

**MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN PETAK UMPET
TERHADAP TANGGUNG JAWAB DAN KEMANDIRIAN ANAK
USIA DINI DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATFAL 25 MEDAN**

TESIS

OLEH

**DEWI WULANDARI
NPM. 171804048**



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

**MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN PETAK UMPET
TERHADAP TANGGUNG JAWAB DAN KEMANDIRIAN ANAK
USIA DINI DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATFAL 25 MEDAN**

TESIS

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

OLEH

**DEWI WULANDARI
NPM. 171804048**

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

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : **Model Pengembangan Permainan Petak Umpet Terhadap Tanggung Jawab Dan Kemandirian Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Atfal 25 Medan.**

Nama : **Dewi Wulandari**

NPM : **171804048**

Menyetujui

Pembimbing I



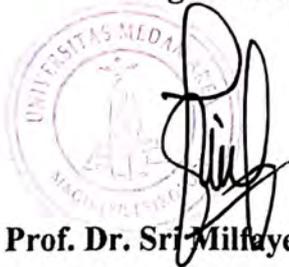
Dr. Amanah Surbakti, S.Psi.

Pembimbing II



Dr. Masganti Sit, M.Ag.

**Ketua Program Studi
Magister Psikolog**



Prof. Dr. Sri Millayetty, MS. Kons

Direktur



Prof. Dr. Ir. Retno 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, Oktober 2020

g menyatakan

Dewi Wulandari

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tesis yang berjudul **“Model Pengembangan Permainan Petak Umpet Terhadap Tanggung Jawab dan Kemandirian Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Atfal 25 Medan”**. Proposal tesis ini di susun dalam rangka memenuhi persyaratan memperoleh gelar magister Psikologi pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area.

Penulis menyadari bahwa penulisan proposal tesis ini masih belum sempurna, oleh karena itu masukan dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan pembuatan tesis kelak. Sehingga tesis kedepannya dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya serta bermanfaat dalam menambah khazanah ilmu pengetahuan.

Medan, 2020

Dewi Wulandari

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 PETAK UMPET UNTUK MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI DI TK ABA 25 MEDAN”**.

Dalam penyusunan Tesis ini penulis banyak mendapatkan bantuan materil maupun dukungan moril 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 saya ibu Ponikem 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 ABA 25 Medan.

ABSTRAK

Dewi Wulandari. Model Pengembangan Permainan Petak Umpet Terhadap Tanggung Jawab dan Kemandirian Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Atfal 25 Medan. Tesis. Medan: Program Pasca sarjana Psikologi. Universitas Medan Area.2020

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah model pengembangan Permainan Petak Umpet untuk meningkatkan Tanggung jawab dan kemandirian anak usia dini. Penelitian ini bertempat di TK ABA 25 Medan, Jl. Pelita II No 5 Kelurahan Sidorame barat Kecamatan Medan perjuangan Kota Medan. Sampel penelitian pada uji terbatas sebanyak 4 (empat) anak, pada uji lapangan lebih luas sebanyak 8 (delapan) anak, dan pada uji operasional sebanyak 30 anak yang terdiri dari kelas eksperimen sebanyak 15 anak dan kelas kontrol sebanyak 15 anak. Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan Research and Development (R&D). Teknik analisis data produk yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif dengan Uji-t. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan beberapa anak-anak di TK ABA 25, maka dapat disimpulkan bahwa modul perangkat bermain Petak umpet dapat digunakan di TK ABA 25. Hasil analisis data penelitian melalui lembar observasi penilaian membuktikan bahwa terdapat peningkatan Tanggung jawab anak dan kemandirian anak di TK ABA 25 berkembang dengan baik, dan dari hasil uji t diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000 yang artinya perangkat bermain Petak umpet layak dan efektif untuk mengembangkan Tanggung jawab dan kemandirian Anak Usia Dini di TK ABA 25.

Kata Kunci: Permainan Petak umpet, Tanggung jawab, Kemandirian.

ABSTRACT

Dewi Wulandari. The Development Model of the Petak umpet Game Against responsible and Independence of Children. Thesis. Medan: Postgraduate Psychology Program. University of Medan Area. 2020

This study aims to determine the steps to develop the Petak umpet Games to increase responsible and independence of early childhood. This research is located at ABA 25 Medan Kindergarten, Jl. Pelita II No.5 Sidorame barat Outflow Medan Perjuangan District Medan City. The research sample in the limited test was 4 (four) children, in the wider field test there were 8 (eight) children, and in the operational test there were 30 children consisting of 15 experimental classes and 15 in the control class. The type of research to be carried out is research and development or known as Research and Development (R&D). Product data analysis technique used in this research development is to use descriptive analysis techniques with the t-test. Based on observations and interviews with teachers and some children at ABA 25 Kindergarten, it can be concluded that the Petak umpet playing device module can be used at ABA 25 Kindergarten. The results of the analysis of research data through the observation sheet prove that there is an increase in children's responsible and independence of children in kindergarten ABA 25 well developed, and from the results of the t test obtained a significant value of 0,000 which means that the Petak umpet playing device is feasible and effective for developing responsible and independence of the Aged Children Early at Hang Tuah Kindergarten.

Keywords: Petak umpet Game, Responsible, Independence

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERNYATAAN.....	
KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	i
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR GRAFIK	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3.Rumusan Masalah.....	8
1.4.Tujuan Penelitian.....	8
1.5.Manfaat Penelitian.....	9
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kerangka Teori.....	11
2.1.1. Teori Bermain	11
2.1.2. Anak Usia Dini	13
2.1.3. Tanggung Jawab.....	15

2.1.4. Kemandirian	19
2.1.5. Permainan Petak Umpet	24
2.2 Penelitian relevan	27
2.3 Kerangka Berpikir	30
2.4 Hipotesis	31

BAB III. PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian.....	33
3.2 Langkah-langkah Penelitian	35
3.3 Metode Penelitian Tahap I	40
3.3.1 Identifikasi Variabel	41
3.3.2 Populasi dan Sampel	42
3.3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.3.4 Instrumen Penelitian.	44
3.3.5 Analisis Data	44
3.3.6 Perancangan Desain Produk.....	44
3.3.7 Validasi Ahli.....	46
3.4 Metode Penelitian Tahap II.....	52
3.4.1 Model Rancangan Eksperimen untuk Menguji Model.....	52
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data.....	54
3.4.3 Instrumen Penelitian.....	55
3.4.4 Teknik Analisis Data.....	56

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Orientasi Kancah	59
4.2 Persiapan Penelitian.....	62
4.3. Analisis Data dan Hasil Penelitian.....	64

4.3.1 Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan Tahap I	64
4.3.1.1 Langkah-langkah Penyusunan Model Permainan Petak umpet.....	64
4.3.2. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan Tahap II	94
4.3.2.1 Langkah-langkah Penyusunan Model Permainan Petak umpet.....	94
4.3.2.2 Hasil Uji Coba Pengembangan Model Permainan Petak umpet	96
4.4 Pembahasan	194

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	209
5.2 Saran.....	210

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil observasi untuk indikator Tanggung Jawab	4
Tabel 1.2 Hasil observasi untuk indikator Kemandirian	4
Tabel 2.1 Aspek dan Indikator Tanggung jawab dalam Permainan Petak Umpet	30
Tabel 2.2 Aspek dan Indikator Kemandirian dalam Permainan Petak Umpet	31
Table 3.1 Variabel penelitian dan Defenisi Operasional Tanggung jawab dan Kemandirian.....	41
Tabel 3.2 Kisi-kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Oleh Ahli Materi.....	47
Tabel 3.3 Kisi-kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Oleh Ahli Media.....	49
Tabel 3.4 Kisi-kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Oleh Ahli Bahasa.....	51
Table 3.5 Desain Penelitian	53
Tabel 4.1 Jadwal KBM	61
Tabel 4.2 Analisis Materi Pengembangan Tanggung jawab dan Kemandirian Anak Usia Dini.....	70
Tabel 4.3 Format, Tujuan, Materi, Tugas, Media dalam Permainan Petak Umpet untuk Meningkatkan Tanggung jawab	76
Tabel 4.4 Format, Tujuan, Materi, Tugas, Media dalam Permainan Petak Umpet untuk Meningkatkan Kemandirian	77
Tabel 4.5 Rekapitulasi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru oleh Ahli Materi	82
Tabel 4.6 Rekapitulasi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru setelah Direvisi Oleh Ahli Materi	84
Tabel 4.7 Rekapitulasi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru oleh Ahli Desain Grafis	85
Tabel 4.8 Rekapitulasi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru setelah Direvisi oleh Ahli Desain Grafis	88

