tertentu. Pada observasi lompat tali ini yang dimodifikasi kedalam kegiatan olahraga dengan cara bermain menggunakan alat berupa tali yang dilakukan dengan berupa :

1. Kegiatan awal (pemanasan) yaitu siswa melakukan gerakan-gerakan awal berupa senam kecil seperti berjalan di tempat, merentangkan tangan, memutar tangan, melipat tangan, melipat jari tangan, mengepal-ngepalkan tangan.
2. Kegiatan inti yaitu gerakan inti bermain lompat tali terdiri dari siswa melakukan sulit untuk mendapatkan urutan giliran siapa yang akan bermain, siswa berlari dengan awalan 10 meter, siswa melompat dari awalan terendah tanpa terjatuh, melompat dengan cara mengayun-ayunkan tangan, melompat dengan cara merentangkan tangan, lompat tali dilakukan secara berulang-ulang.
3. Kegiatan penutup yaitu berupa gerakan-gerakan relaksasi yaitu mengayunkan kedua kaki secara perlahan dan pelan-pelan, merentangkan kedua tangan, dan menarik nafas secara rileks dan pelan lalu dilepaskan.

Berikut ini observasi siswa dalam pelatihan lompat tali untuk menghasilkan kemampuan bekerjasama dan kemandirian dalam permainan lompat tali.

**TABEL 3. 2 Kisi – Kisi Observasi Partisipasi siswa**

No	Definisi variable Lompat Tali	Komponen Lompat Tali	Indikator Permainan Lompat Tali
1	Permainan lompat tali adalah permainan yang bertujuan meningkatkan kemampuan kerjasama dan kemandirian anak dalam melatih kecepatan otot	a. Kegiatan awal	Berjalan ditempat
			Merentangkan tangan
			Memutar tangan
			Meliupat tangan
			Melipat jari tangan
			Mengepalkan tangan
		b. Kegiatan Inti	Siswa melakukan sulit untuk Mendapatkan urutan giliran siapa yang akan bermain
			Siswa berlari dengan awalan 10 meter
			Siswa melompat dari awalan terendah tanpa terjatuh
			Melompat dengan cara mengayun-ayunkan tangan
Melompat dengan cara merentangkan tangan			

No	Definisi variable Lompat Tali	Komponen Lompat Tali	Indikator Permainan Lompat Tali
1		c. Kegiatan Penutup	Mengayunkan kedua kaki secara perlahan
			Merentangkan kedua tangan secara perlahan
			Menarik nafas secara rileks dan pelan lalu dilepaskan

### 3.3.6 Perencanaan Desain Produk

Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan desain produk mencakup kegiatan:

Membuat desain produk

Mendesain produk (model) yang dimulai dengan pemilihan model pemilihan format, dan perancangan sehingga diperoleh model awal. Desain produk yang diharapkan adalah sebuah pegangan untuk guru dalam mengawasi anak usia dini dalam permainan lompat tali yang dimodifikasi secara tingkatan (level) permainan. Permainan lompat tali yang akan dikembangkan terdiri dari tiga level permainan berdasarkan tingkat kesulitannya yaitu Permainan Lompat Tali level 1 (lompat tali di atas mata kaki), Permainan lompat tali level 2 (sebatas lutut) dan permainan lompat tali level 3 (sebatas Pinggang). Permainan diharapkan menyenangkan dan mudah agar anak tidak terbebani dalam melakukan permainan.

Design produk mencakup beberapa hal yaitu:

## 1. Kriteria Model

Model yang dibuat adalah permainan tradisional lompat tali untuk mengembangkan kerja sama dan kemandirian anak usia dini pemilihan model disesuaikan dengan analisis perkembangan, analisis tugas, dan fasilitas yang ada disekolah yang prosedur pelaksanaan kegiatannya dibuat dalam bentuk buku panduan guru.

## 2. Isi Model

Model Permainan Tradisional Lompat tali Untuk Meningkatkan Kerjasama dan Kemandirian Anak Usia Dini. Beberapa hal yang akan dikembangkan di dalam model yaitu:

- ❖ Tujuan permainan setiap level permainan
- ❖ Tugas yang akan dilaksanakan
- ❖ Media yang digunakan
- ❖ Lembar evaluasi berupa lembar observasi dan penugasan

Komponen – komponen yang dikembangkan di dalam isi model meliputi:

- 1) Mengembangkan karakter mandiri anak yang mencakup rasa percaya diri, mampu mengarah diri (control diri) dan berani mengambil resiko.
- 2) Mengembangkan karakter kerja sama dapat melakukan sama-sama secara bergantian, ulet dan tidak gampang menyerah menghadapi kesulitan, berusaha lebih baik.
- 3) Memasukan nilai-nilai karakter kesetiap level permainan yang diajarkan.