Tabel 4.9 Rekapitulasi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru oleh Ahli Desain Grafis Bahasa	91
Tabel 4.10 Rekapitulasi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru setelah Direvisi oleh Ahli Bahasa	92
Tabel 4.11 Indikator Tanggung jawab	96
Tabel 4.12 Indikator Kemandirian	97
Tabel 4.13 Indikator Tanggung jawab yang harus dicapai anak pada saat Permainan Petak Umpet Level 1	98
Tabel 4.14 Indikator Kemandirian yang harus dicapai anak pada saat Permainan Petak Umpet Level 1	98
Tabel 4.15 Hasil Observasi Tanggung jawab pada Permainan Petak umpet Level 1 Pertemuan pertama	102
Tabel 4.16 Hasil Observasi Kemandirian pada Permainan Petak umpet Level 1 Pertemuan pertama	103
Tabel 4.17 Hasil Observasi Tanggung jawab pada Permainan Petak umpet Level 1 Pertemuan Kedua	107
Tabel 4.18 Hasil Observasi Kemandirian pada Permainan Petak umpet Level 1 Pertemuan Kedua	108
Tabel 4.19 Hasil Observasi Tanggung jawab pada Permainan Petak umpet Level 1 Pertemuan Ketiga	111
Tabel 4.20 Hasil Observasi Kemandirian pada Permainan Petak umpet Level 1 Pertemuan Ketiga	112
Tabel 4.21 Rekapitulasi Hasil Post test Tanggung jawab Level 1	113
Tabel 4.22 Rekapitulasi Hasil Post test Kemandirian Level 1	115
Tabel 4.23 Indikator Tanggung jawab yang harus dicapai anak pada saat Permainan Petak Umpet Level 2	116

Tabel 4.24 Indikator Kemandirian yang harus dicapai anak pada saat Permainan Petak Umpet Level 2	117
Tabel 4.25 Hasil Observasi Tanggung jawab pada Permainan Petak umpet Level 2 Pertemuan pertama	118
Tabel 4.26 Hasil Observasi Kemandirian pada Permainan Petak umpet Level 2 Pertemuan pertama	119
Tabel 4.27 Hasil Observasi Tanggung jawab pada Permainan Petak umpet Level 2 Pertemuan Kedua	120
Tabel 4.28 Hasil Observasi Kemandirian pada Permainan Petak umpet Level 2 Pertemuan Kedua	121
Tabel 4.29 Hasil Observasi Tanggung jawab pada Permainan Petak umpet Level 2 Pertemuan Ketiga	122
Tabel 4.30 Hasil Observasi Kemandirian pada Permainan Petak umpet Level 2 Pertemuan Ketiga	123
Tabel 4.31 Rekapitulasi Hasil Post test Tanggung jawab Level 2	124
Tabel 4.32 Rekapitulasi Hasil Post test Kemandirian Level 2	125
Tabel 4.33 Indikator Tanggung jawab yang harus dicapai anak pada saat Permainan Petak Umpet Level 3	126
Tabel 4.34 Indikator Kemandirian yang harus dicapai anak pada saat Permainan Petak Umpet Level 3	127
Tabel 4.35 Hasil Observasi Tanggung jawab pada Permainan Petak umpet Level 3 Pertemuan pertama	128
Tabel 4.36 Hasil Observasi Kemandirian pada Permainan Petak umpet Level 3 Pertemuan pertama	129
Tabel 4.37 Hasil Observasi Tanggung jawab pada Permainan Petak umpet Level 3 Pertemuan Kedua	130

Tabel 4.38 Hasil Observasi Kemandirian pada Permainan Petak umpet Level 3 Pertemuan Kedua	131
Tabel 4.39 Hasil Observasi Tanggung jawab pada Permainan Petak umpet Level 3 Pertemuan Ketiga	132
Tabel 4.40 Hasil Observasi Kemandirian pada Permainan Petak umpet Level 3 Pertemuan Ketiga	133
Tabel 4.41 Rekapitulasi Hasil Post test Tanggung jawab Level 3	134
Tabel 4.42 Rekapitulasi Hasil Post test Kemandirian Level 3	135
Tabel 4.43 Indikator Tanggung jawab yang harus dicapai anak pada saat Permainan Petak Umpet Level 1	136
Tabel 4.44 Indikator Kemandirian yang harus dicapai anak pada saat Permainan Petak Umpet Level 1	137
Tabel 4.25 Hasil Observasi Tanggung jawab pada Permainan Petak umpet Level 1 Pertemuan pertama	141
Tabel 4.46 Hasil Observasi Kemandirian pada Permainan Petak umpet Level 1 Pertemuan pertama	142
Tabel 4.47 Hasil Observasi Tanggung jawab pada Permainan Petak umpet Level 1 Pertemuan Kedua	146
Tabel 4.48 Hasil Observasi Kemandirian pada Permainan Petak umpet Level 1 Pertemuan Kedua	147
Tabel 4.49 Hasil Observasi Tanggung jawab pada Permainan Petak umpet Level 1 Pertemuan Ketiga	150
Tabel 4.50 Hasil Observasi Kemandirian pada Permainan Petak umpet Level 1 Pertemuan Ketiga	151
Tabel 4.51 Rekapitulasi Hasil Post test Tanggung jawab Level 1	152

Tabel 4.52 Rekapitulasi Hasil Post test Kemandirian Level 1	153
Tabel 4.53 Indikator Tanggung jawab yang harus dicapai anak pada saat Permainan Petak Umpet Level 2	155
Tabel 4.54 Indikator Kemandirian yang harus dicapai anak pada saat Permainan Petak Umpet Level 2	155
Tabel 4.55 Hasil Observasi Tanggung jawab pada Permainan Petak umpet Level 2 Pertemuan pertama	156
Tabel 4.56 Hasil Observasi Kemandirian pada Permainan Petak umpet Level 2 Pertemuan pertama	157
Tabel 4.57 Hasil Observasi Tanggung jawab pada Permainan Petak umpet Level 2 Pertemuan Kedua	160
Tabel 4.58 Hasil Observasi Kemandirian pada Permainan Petak umpet Level 2 Pertemuan Kedua	161
Tabel 4.59 Hasil Observasi Tanggung jawab pada Permainan Petak umpet Level 2 Pertemuan Ketiga	163
Tabel 4.60 Hasil Observasi Kemandirian pada Permainan Petak umpet Level 2 Pertemuan Ketiga	164
Tabel 4.61 Rekapitulasi Hasil Post test Tanggung jawab Level 2	165
Tabel 4.62 Rekapitulasi Hasil Post test Kemandirian Level 2	166
Tabel 4.63 Indikator Tanggung jawab yang harus dicapai anak pada saat Permainan Petak Umpet Level 3	168
Tabel 4.64 Indikator Kemandirian yang harus dicapai anak pada saat Permainan Petak Umpet Level 3	169
Tabel 4.65 Hasil Observasi Tanggung jawab pada Permainan Petak umpet Level 3 Pertemuan pertama	171

Tabel 4.66 Hasil Observasi Kemandirian pada Permainan Petak umpet Level 3 Pertemuan pertama	172
Tabel 4.67 Hasil Observasi Tanggung jawab pada Permainan Petak umpet Level 3 Pertemuan Kedua	175
Tabel 4.68 Hasil Observasi Kemandirian pada Permainan Petak umpet Level 3 Pertemuan Kedua	175
Tabel 4.69 Hasil Observasi Tanggung jawab pada Permainan Petak umpet Level 3 Pertemuan Ketiga	178
Tabel 4.70 Hasil Observasi Kemandirian pada Permainan Petak umpet Level 3 Pertemuan Ketiga	179
Tabel 4.71 Rekapitulasi Hasil Post test Tanggung jawab Level 2	180
Tabel 4.72 Rekapitulasi Hasil Post test Kemandirian Level 2	181
Tabel 4.73. Hasil Uji Normalitas Case Processing Summary.....	187
Tabel 4.74. Hasil Uji Normalitas Test Of Normalitas	188
Tabel 4.75. Hasil Uji Homogenitas Test Of Homogeneity Of Variances	189
Tabel 4.76. Hasil Uji Homogenitas Anova	190
Tabel 4.77. Hasil Uji T Test Group Statistics	191
Tabel 4.78 Hasil Uji T Test Independent Samples Test	192