### 3.3.7 Validasi Ahli

Setelah desain permainan selesai dirancang selanjutnya desain tersebut dinilai atau divalidasi oleh ahli. penilai terhadap desain permainan yang telah dibuat mencakup isi, penyajian dan bahasa. Tujuan validasi adalah untuk merevisi permainan agar lebih efektif, mudah dimainkan, mudah digunakan dan siap untuk diujicobakan pada kelas yang menjadi subyek penelitian.

Kegiatan validasi dilakukan dalam bentuk mengisi lembar validasi buku panduan guru dan diskusi bersama praktisi dan ahli sampai buku panduan guru yang valid dan efektif untuk digunakan. Lembar validasi diisi oleh validator tim ahli dengan menjawab pertanyaan dan memberikan tanda ceklis (v) pada skor skala 1 – 4. Penilaian terdiri dari 4 kategori yaitu: sangat buruk (nilai 1), kurang baik (nilai 2), baik (nilai 3), sangat baik (nilai 4).

Pada tahapan ini validator menuliskan koreksi dan saran pada lembar validasi. Penilai (validator) terdiri dari:

1. Ahli materi berasal dari praktisi Pendidikan Anak Usia Dini yaitu:  
Dra.Hj.Rahmi Bakhtar,M.Psi (Kepala TK Negeri Pembina I Medan)
2. Ahli permainan dan design yaitu:  
DR.Hj.Nasriah (Dosen PAUD UNIMED)
3. Ahli tata yaitu:  
Ita Khairani, S.Pd, M.Pd.(Dosen Bahasa Indonesia UNIMED)

Berdasarkan penilaian dan saran validator rancangan buku panduan Model Pengembangan Permainan Tradisional lompat tali untuk Meningkatkan kerjasama dan Kemandirian Anak Usia Dini yang telah dirancang, direvisi supaya model tersebut menjadi valid dan memiliki kualitas yang baik untuk diterapkan pada uji

lapangan lebih luas. Berikut kisi - kisi validasi ahli materi, ahli disain grafis dan ahli Bahasa.

**TABEL 3. 3 Kisi – Kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru Oleh Ahli Materi**

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
Desain Penyajian	1. Kejelasan judul				
	2. Kejelasan penyajian petunjuk permainan				
	3. Kesesuaian materi dengan tujuan permainan				
	4. Kemudahan dalam memahami materi				
	5. Kualitas pendahuluan				
Penyajian Buku Panduan Guru	6. Ketepatan cakupan isi materi				
	7. Penyampaian materi menarik dan logis				
	8. Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi				
	9. Kesesuaian gambar dalam penjelasan materi				
	10. Pemberian ovulasi untuk mengukur kemampuan siswa				
	11. Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa				
	12. Pengarahan sikap positif siswa terhadap materi dan proses permainan				
	13. Kualitas penyajian materi				
	14. Ketertiban dan peran siswa dalam proses permainan				
	15. Konsistensi sistematika penyajian				
	16. Keruntutan sajian				



ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
	17. Keseimbangan sajian materi				
	18. Pengantar sub				
	19. Pengantar bab				
	20. Rangkuman				
	21. Daftar Pustaka				
	22. Interaktif partisipatif				
	23. Mendorong keterlibatan peserta didik untuk belajar mandiri dan kelompok yang interaktif dengan permainan				
	24. Mendorong berfikir kreatif				
	25. Ketertautan danketerpaduan makna dalam bab				

**TABEL 3. 4 Kisi – Kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru Oleh disain grafis**

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
Ukuran Buku	1. Kesesuaian ukuran buku dengan standar ISO				
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi buku				
	3. Tampilan unsur tata letak pada cover depan, punggung dan belakang memiliki kesatuan (unity)				
	4. Tampilan tata letak unsur pada cover depan, punggung dan belakang memberikan kesan irama yang baik dan harmonis				

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
	5. Tampilan pusat pandang yang baik pada judul dan ilustrasi				
	6. Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll) seimbang dan mempunyai pola yang sesuai dengan tata letak isi buku				
	7. Perbandingan ukuran unsur-unsur tata letak proporsional				
	8. Memiliki kontras yang baik				
	9. Judul buku menjadi pusat pandang				
	10. Warna judul buku kontras dengan latar belakang				
	11. Ukuran judul buku proporsional dibandingkan dengan ukuran buku				
	12. Tidak menggunakan lebih dari dua jenis huruf				
	13. Tidak menggunakan huruf hias / dekorasi				
Desain Isi Buku	14. Jenis huruf judul sesuai dengan peruntukan isi buku				
	15. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola isi buku				
	16. Spasi antar paragraf jelas dan tidak ada widow atau orphan				
	17. Penempatan judul bab dan yang setara (kata pengantar, daftar isi, dll) konsisten				
	18. Bidang cetak dan margin proporsional dengan ukuran buku				
	19. Jarak antara teks isi buku dan ilustrasi proporsional				
	20. Margin antara dua halaman berdampingan proporsional				
	21. Judul buku				

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
	22. Sub judul bab				
	23. Angka halaman / folios				
	24. Penempatan ilustrasi				
	25. Keterangan gambar (caption) dan sumber				
	26. Penempatan ilustrasi sebagai hiasan latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman				
	27. Penempatan judul, sub judul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman materi isi buku				
	28. Tidak menggunakan lebih dari dua jenis huruf				
	29. Tidak menggunakan jenis huruf / dekoratif				
	30. Penggunaan variasi huruf (bold, italic, all capital) tidak berlebihan				
	31. Ukuran dan jenis huruf sesuai dengan tingkatan tingkat Pendidikan				
	32. Lebar susunan teks				
	33. Spasi antara baris susunan teks normal				
	34. Spasi antara huruf normal				
	35. Jenjang / hierarki judul-judul jelas, konsisten dan proporsional				
	36. Tidak terdapat alur putih dalam suasana teks				
	37. Tanda pemotongan kata (hyphenation)				
	38. Garis, raster tegas dan jelas				
<b>JUMLAH</b>					

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
RATA-RATA					
KLASIFIKASI VALIDASI					

**TABEL 3. 5 Kisi -Kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru Oleh Bahasa**

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
Keakuratan	1. Keakuratan struktur kalimat				
Komunikatif	2. Keefektifan kalimat				
	3. Pemahaman terhadap pesan				
Kesesuaian kaidah bahasa	4. Ketepatan tata bahasa				
	5. Ketepatan ejaan				
Kesesuaian perkembangan peserta didik	6. Kesesuaian tingkat perkembangan intelektual peserta didik				
	7. Kesesuaian tingkat perkembangan sosial emosional				
Jumlah					
Rata-rata					
Klasifikasi Validasi					

### 3.4 Metode Penelitian Tahap II

Sebagaimana dijelaskan bahwa prosedur pengembangan versi Borg dan Gall dikelompokkan dalam 4 (empat) tahapan pengembangan yaitu: pendahuluan, pengembangan, uji coba dan desiminasi.

Dalam metode penelitian tahap II dilakukan uji lapangan model dengan 3 (tiga) tahap yaitu: uji coba lapangan terbatas, uji coba lapangan lebih luas dan uji operasional. Detail kegiatan uji coba sebagai berikut:

### **1. Uji lapangan terbatas**

Merupakan uji coba awal di lapangan yang hanya melibatkan 4 (empat) siswa. Uji lapangan terbatas dilakukan untuk menguji coba draf model. Setelah dilakukan uji lapangan terbatas dilakukan revisi terhadap model permainan agar model tersebut layak diujicobakan pada uji lapangan lebih luas.

### **2. Uji lapangan lebih luas**

Pada uji lapangan lebih luas dilakukan pengujian terhadap draf model yang telah direvisi. Pengujian bertujuan untuk melihat keefektifan model. Setelah dilakukan uji coba lapangan lebih luas, model direvisi kembali untuk mengurangi tingkat kelemahan dari produk yang dikembangkan dan selanjutnya model layak diuji kembali pada uji operasional. Uji lapangan lebih luas melibatkan subyek penelitian yang lebih banyak. Pada tahap ini uji coba dilakukan pada 8 (delapan) anak selama 3 hari.

### **3. Uji Operasional**

Hasil revisi model pada lapangan lebih luas diujicobakan kembali pada uji operasional. Hasil uji coba operasional menjadikan model layak untuk diterapkan. Uji coba operasional melibatkan 30 anak dimana 15 anak berada dalam kelas eksperimen dan 15 anak berada dalam kelas kontrol.