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Permainan petak umpet	25
Gambar 2 Kerangka berpikir.....	30
Gambar 3 Langkah-langkah permainan	36

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Tanggung jawab Level 1	114
Grafik 2 Kemandirian Level 1	115
Grafik 3 Tanggung jawab Level 2	125
Grafik 4 Kemandirian Level 2	126
Grafik 5 Tanggung jawab Level 3	134
Grafik 6 Kemandirian Level 3	135
Grafik 7 Hasil Rekapitulasi Tanggung jawab Level 1	153
Grafik 8 Hasil Rekapitulasi Kemandirian Level 1	154
Grafik 9 Hasil Rekapitulasi Tanggung jawab Level 2	166
Grafik 10 Hasil rekapitulasi Keamndirian Level 2	167
Grafik 11 Hasil Rekapitulasi Tanggung jawab Level 3	181
Grafik 12 Hasil Rekapitulasi Kemandirian Level 3	182
Grafik 13 Tanggung jawab Level 1	184
Grafik 14 Kemandirian Level 1	184
Grafik 15 Tanggung jawab Level 2	185
Grafik 16 Kemandirian Level 2	185
Grafik 17 Tanggung jawab Level 3.....	186
Grafik 18 Kemandirian Level 3	186

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada masa kini membimbing anak dalam perkembangan pembentukan karakter anak bukanlah tugas yang sederhana, apalagi jika dibandingkan dengan masa lalu ketika panduan dan batasan mengenai aturan-aturan masyarakat lebih jelas dan mudah dipahami.

Lingkungan utama yang mempengaruhi perkembangan dalam pembentukan karakter individu adalah keluarga, sekolah, masyarakat dan hubungan sosial karena pada masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam pengembangan nilai moral agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, seni, konsep diri, disiplin, tanggung jawab dan kemandirian.

Banyak aspek yang perlu diperhatikan dan dikembangkan untuk kemajuan anak usia dini antara lain berkaitan tentang tanggung jawab dan kemandirian. Tanggung adalah kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatan baik yang disengaja maupun tidak disengaja sebagai wujud kesadaran akan kewajiban.

Menurut Hawari (2012:199) tanggung jawab adalah perilaku yang menentukan bagaimana kita bereaksi setiap hari, apakah kita cukup bertanggung jawab untuk memegang komitmen, menggunakan sumber daya, menjadi tanggung jawab dan mandiri dalam membangun keberanian serta menunjukkan kerjasama.

Menanamkan tanggung jawab pada anak-anak termasuk dalam bidang pengembangan kemampuan pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak, sehingga menjadi

kebiasaan anak. Disamping pembiasaan menanamkan tanggung jawab juga dilakukan dengan memberikan teladan bagi anak-anak, keteladan ini dapat dilakukan dengan memberikan contoh secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan berbagai macam metode salah satunya yaitu dengan menggunakan metode bermain.

Selain tanggung jawab, kemandirian juga harus diperhatikan untuk anak usia dini. Menurut Chaplin (dalam Wagito 2002: 185) “kemandirian adalah kebebasan individu manusia untuk memilih, untuk menjadi kesatuan yang bisa memerintah, menguasai, dan menentukan dirinya sendiri”.

Menurut wiyani (2016), bila seorang anak sejak kecil sudah ditanamkan sikap mandiri maka ketika keluar dari asuhan orangtuanya untuk hidup mandiri ia tidak akan merasa susah dan tidak tergantung pada orang lain. Sedangkan menurut Martinis & Jamilah (2013), mengatakkan anak yang tidak mandiri mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya sehingga ia memiliki kepribadian yang kaku dan menyusahkan orang lain, tidak percaya diri, tidak mampu menyelesaikan tugas dengan baik, tidak bertanggung jawab dan selalu bergantung dengan orang lain.

Melalui kemandirian, anak usia dini lebih leluasa bermain dengan teman sebaya tanpa merasa takut untuk pergi sendiri. Rasa takut yang berlebih akan berdampak pada pertumbuhan secara psikologis, seperti orang tua murid masih ikut sekolah dan menunggu hingga sekolah usai, hal ini akan menghambat kemandirian anak, selanjutnya akan menghambat perilaku sosial yang seharusnya

dapat dilakukan pada saat bermain. Untuk itu, kemandirian yang terhambat pada anak usia dini dapat diterapi melalui kegiatan bermain.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis masih ditemukan anak yang belum mampu bertanggung jawab serta mandiri seperti merapikan kembali mainan yang telah digunakan dan merapikan kembali peralatan makanya setelah digunakan atau tidak mau menyelesaikan tugas yang diberikan pada saat belajar kalau tidak dibantu. Untuk mewujudkan pembentukan sikap perilaku pada anak maka dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.

Bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan, dalam kultur mana pun keberadaannya. Menurut Bruner (Mutiah, 2010:105) “bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas”. Anak bermain karena mereka perlu memanipulasi dan bereksperimen untuk melihat apa yang terjadi, bagaimana sesuatu itu berproses, dan bagaimana memungsikan sesuatu itu didalam kehidupannya (Musfiroh, 2004:36).

Usia 4-6 tahun merupakan masa peka dalam perkembangan aspek berfikir logis anak. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya mengembangkan seluruh potensinya. Dengan demikian anak mempunyai kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan ide untuk berkreasi secara menyenangkan, selain itu melalui bermain anak dapat mengenali orang lain dan lingkungannya.

Adapun hasil observasi peneliti terhadap objek penelitian menemukan kondisi anak usia dini sebagai berikut:

Tabel 1.1
Hasil Observasi untuk indikator Tanggung Jawab

No	Indikator	Perkembangan Anak
1	Tahu akan haknya,	Mayoritas anak sebanyak 36,67% berada pada tahap Mulai Berkembang, sebanyak 26,67% anak Belum Berkembang, sebanyak 20% anak Berkembang Sangat Baik dan sisanya 16,66% anak Berkembang Sesuai Harapan
2	Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan),	Mayoritas anak sebanyak 36,67% berada pada tahap Mulai Berkembang, 33,33% anak masih Belum Berkembang, sebanyak 20% anak berada pada tahap Berkembang Sangat Baik dan sisanya 10% anak Berkembang Sesuai Harapan
3	Mengatur diri sendiri,	Mayoritas anak sebanyak 30% berada pada tahap Mulai Berkembang, 33,33% anak masih Belum Berkembang, sebanyak 26.67% anak berada pada tahap Berkembang Sangat Baik dan sisanya 10% anak Berkembang Sesuai Harapan
4	Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri	Mayoritas anak sebanyak 40% berada pada tahap Mulai Berkembang, 13,33% anak masih Belum Berkembang, sebanyak 20% anak berada pada tahap Berkembang Sangat Baik dan sisanya 26,67% anak Berkembang Sesuai Harapan

Tabel 1.2
Hasil Observasi untuk Indikator Kemandirian

No	Indikator Kemandirian	Perkembangan Anak
1	2	3
1	Tanggung jawab	Mayoritas anak sebanyak 36,67% berada pada tahap Mulai Berkembang, sebanyak 26,67% anak Belum Berkembang, sebanyak 20% anak Berkembang Sangat Baik dan sisanya 16,67% anak Berkembang Sesuai Harapan
2	Percaya diri	Mayoritas anak sebanyak 26,67% berada pada tahap Mulai Berkembang, 23,33% anak masih Belum Berkembang, sebanyak 20% anak berada pada tahap Berkembang Sangat Baik dan sisanya 30% anak Berkembang Sesuai Harapan
3	Mandiri	Mayoritas anak sebanyak 30% berada pada tahap Mulai Berkembang, 23,33% anak masih Belum