### 3.4.1 Model Rancangan Eksperimen Untuk Menguji Model

Rancangan uji operasional dalam menguji produk adalah dengan menggunakan metode *Tru-Experimental* design dalam bentuk *Posttest-Only Control Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing di pilih secara random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang di beri perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi *treatment* disebut kelompok kontrol. Pengaruh *treatment* dianalisis dengan uji beda, menggunakan statistik t-test. Perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, menunjukkan perlakuan yang di berikan berpengaruh secara signifikan

Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan model permainan lompat tali dalam tiga level permainan, sementara kelas kontrol menggunakan permainan lompat tali konvensional (tanpa level permainan). Setelah selesai memberikan perlakuan terhadap kedua kelompok tersebut lalu diberikan post test. Rancangan eksperimen dalam penelitian ini ditunjukkan dalam tabel dibawah ini

**TABEL 3. 6 Desain Penelitian**

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Post test
1	2	3	4
Kelompok Eksperimen (KE)		V	01
		V	02
		V	03
Kelompok Kontrol (KK)			04
			05
			06

### 3.4.2 Populasi dan Sampel

Jumlah seluruh siswa di TK Angkasa Tahun Ajaran 2019 / 2020 yang berjumlah 60 orang dan populasi penelitian diambil 42 orang TK B.

Sampel diambil peneliti secara acak terhadap kelompok yang ditunggu guru secara bergantian. Berdasarkan teknik random sampling pada uji terbatas diperoleh 4 orang sebagai sampel yang terdiri dari 2 orang anak laki-laki dan 2 orang anak perempuan. Pada Uji lapangan lebih luas diperoleh 8 anak yang terdiri dari 4 orang anak perempuan dan 4 orang anak laki-laki. Pada uji operasional sebagai kelompok eksperimen terdiri dari 15 orang anak TK B-2 dan TK B-3 terdiri 15 orang anak menjadi kelompok control.

### 3.4.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam kegiatan penelitian mempunyai tujuan untuk mengungkap fakta empirik mengenai variabel yang diteliti. Dalam pengumpulan data diperlukan metode atau cara-cara yang efisien dan akurat. Pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian (Nazir, 2005:174). Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data sehingga pengumpulan data lebih mudah dan sistematis (Arikunto,2005: 100).

Dalam penelitian Tahap II ini,tehnik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan metode observasi dan metode eksperimen.

Sutrisno Hadi (1986) menyatakan “Observasi merupakan proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari perbagai proses biologis dan

psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Observasi yang digunakan dalam penelitian tahap II ini menggunakan observasi terstruktur atau observasi sistematis. Observasi ini dilakukan berdasarkan pola yang ditentukan oleh peneliti. Peneliti membuat daftar yang berisikan kategori aktivitas-aktivitas atau fenomena-fenomena apa saja yang perlu diperhatikan. Format pencatatan data juga terlebih dahulu dibuat secara spesifik, sehingga observasi yang dilakukan menjadi lebih efisien dan waktu yang diperlukan lebih singkat.

Data penelitian diperoleh melalui hasil lembar observasi dengan menggunakan format penilaian skala empat. Untuk kategori sebagai berikut :

- Kategori 1 : Untuk anak yang belum berkembang (BB) atau tingkat perkembangan 0 – 25 %.
- Kategori 2 : Untuk anak yang mulai berkembang (MB) tingkat perkembangannya 26 – 50 %
- Kategori 3 : Untuk anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) tingkat perkembangannya 51 – 75 %
- Kategori 4 : Untuk anak yang berkembang sangat baik (BSB) tingkat perkembangannya 76 – 100 %.

Metode eksperimen adalah metode yang dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada sekelompok subyek penelitian. Metode eksperimen digunakan untuk penilaian hasil permainan lompat tali untuk meningkatkan kerjasama dan kemandirian anak usia dini dan membandingkan kerjasama dan kemandirian pada



kelas eksperimen yang diberi permainan lompat tali dengan kelas kontrol yang bermain lompat tali secara konvensional.

### 3.5 Teknik Analisa Data

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik Analisis kualitatif menggunakan Model Mills dan Huberman (1992:6) yang dimulai dengan mengumpulkan data di lapangan lalu mereduksi data yang tidak berkaitan langsung dengan penelitian. Selanjutnya dilakukan penyajian data dan penarikan kesimpulan. Kesimpulan yang telah ditarik diverifikasi kembali dengan data yang telah disajikan, direduksi dan di kumpulkan. Pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan akan dihentikan bila data telah jenuh.

Analisis kuantitatif menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Tehnik analisis statistik deskriptif digunakan untuk validitas instrumen, nilai rata-rata, nilai tengah dan nilai modus hasil penelitian. Tehnik analisis inferensial digunakan untuk menguji perbedaan kerjasama dan kemandirian sebelum dan sesudah penerapan model. Jenis analisis kuantitatif yang digunakan adalah:

1. Analisis data validasi buku panduan guru menggunakan rumus Sugiyono (2011 :141) yaitu:

$$Ps = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

N

Keterangan:

Ps = Presentase skor

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Adapun kriteria yang digunakan dalam menentukan kevalidan buku panduan guru yaitu:

1.  $Ps > 76 \% - 100\%$  = Sangat valid
  2.  $Ps > 51 \% - 75 \%$  = Valid
  3.  $Ps < 25 \% - 50 \%$  = kurang valid
  4. Analisis data efektivitas kerjasama dan kemandirian anak usia dini.
2. Analisis data efektivitas buku panduan guru Model Permainan Tradisional lompat tali. Untuk Meningkatkan kerjasama dan Kemandirian Anak Usia Dini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang perubahan karakter anak menjadi lebih baik setelah penerapan buku panduan guru. Teknik analisis data yang digunakan untuk melihat keefektifan penggunaan buku panduan guru dengan cara membandingkan nilai rata-rata sebelum dan sesudah penerapan model dengan menggunakan uji paired sample t test. Uji paired sample t test adalah bagian dari uji hipotesis komparatif atau uji perbandingan. Data yang digunakan biasanya berupa data berskala interval atau rasio (data kuantitatif).

Tujuan penggunaan uji paired t test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel (dua kelompok) yang saling berhubungan Uji paired t test menggunakan SPSS.

Menurut Singgih Santoso (2014:265), pedoman pengambilan keputusan dalam uji paired t test berdasarkan nilai signifikansi (sig), hasil output SPSS adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig (2 tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima
2. Sebaliknya, jika nilai Sig (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Selain membandingkan antara nilai signifikansi(sig) dengan probabilitas 0,05 cara lain yang dapat digunakan untuk menguji hipotesis dalam uji pared t test yaitu dengan membandingkan antara nilai t hitung dengan nilai t table dengan berpedoman pada:

1. Jika nilai t hitung  $> t$  table, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima
2. Sebaliknya, jika nilai t hitung  $< T$  table, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

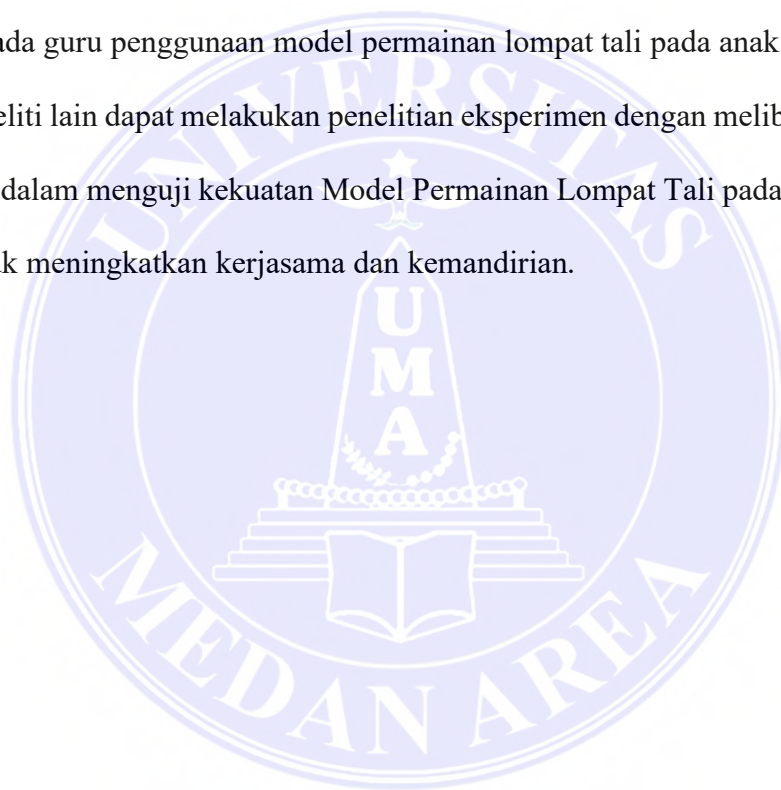
Berdasarkan temuan penelitian, maka hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan model permainan Lompat Tali dapat meningkatkan kerjasama dan kemandirian di TK Angkasa Lanud Soewondo dengan melakukan langkah-langkah penelitian awal dan pengumpulan data, Desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk dan uji coba pemakaian, dan terakhir produk massal.
2. Berdasarkan hasil penilaian dari para validator ahli materi yaitu Ibu Dra. Rahmi Bachtar, M.PSi yang menilai rerata gabungan sebesar 3.7 dan validator ahli media oleh DR. Hj. Nasriah menilai rerata gabungan sebesar 3.5. Jumlah rerata yang di peroleh jika di interpretasikan bahwa pada aspek materi bagian dari produk bermain yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.
3. Hasil analisis data penelitian melalui lembar observasi penilaian membuktikan bahwa terdapat peningkatan kerjasama anak dan kemandirian anak di TK Angkasa Lanud Soewondo Medan. berkembang dengan baik