1	2	3
		Berkembang, sebanyak 26.67% anak berada pada tahap Berkembang Sangat Baik dan sisanya 20% anak Berkembang Sesuai Harapan
4	Berpartisipasi	Mayoritas anak sebanyak 40% berada pada tahap Mulai Berkembang, 13,33% anak masih Belum Berkembang, sebanyak 20% anak berada pada tahap Berkembang Sangat Baik dan sisanya 26,67% anak Berkembang Sesuai Harapan
5	Pembagian Tugas	Mayoritas anak sebanyak 40% berada pada tahap Mulai Berkembang, 13,33% anak masih Belum Berkembang, sebanyak 20% anak berada pada tahap Berkembang Sangat Baik dan sisanya 26,67% anak Berkembang Sesuai Harapan
6	Aktivitas	Mayoritas anak sebanyak 36,67% berada pada tahap Mulai Berkembang, 23,33% anak masih Belum Berkembang, sebanyak 20% anak berada pada tahap Berkembang Sangat Baik dan sisanya 20% anak Berkembang Sesuai Harapan

Hal lain yang perlu dikembangkan pada anak adalah tanggung jawab. Anak-anak lahir tanpa mempunyai kesadaran akan tanggung jawab. Seorang anak akan memiliki tanggung jawab melalui proses belajar yang diperoleh dari stimulasi interaksi dirinya dengan lingkungannya. Dalam hal ini diperlukan peran pendidik untuk dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab pada anak tersebut. Seorang anak yang bertanggung jawab akan mampu mengkoordinir kehidupannya di masa mendatang.

Anak yang melakukan kegiatan bermain akan tidak sadar bahwa dalam permainan yang dilakukan bersama teman-temannya akan membantu mempersiapkan dirinya pada kehidupan yang akan datang. Pengalaman bermain yang banyak akan mendorong anak untuk lebih kreatif memunculkan ide-ide baru yang inovatif.

Kegiatan seperti ini yang harusnya ditekankan para pendidik untuk mengembangkan kemandirian dan tanggung jawab anak. Kemandirian dan tanggung jawab perlu diajarkan pada anak karena keterampilan seperti ini tidak muncul secara tiba-tiba tanpa adanya pengajaran.

Taman Kanak-Kanak adalah bentuk pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur pendidikan formal sebagaimana yang dinyatakan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 ayat 3, tentang pendidikan anak usia dini adalah pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar (Sujiono, 2009: 8). Masa usia taman kanak-kanak merupakan individu yang sedang mengalami masa-masa yang sangat penting dan kritis, dimana proses pertumbuhan dan perkembangan sangat pesat bahkan dikatakan sebagai masa keemasan (*golden age*) baik dilihat dari segi pertumbuhan fisik dan emosionalnya.

Anwar (2007:2) mengemukakan bahwa salah satu pokok penting dalam lembaga pendidikan anak usia dini adalah untuk menghasilkan anak-anak yang berkualitas. Oleh sebab itu diperlukan pendidik yang berkualitas pula dalam menghasilkan output tersebut. Dalam hal ini pendidik menggunakan model permainan petak umpet.

Permainan petak umpet merupakan permainan yang aktif dan terkenal di Indonesia. Permainan ini dimainkan oleh minimal 2 anak atau bahkan lebih dan hanya membutuhkan lingkungan sekitar sebagai medianya. Permainan petak umpet mempunyai nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya.

Pada model pengembangan permainan petak umpet ini kali ini di lakukan dalam 3 tingkatan yaitu tingkatan 1 dimana permainan tidak begitu sulit dan di lakukan di dalam ruangan yaitu ruangan kelas dengan durasi waktu 30 menit, dan pada tingkatan 2 permainan akan terasa lebih sulit karena permainan dilakukan diluar ruangan yaitu halaman sekolah dengan durasi 30 menit, sedangkan level 3 permainan akan terasa sulit karena permainan dilakukan didalam dan diluar lingkungan sekolah dengan durasi yang sama 30 menit. Model pengembangam permainan petak umpet ini diharapkan akan meningkatkan tanggung jawab dan kemandirian anak.

Pada penelitian ini, penulis tertarik untuk mengangkat judul penelitian **“Model Pengembangan Permainan Petak Umpet Terhadap Tanggung Jawab dan Kemandirian Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Atfal 25 Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang, maka dapat disusun Identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya Tanggung jawab Anak usia dini di TK ABA 25 dalam menyelesaikan tugasnya.
2. Rendahnya kemandirian Anak Usia Dini di TK ABA 25 sehingga cenderung bergantung kepada orang tua.
3. Anak Usia Dini TK ABA 25 Medan lebih banyak mengenal permainan modern dari pada permainan tradisional.

4. Rendahnya ketertarikan Anak usia dini di TK ABA 25 terhadap permainan Tradisional Petak Umpet.

1.3. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana langkah-langkah penyusunan model pengembangan permainan petak umpet untuk meningkatkan tanggung jawab dan kemandirian Anak Usia Dini di TK ABA 25 Medan.
2. Bagaimana langkah-langkah pelaksanaan model Permainan Petak umpet untuk meningkatkan Tanggung jawab dan kemandirian Anak Usia Dini di TK ABA 25 Medan.
3. Bagaimana hasil model pengembangan Permainan Petak Umpet dapat meningkatkan Tanggung Jawab dan kemandirian Anak Usia Dini di TK ABA 25 Medan.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari diadakannya penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah Penyusunan Model Pengembangan Permainan Petak Umpet untuk meningkatkan Tanggung Jawab dan kemandirian anak usia dini di TK ABA 25 Medan.
2. Untuk mengetahui langkah-langkah Pelaksanaan Model Pengembangan Permainan Petak Umpet dapat meningkatkan

Tanggung Jawab dan kemandirian anak usia dini di TK ABA 25 Medan.

3. Untuk mengetahui hasil Model Pengembangan Permainan Petak Umpet untuk mengembangkan Tanggung jawab dan Kemandirian Anak Usia Dini di TK ABA 25 Medan.

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 Petak Umpet dalam meningkatkan tanggung Jawab dan Kemandirian Anak di Anak Usia Dini. 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 pengembangan media pembelajaran Permainan Petak Umpet untuk meningkatkan Tanggung Jawab dan kemandirian peserta didik melalui proses pendeskripsian dan pengujian kualitas produk yang dikembangkan yang terukur dalam meningkatkan variabel Tanggung Jawab 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 Tanggung Jawab antar peserta didik dan peningkatan kemandirian peserta didik.

3. Bagi Anak Usia Dini.

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

Bermain merupakan sarana belajar anak karena melalui bermain inilah sesungguhnya anak belajar. Bermain dapat membantu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Bermain bukan hanya memperoleh kesenangan saja melainkan juga sebagai sarana belajar untuk mendapatkan pengetahuan, pembentukan perilaku dan bersosialisasi. Menurut Sudono (2000: 34) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, member kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Ini didukung oleh Rahman (2005: 85) mengemukakan bahwa bermain adalah segala kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak yang dilakukan dengan sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari luar. Adapun ciri-ciri aktivitas yang dipandang bermain itu seperti 1) Anak melakukan kegiatan bermain dengan sukarela tanpa ada unsur paksaan dari manapun. 2) Anak akan spontan melakukan kegiatan bermain saat anak ingin melakukan. 3) Yang penting bagi anak adalah bagaimana proses kegiatan bermain, bukan bagaimana hasil permainan. 4) Anak yang dapat melaksanakan kegiatan bermain, secara otomatis akan mendapatkan kepuasan dalam diri.

Gordon dan Browne dalam Moeslichatoen (2004: 37-38) mengatakan penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak dalam 4 bentuk:

1. Bermain soliter, yaitu anak bermain sendiri-sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru.
2. Bermain secara paralel, yaitu anak bermain dengan materi yang sama, tapi masing-masing kerja sendiri secara berdampingan.
3. Bermain asosiatif yaitu terjadi apabila anak bermain bersama dalam kelompoknya.
4. Bermain kooperatif, yaitu terjadi bila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak lain.

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan. Anak banyak memperoleh pengalaman baru dan bermain, di dalam bermain dapat meningkatkan kreatifitas dan inovatif serta dapat mengembangkan imajinasi yang ada pada diri anak. Menurut Meyke dalam Martuti (2008:45) mengemukakan manfaat bermain adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan pengetahuan akan konsep-konsep warna, bentuk, arah dan lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain.
2. Mengaktifkan semua panca indera anak.
3. Meningkatkan kognitif anak.
4. Memenuhi keingintahuan pada anak.
5. Memberikan motivasi dan rancangan anak bereksplorasi (menjelajah) dan berekperimen (mengadakan percobaan).

6. Memberikan kesempatan pada anak untuk memecahkan masalah.

2.1.2. Anak Usia Dini

Anak usia dini disebut juga dengan anak usia prasekolah yang hidup pada masa anak-anak awal dan masa peka. 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 prasekolah, TK, dan SD (dalam Aisyah, 2007: 6). Mulyasa (dalam Wiyani, 2014: 98) menyatakan anak usia dini sebagai individu yang sedang mengalami proses tumbuh kembang yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.

Anak usia dini memiliki rentang yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya tengah berlangsung luar biasa. Pada masa usia tersebut anak disebut usia emas (*golden age*) karena pada masa ini perkembangan intelektual berkembang pesat bila distimulasi atau dirangsang dengan baik. 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 menjelaskan 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 yang sama tetapi ritme perkembangannya akan berbeda antara anak yang satu dengan anak yang lainnya karena pada dasarnya anak individual.

Sedangkan menurut Hasnida (2014: 56) mengatakan 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 prasekolah, seperti kelompok bermain, tempat penitipan anak atau taman kanak-kanak, anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun.

Ada berbagai kajian tentang hakikat anak usia dini, khususnya anak TK diantaranya oleh Bredecam dan Copple, Brener, serta Kellough (dalam Masitoh dkk., 2005: 12-13) sebagai berikut:

1. Anak bersifat unik.
2. Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan.
3. Anak bersifat aktif dan enerjik.
4. Anak itu egosentris.

5. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal.
6. Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang.
7. Anak umumnya kaya dengan fantasi.
8. Anak masih mudah frustrasi.
9. Anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak.
10. Anak memiliki daya perhatian yang pendek.
11. Masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial.
12. Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

2.1.3 Tanggung Jawab (Y1)

Tanggung Jawab secara literal berarti “kemampuan untuk merespons atau menjawab” Itu artinya, tanggung jawab berorientasi terhadap orang lain, memberikan bentuk perhatian, dan secara memberikan respons terhadap apa yang mereka inginkan (dalam Lickona 2012:72). Menurut Azerrad (2005: 186) perilaku bertanggung jawab adalah hasil dari pujian dan dorongan semangat terhadap pertumbuhan menjadi dewasa, serta terhadap perbuatan yang menunjukkan kemandirian.

Untuk menanamkan tanggung jawab terhadap sesuatu, anak harus dibiasakan melakukan apa yang menjadi tanggung jawabnya mulai dari usia dini. menanamkan tanggung jawab pada anak-anak termasuk dalam bidang pengembangan kemampuan pembiasaan. Ini didukung oleh Lie dan Prasasti (2004: 3) sikap tanggung jawab anak dapat dimulai dari yang sederhana. Mulai

dari menjaga barang miliknya sendiri, merapikan kamar tidur dan kemudian merapikan alat-alat permainan yang telah digunakan.

Menurut Azerrad (2005: 186) meningkatkan tanggung jawab anak dilakukan dengan cara memberikan tugas dan memberikan kepercayaan pada anak bahwa anak bisa melakukannya. Selain itu, anak dapat menghargai waktu. Misalnya, anak menepati janjinya ketika pergi dan harus pulang pada jam yang sudah ditentukan. Begitu juga ketika anak berangkat sekolah dengan tepat waktu dan pada saat mengerjakan tugas anak menyelesaikannya dengan tepat waktu.

Menurut Rimm (2003: 34) anak-anak mulai belajar tanggung jawab pada saat usia dua tahun. Anak-anak belajar merapikan permainan, menggantung tas pada tempatnya, melatakkan sepatu pada tempatnya dan anak membantu tugas orangtua dengan cara membagi tugas. Menurut Bobby Deporter (dalam Waidi, 2006: 104) salah satu keberhasilan mendidik anak adalah dengan cara memberinya tanggung jawab.

Adapun kurikulum 2013 lingkup perkembangan anak terhadap rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain pada usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut: 1) Tahu akan haknya, 2) Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan), 3) Mengatur diri sendiri, dan 4) Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri.

Sikap tanggung jawab anak berbagai bentuk, seperti dapat menghargai waktu, anak mengerjakan tugas yang telah diberikan pendidik kepadanya, menjaga barang-barang miliknya sendiri, dan meletakkan barang sesuai dengan tempatnya. Anak dapat berlatih tanggung jawab dengan cara memberikannya

suatu tugas dimana anak diharuskan untuk bertanggung jawab dengan tugas tersebut. Selain itu, pendidik harus percaya bahwa anak dapat bertanggung jawab akan tugasnya.

Pada saat anak melakukan tanggung jawabnya maka pendidik harus memberikan penguatan positif berupa pujian. Dengan pemberian pujian akan membangkitkan potensi yang ada pada diri anak dan dapat mendorong kreatifitas sehingga anak akan tumbuh dengan percaya diri.

Menurut Lie dan Prasasti (2004) cara menanamkan sikap tanggung jawab pada anak antara lain yaitu:

- 1) Mengajarkan anak untuk bertanggung jawab atas barang-barang miliknya. Selain membiasakan anak untuk menyimpan dan membereskan barang-barangnya, orangtua dapat memberikan kepercayaan kepada anak untuk bertanggung jawab atas barang miliknya pada saat anak berada di luar rumah. Hal ini penting bagi anak karena pada saat menginjak usia sekolah, anak telah menjadi bagian dari masyarakat sosial yang akan banyak menghabiskan waktu di luar rumah.
- 2) Mengajarkan anak untuk merapikan kamar tidur sendiri. Kamar tidur pribadi juga bisa menjadi area tanggung jawab anak. Orang tua tidak perlu menunggu sampai anak cukup besar untuk melakukannya sendiri. Secara bertahap, anak bisa diajak untuk merapikan kamar tidur sendiri sesuai dengan kemampuan dan tahapan pertumbuhan mereka.

Orang tua dapat memberikan dorongan kepada mereka untuk membereskan tempat tidur sendiri.

- 3) Mendorong anak untuk berani menerima tanggung jawab di luar rumah. Setelah terbiasa menerima tanggung jawab dari orang tua di rumah, mendorong anak untuk mulai berani menerima tanggung jawab dari lingkungan sosialnya. Sebagian anak akan menerima tugas ini dengan bangga dan senang hati. Sebagian anak mungkin merasa gelisah, enggan, atau bahkan menolak. Pada umumnya, mereka merasa khawatir atau cemas tidak dapat melakukan tanggung jawabnya dengan baik. Orang tua dapat memberikan semangat agar anak berani menerima tanggung jawab itu. Misalnya, jika anak mendapat tugas piket kebersihan kelas, ingatkan anak untuk bangun lebih pagi dari biasanya.
- 4) Memberikan pujian atas tanggung jawab anak. Pujian akan menjadi faktor penguat bagi anak untuk berbuat baik lagi. Orang tua atau pendidik harus menghargai proses mental yang telah dilalui anak. Apresiasi pendidik atas usaha anak akan membuat anak merasa dipahami. Hal ini akan memacu anak untuk lebih kreatif dan percaya diri.
- 5) Menentukan batasan yang jelas. Sekolah merupakan rumah kedua anak. jadi, pendidik harus memberikan kenyamanan dan batasan-batasan yang jelas kepada anak. Misalnya, memberikan peraturan

sekolah bahwa jam masuk sekolah adalah pukul 08.00 WIB, dan memberikan peraturan pada saat pembelajaran.

2.1.4 Kemandirian (Y2)

Kemandirian (*autonomi*) harus diperkenalkan kepada anak sedini mungkin. Dengan kemandirian tersebut anak akan terhindar dari sifat ketergantungan pada orang lain, dan yang terpenting adalah menumbuhkan keberanian dan motivasi pada anak untuk terus mengekspresikan pengetahuan-pengetahuan baru. Untuk itu, pendidik perlu memahami apa yang dapat mempengaruhi kemandirian anak serta bagaimana upaya yang dapat ditempuh untuk mengembangkan kemandirian anak tersebut.