## 5.2 Saran

### Saran disampaikan kepada:

1. Para Guru Pendidik Anak Usia Dini agar menggunakan model permainan lompat tali dalam kegiatan di sekolah untuk menumbuhkan kerjasama dan kemandirian anak.
2. Kepala sekolah diharapkan dapat mensoialisasi dan melakukan pelatihan kepada guru penggunaan model permainan lompat tali pada anak usia dini.
3. Peneliti lain dapat melakukan penelitian eksperimen dengan melibatkan variabel lain dalam menguji kekuatan Model Permainan Lompat Tali pada anak usia dini untuk meningkatkan kerjasama dan kemandirian.



## DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi & Lailiyah, L. 2018. *Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Tk Kartika IV-9 Raider Surabaya*. WAHANA Volume 70. Nomor 1, Juni 2018.
- Achroni, K. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.
- Aisyah, S. 2007. *Perkembangan dan konsep dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: UT.
- Ali, M., & Asrori, M. 2004. *Psikologi Remaja (Perkembangan Peserta Didik)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ali, Mohamad. 2013. *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Anggraeni, M. A., Karyanto, Y., Khairati W. A. S. 2018. 1. *Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*. Journal of Early Childhood Care & Education 1 (1), March 2018.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asroi. 2013. *Teori dan Prinsip Pendidikan*. Tangerang: Pustaka Mandiri.
- Dahar, R. W. 2011. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Diah, R., & Rosalia, D. 2016. *Aku Pintar dengan Bermain*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- . 2012. Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Non Formal, Dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional. 2012. *Pedoman Pendidikan Karakter Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Balai Pustaka
- Febriani, E. 2015. *Upaya Meningkatkan Pengembangan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Lompat Tali pada Kelompok B Tk Al-Hidayah Palaosan Tahun Pelajaran 2015-2016*. Publikasi Ilmiah Universitas Sebelas Maret.
- Hartati. S. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenaga Perguruan Tinggi: Jakarta.

- Hasnida. 2014. *Analisa Kebutuhan Anak Usia Dini*. PT Luxima Metro Media: Jakarta.
- Isjoni. 2013. *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung : Alfabeta.
- Jarvis, M. 2012. *Teori-teori Psikologi*. Medan: Penerbit Nusa Media.
- Kuswanto, C. W. 2016. *Menumbuhkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Bermain*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini Vol. 1, No. 2, Juni 2016.
- Marijan. 2012. *Metode Pendidikan Anak*. Yogyakarta : Sabda Media.
- Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mutiah, D. 2015. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Prenada Media Group: Jakarta.
- Paradisa, T. 2017. *Permainan Tradisional Lompat Tali Merdeka Sebagai Media Pelaksanaan Proses Game Stage Di Sd Negeri 94 Pekanbaru*. JOM FISIP Vol. 4 No. 2, Oktober 2017.
- Piaget, J, & Inhelder, B. 2010. *Psikologi Anak: The Psychology of the Child*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Poerwadarminta, W.J.S. 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahardjo, A. 2010. *Pembangunan Pedesaan dan Perkotaan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ramandani, T. 2018. *Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A Di RA Raden Fata Podorejo Sumbergempol Tulungagung*. Publikasi Ilmiah pada Jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
- Ramli. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Saputra, Y. M., dkk. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak*. Jakarta. Depdiknas.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sujiono, B. 2008. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujono. 2009. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tedjasaputra, M. S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Tim bina Karya Guru. 2009. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Wiyani. 2013. *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Wiyani, N. A. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Grava Media: Yogyakarta.
- Yamin, M., & Sanan, J. (2012). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Gapperindo.