Menurut Susanto (2012: 56) menyatakan bahwa “Kemandirian berarti kemampuan anak untuk melakukan berbagai aktivitas dengan mengandalkan kekuatan diri sendiri sehingga anak tidak bergantung pada orang lain. Dengan mengandalkan diri sendiri, maka setiap anak akan memperoleh kebebasan untuk berkreasi sehingga dan meningkatkan kepercayaan diri dan kreativitas anak”. Sejalan dengan itu, Utomo (2005: 7) mendefinisikan kemandirian sebagai salah satu komponen kepribadian yang mendorong anak untuk dapat mengarahkan dan mengatur perilakunya sendiri dan menyelesaikan masalah tanpa bantuan dari orang lain.

Menurut Bachrudin Muasthafa dalam Novan (2013:28), kemandirian adalah kemampuan untuk mengambil pilihan dan menerima konsekuensi yang menyertainya. Kemandirian pada anak-anak terwujud jika mereka menggunakan

pikirannya sendiri dalam mengambil berbagai keputusan, dari memilih perlengkapan belajar yang ingin digunakannya, memilih teman bermain, sampai hal-hal yang lebih rumit dan menyertakan konsekuensi-konsekuensi tertentu yang lebih serius.

Sedangkan Saludung (Yulianti,2009: 9) mengungkapkan bahwa kemandirian yang dimiliki anak menjadikan ketergantungan kepada pihak lain seminimal mungkin. Havighurst (Satmoko, 2008: 34) mengemukakan bahwa kemandirian adalah tindakan anak untuk mencoba memecahkan masalah yang dihadapinya tanpa bantuan orang lain. Sedikit berbeda, Menurut Martinis dan Jamilah (2012: 58) mandiri dalam arti yang lain adalah bagaimana anak belajar untuk mencuci tangan, makan, memakai pakaian, mandi atau buang air kecil/besar sendiri.

Kemandirian adalah salah satu aspek kepribadian manusia yang tidak dapat berdiri sendiri, hal ini berarti bahwa kemandirian terkait dengan aspek kepribadian yang lain dan harus dilatihkan pada anak-anak sedini mungkin agar tidak menghambat tugas-tugas perkembangan anak selanjutnya (Sartini, 2008: 68). Mengajarkan anak menjadi pribadi yang mandiri memerlukan proses, tidak memanjakan mereka secara berlebihan dan membiarkan mereka bertanggung jawab atas perbuatannya merupakan hal yang perlu dilakukan jika kita ingin anak menjadi mandiri.

Kemandirian menurut Asrori dalam Rantina (2015: 185) merupakan salah satu aspek terpenting yang harus dimiliki setiap individu dan anak, karena selain dapat mempengaruhi kinerjanya, juga berfungsi untuk membantu mencapai tujuan

hidupnya, prestasi, kesuksesan serta memperoleh penghargaan. Tanpa didukung oleh sifat mandiri, maka individu akan sulit untuk mencapai sesuatu secara maksimal, dan akan sulit pula baginya untuk meraih kesuksesan.

Menurut Diane Trister Dogde dalam Yamin dan Sanan (2012: 60) kemandirian anak usia dini dapat dilihat dari pembiasaan perilaku dan kemampuan anak dalam fisik, percaya diri, bertanggung jawab, disiplin, pandai bergaul, mau berbagi, mengendalikan emosi. Selanjutnya Brewer juga menyatakan bahwa kemandirian anak taman kanak-kanak indikatornya adalah pembiasaan yang terdiri dari kemampuan fisik, percaya diri, bertanggung jawab, disiplin, pandai bergaul, mau berbagi, mengendalikan emosi.

Dalam memperoleh kemandirian baik secara sosial, emosi maupun intelektual, anak harus diberikan kesempatan untuk bertanggung jawab terhadap apa yang dilakukannya. Anak mandiri biasanya mampu mengatasi persoalan yang menghadangnya. Kemandirian itu tentu harus dilatih sejak dini. Kemandirian sangat erat terkait dengan anak sebagai individu yang mempunyai konsep diri, penghargaan terhadap diri sendiri (*self esteem*) dan mengatur diri sendiri (*self regulation*). Perkembangan kemandirian anak usia dini dapat dideskripsi dalam bentuk perilaku dan pembiasaan anak.

Kemandirian merupakan suatu sikap anak yang diperoleh secara kumulatif selama perkembangan, dimana anak akan terus belajar untuk bersikap mandiri dalam menghadapi berbagai situasi di lingkungan sehingga anak pada akhirnya akan mampu berpikir dan bertindak sendiri. Untuk dapat mandiri anak

membutuhkan kesempatan, dukungan dan dorongan dari keluarga serta lingkungan sekitarnya agar dapat mencari otonomi atas diri sendiri.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kemandirian adalah kemampuan untuk mengarahkan dan mengendalikan perasaan diri sendiri dalam berfikir dan bertindak, bertanggungjawab, memiliki kepercayaan diri, disiplin. Mengendalikan perasaan meliputi kontrol diri anak dan kata hati anak ketika melakukan perilaku kemandirian, Kemandirian pada anak-anak terwujud jika mereka menggunakan pikirannya sendiri dalam mengambil berbagai keputusan, dari memilih perlengkapan belajar yang ingin digunakannya, memilih teman bermain, sampai hal-hal yang lebih rumit.

Menurut Masrun (2006: 10) menjelaskan anak yang mandiri memiliki ciri-ciri antara lain: memungkinkan anak untuk bertindak bebas, melakukan sesuatu atas dorongan sendiri dan kebutuhan sendiri, mengejar prestasi, penuh ketekunan serta keinginan untuk mengerjakan segala sesuatu tanpa bantuan dari orang lain, mampu berpikir dan bertindak secara orisinal, kreatif, mampu mengatasi masalah yang dihadapi, mampu mengendalikan tindakan-tindakannya, mampu mempengaruhi lingkungan, mempunyai rasa percaya pada diri sendiri, menghargai keadaan dirinya sendiri dan memperoleh kepuasan dari usahanya.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Havighurst (Satmoko, 2008: 37; Mutadin, 2008: 2) yang menyatakan bahwa kemandirian terdiri dari beberapa aspek yaitu:

1. Emosi, ditunjukkan dengan kemampuan mengontrol emosi dan tidak tergantungnya kebutuhan emosi dari orang tua.

2. Intelektual, ditunjukkan dengan kemampuan untuk menghadapi masalah yang dihadapi.
3. Sosial, ditunjukkan dengan kemampuan untuk mengadakan interaksi dengan orang lain dan tidak tergantung atau menunggu aksi dari orang lain.

Menurut Rifai (Yulianti, 2004: 12) ada berbagai macam faktor yang dapat mempengaruhi tingkat kemandirian yaitu: a). Kematangan fisik dan psikis, b). Ciri-ciri kepribadian, dan c). Tuntutan budaya. Ciri-ciri kepribadian yang mempengaruhi tingkat kemandirian seseorang antara lain kecerdasan, motivasi, minat, emosi (Paska, 2007: 13). Pendapat lain dikemukakan oleh Yusuf (dalam Nina, 2008: 14) yang menyebutkan bahwa tingkat kemandirian anak dipengaruhi oleh faktor fisik, tingkat intelegensi, suasana keluarga, teman sebaya dan kebudayaan. Nakita (2005: 36) menyatakan bahwa ketika kemampuan-kemampuan yang seharusnya sudah dikuasai oleh anak pada usia tertentu pada kenyataannya anak belum mau dan belum mampu melakukan maka dapat dikategorikan bahwa anak tersebut belum mandiri. Terlebih banyak faktor yang mempengaruhi kemandirian pada anak seperti faktor bawaan, pola asuh, kondisi fisik dan urutan kelahiran. Tingkat dan karakteristik kemandirian setiap anak berbeda-beda sehingga orang tua harus lebih peka dalam menentukan pola bimbingan pada anak-anaknya.

2.1.5 Petak Umpet (X)

Petak umpet atau dalam bahasa Inggris disebut *hide and seek* adalah salah satu permainan tradisional anak-anak yang sudah sangat terkenal. Selain di Indonesia, permainan ini juga sangat digemari oleh anak-anak di luar negeri. Permainan petak umpet dimainkan oleh minimal dua orang, akan tetapi jika permainan ini dilakukan oleh lebih dari dua pemain maka permainan tersebut akan semakin menyenangkan.

Permainan petak umpet sangat populer dibanding permainan tradisional yang lain karena permainan ini sangat menyenangkan dan juga memiliki banyak manfaat. Selain itu, permainan ini tidak memerlukan alat dalam permainannya, melainkan hanya dengan memanfaatkan lingkungan sekitar untuk bersembunyi.

Menurut Achroni (2012: 58) menjelaskan permainan petak umpet merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak yang dapat dimainkan dengan cara mencari teman-temannya yang bersembunyi. Melalui permainan ini, anak belajar untuk memahami dan menaati peraturan-peraturan sederhana. Mereka akan menikmati permainan bersama-sama. Mereka juga belajar mengantisipasi apa yang akan dilakukan orang lain selanjutnya. Dalam permainan ini, kesenangannya terletak pada memainkannya, bukan memenangkannya.



Gambar 1 Permainan Petak Umpet

Pengembangan permainan petak umpet salah satunya adalah model petak umpet dengan kartu. Layaknya permainan petak umpet pada umumnya ada yang bersembunyi dan ada yang mencari, perbedaannya yaitu pada media yang disembunyikan, lokasi bermain dan tingkat kesulitan adalah kartu. Permainan petak umpet kartu ini secara langsung membuat anak dapat bergerak secara aktif sehingga struktur kognitif anak dapat berkembang dengan baik karena permainan ini menyenangkan bagi anak dan dapat memberikan pengalaman yang dapat membantu dalam berkembangnya struktur kognitif anak.

Langkah-langkah permainan petak umpet kartu ini pada dasarnya sama dengan permainan petak umpet pada umumnya, perbedaannya terletak pada penggunaan media untuk disembunyikan, lokasi dan tingkat kesulitannya. Berikut adalah langkah-langkah permainan petak umpet warna:

1. Anak dibagi 2 kelompok.
2. Melakukan hompimpa untuk menentukan kelompok yang kalah dan bertugas mencari kartu yang disembunyikan (umpat) oleh kelompok yang menang.

3. Kelompok yang kalah harus menghitung angka yang telah ditentukan sambil menutup matanya, ketika kelompok yang kalah menghitung, kelompok lain harus cepat-cepat menyembunyikan kartu di tempat yang aman dan tidak mudah terlihat.
4. Setelah hitungan selesai, yang kalah harus mencari semua kartu yang telah disembunyikan kelompok lain sampai bisa ditemukan.
5. Bila telah menemukan kartu yang disembunyikan maka anak harus cepat-cepat kembali ke benteng sambil menyebutkan kartu yang ditemukan.
6. Setelah semua ditemukan maka untuk yang kalah mencari bergantian dengan kelompok lainnya.

Berikut beberapa keuntungan yang diperoleh melalui aktivitas permainan petak umpet kartu dalam Jatmika (2012: 96) :

1. Membantu anak memahami kata melalui kegiatan bermain yang menyenangkan untuk meningkatkan perkembangannya kognitifnya.
2. Anak menjadi terampil dalam pemilahan kartu. Permainan ini mengharuskan anak bisa mengetahui jenis-jenis kartu ketika ia sebagai pencari.
3. Mengasah ketelitian dan kepekaan anak.
4. Melatih kesabaran pada anak ketika mencari.
5. Melatih ingatan anak untuk mengingat kartu yang ditemukan.
6. Melatih sportifitas pada anak.

2.2 Penelitian Relevan

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

1. **Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis dan Disiplin Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan.** Skripsi pada Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 2016 yang ditulis oleh Wardatun Nafisah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional untuk menentukan hubungan variabel. Sampel yang digunakan sebanyak 46 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa (1) karakter demokratis dan disiplin siswa SDN Pakukerto 1 Sukorejo Kabupaten Pasuruan berada pada kategori sedang yakni 63% dengan jumlah 30 dari 46 siswa untuk karakter demokratis, dan 76% dengan jumlah 35 dari 46 siswa untuk karakter disiplin. (2) Permainan petak umpet dan lompat tali memberikan kontribusi yang signifikan dalam membentuk karakter demokratis yakni 107% dan karakter disiplin yakni 9,6%. (3) Permainan petak umpet dan lompat tali berpengaruh signifikan terhadap pembentukan karakter demokratis dan disiplin. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien regresi sebesar 2,301 dengan signifikansi $p = 0,026 < 0,05$ untuk permainan petak umpet dan lompat tali terhadap karakter demokratis dan 2,161 dengan signifikansi

$p = 0,036 < 0,05$ untuk permainan tradisional petak umpet dan lompat tali terhadap karakter disiplin.

2. **Pengaruh Aktivitas Permainan Petak Umpet Kata Terhadap Perkembangan Keaksaraan Anak Kelompok B Di TK Bhakti Kartika Pahayu Jaya Lampung Barat Tahun Ajaran 2016/2017.**

Skripsi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan 2017 yang ditulis oleh Novia Agustin. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas permainan petak umpet kata terhadap perkembangan keaksaraan anak kelompok B di TK Bhakti Kartika Pahayu Jaya Lampung Barat. Metode penelitian bersifat *Pre-Experimental* menggunakan jenis *One Grup Pretest-Posttest*. Sampel penelitian berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan Regresi Linier Sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara aktivitas permainan petak umpet kata terhadap perkembangan keaksaraan pada anak kelompok B.

3. **Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar.** Jurnal Moral Kemasyarakatan,

Vol.2, No.2 Desember 2017. Penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan tradisional untuk membentuk karakter disiplin dan jujur pada siswa SD. Penelitian ini mengadaptasi penelitian dan pengembangan model *Borg & Gall* dengan menyederhanakan menjadi

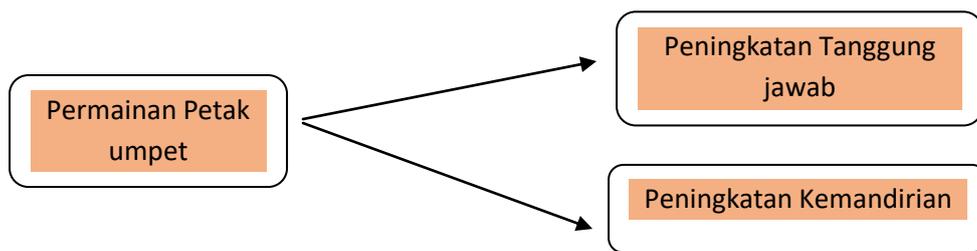
2 tahapan penelitian yaitu (1) tahap pra-pengembangan, yang meliputi kajian literatur dan studi lapangan, (2) tahap pengembangan, yang meliputi (a) penyusunan draf produk, (b) validasi ahli, (c) uji coba lapangan, dan (d) produk akhir. Hasil penelitian menunjukkan telah tersusunnya tiga permainan tradisional yang dimodifikasi yang terintegrasi perilaku karakter jujur dan disiplin yaitu (1) mladok, (2) gompot, (3) si boi. Unsur modifikasi permainan tradisional berisi: nama permainan, gambar, tujuan, alat, fasilitas pendukung, cara bermain dan potensi karakter yang terbentuk.

4. **Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini.** Jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi pustaka. Hasil dari penelitian ini diharapkan agar permainan tradisional secara langsung dapat memberikan kontribusi kepada anak-anak diantaranya berupa: 1) pembentukan fisik yang sehat, bugar, tangguh, unggul dan berdaya saing; 2) pembentukan mental meliputi: sportivitas, toleran, disiplin dan demokratis; 3) Pembentukan moral menjadi lebih tanggap, peka, jujur dan tulus; 4) pembentukan kemampuan sosial, yaitu mampu bersaing, bekerjasama, berdisiplin, bersahabat, dan berkebangsaan.

2.3. Kerangka Berpikir

2.3.1. Permainan Petak umpet terhadap Tanggung jawab

Kegiatan bermain sangat penting bagi anak-anak, dengan bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan hidupnya. Saat bermain anak dapat mengembangkan motorik kasar dan halus, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungannya, membnetuk motivasi, daya imajinasi, daya fantasi dan kreativitas. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun lingkungan sekitar



Gambar 2 Kerangka Berpikir

Berdasarkan nilai dan indikator dari permainan tradisional petak umpet yang dapat menunjukkan bahwa permainan ini mampu untuk meningkatkan Tanggung jawab anak usia dini. Adapun aspek tanggung jawab yaitu:

Tabel 2.1. Aspek dan Indikator Tanggung jawab dalam Permainan Petak umpet.

Nama permainan tradisional	Aspek tanggung jawab	Indikator perilaku dalam permainan petak umpet
Petak umpet	<ul style="list-style-type: none"> Tahu akan hak dan kewajibannya Mentaati aturan 	<ul style="list-style-type: none"> Pada saat memulai permainan anak tahu giliran siapa bermain atau berjaga. Anak dapat bersembunyi ditempat manapun sesuai keinginannya. Pada saat bermain anak senantiasa

	<p>kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengatur diri sendiri • Bertanggung jawab atas apa yang dilakukan 	<p>mengikuti aturan permainan yang telah disepakati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada saat bersembunyi anak dapat melakukan persembunyian yang pas • Pada saat bermain menjadi penjaga pos, maka berusaha memimpin permainan
--	---	--

2.3.2 Permainan Petak umpet terhadap Kemandirian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Iswinarti (2008) terdapat beberapa nilai-nilai dan indikator dari permainan tradisional Tanggung jawab yang dapat menunjukkan bahwa permainan ini mampu untuk meningkatkan kemandirian anak usia dini, Adapun aspek kemandirian yaitu:

Tabel 2.2. Aspek dan Indikator Kemandirian dalam Permainan Petak umpet

Nama permainan tradisional	Aspek Kemandirian	Indikator perilaku dalam permainan petak umpet
Petak umpet	<ul style="list-style-type: none"> • Emosi • Intelektual • Sosial 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain tidak bermain curang berusaha tetap mengikuti aturan permainan • Berkonsentrasi dan fokus ketika sedang bermain walaupun dengan adanya gangguan sekitar • Anak dapat Menyusun strategi untuk menang dengan bersembunyi di tempat yang aman • Saat mencari tim lawan bersembunyi anak dapat menemukan kartu yang sesuai. • Anak dapat saling bekerja sama untuk segera menemukan tim lawan

2.4. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat langkah-langkah dalam penyusunan model pengembangan permainan Petak umpet.
2. Terdapat langkah-langkah dalam pelaksanaan model pengembangan permainan Petak umpet
3. Hasil uji coba terhadap model pengembangan permainan Petak umpet menunjukkan peningkatan Tanggung jawab dan kemandirian anak usia dini.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain 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 petak umpet. Permainan petak umpet yang dimaksud dalam penelitian ini dikembangkan khusus mengikut pada model permainan yang meningkatkan tanggung jawab dan kemandirian 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.

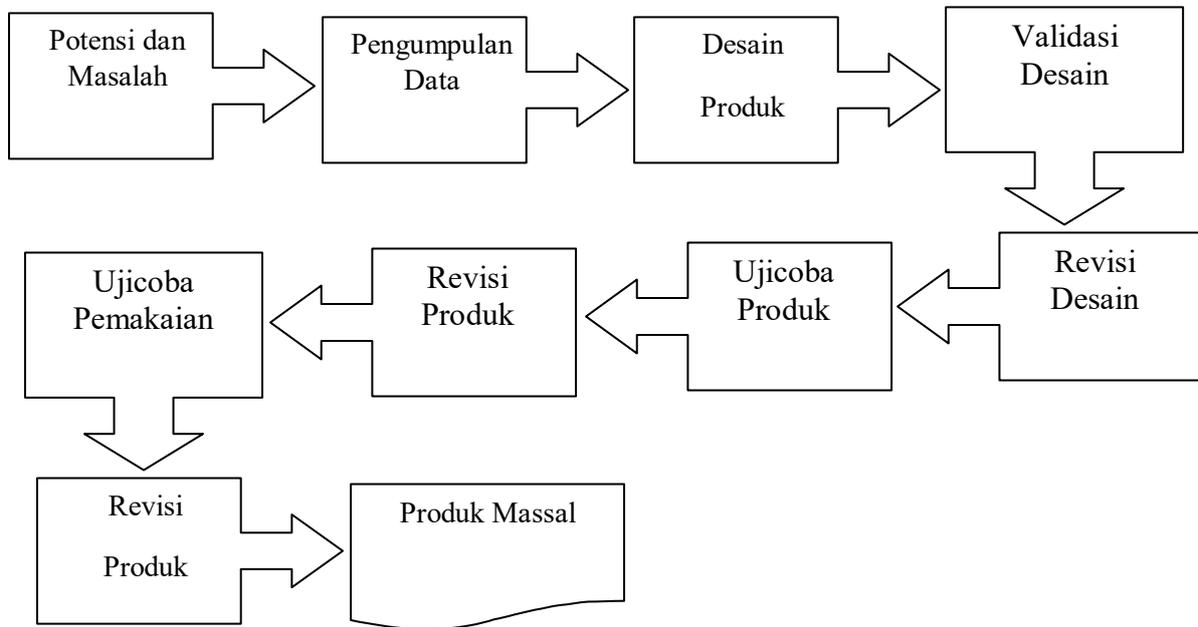
Lebih jauh Borg dan Gall (1989) dalam Arifin (2012: 127) menjelaskan *“research and development is a powerfull strategy for improving practice. It as a process used to develop and validate educational products”*. Produk pendidikan yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini mengandung empat pengertian 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

Sistematika yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada langkah-langkah pengembangan menurut Sugiyono (2014: 409). Langkah-langkah pengembangan ini terdiri dari 10 langkah yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) produk akhir.

Gambar 3

Langkah - langkah Pengembangan



Sumber: Sugiyono (2014:409)

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 petak umpet mampu meningkatkan tanggung jawab dan kemandirian anak usia dini. Kondisi ini dapat dilihat dari hasil observasi sebelumnya dimana ditemukan peningkatan yang signifikan nilai tanggung jawab anak dan kemandirian anak pada saat anak tersebut bermain permainan petak umpet bersama teman-temannya. Dari hasil

observasi awal penelitian ditemukan bahwa anak yang sedang bermain petak umpet tanggung jawabnya 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 tanggung jawab maupun kemandirian.

2. Pengumpulan data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian kali ini terkait kegunaan dari permainan petak umpet dan modifikasinya agar sesuai digunakan untuk anak usia dini. Data termasuk hasil observasi dan pengujian produk permainan petak umpet pada anak usia dini. Permainan petak umpet yang diujikan mengalami modifikasi agar sesuai dengan anatomi anak usia dini. Permainan petak umpet adalah permainan yang menuntut tanggung jawab dari setiap pemain juga kemandirian dalam menyelesaikan setiap tahapannya.

3. Desain produk

Desain produk yang diharapkan adalah sebuah manual pegangan untuk guru dalam mengawasi anak usia dini dalam bermain permainan petak umpet yang dimodifikasi secara ukurannya. Permainan diharapkan menyenangkan mungkin dan semudah mungkin agar tak membebani anak dalam melakukan permainan. Dalam permainan ini ada modifikasi terhadap media yang digunakan agar lebih menarik minat anak. 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 tanggung jawab.

4. Validasi desain

Desain permainan dimodifikasi secara ukuran lapangan dan aturan yang lebih disederhanakan agar permainan petak umpet ini dapat dinikmati oleh anak usia dini. Selain itu kartu yang digunakan akan ditentukan bagaimana bentuk dan besarnya agar ia tetap aman tetapi tidak menjadi media yang menyulitkan murid ketika sedang melakukan permainan petak umpet. 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 petak umpet, variabel tanggung jawab 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 sesuai 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 petak umpet yang layak digunakan oleh anak usia dini.

7. Revisi produk

Produk telah mengalami revisi ukuran sebanyak tiga kali merujuk pada literature awal permainan petak umpet. Perubahan lokasi dan waktu permainan merujuk pada kemampuan anak sehingga memudahkan anak untuk bermain permainan petak umpet. Modifikasi atas lokasi dan waktu yang digunakan untuk bermain juga dianggap perlu untuk meningkatkan keselamatan dan kenyamanan dalam proses control permainan.

8. Uji coba 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 petak umpet 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 petak umpet ini kemudian diharapkan

anak-anak usia dini yang diteliti dapat ditingkatkan kemandirian dan tanggung jawabnya dalam sebuah kelompok.

10. Produk massal

Produk berupa buku manual permainan petak umpet untuk anak usia dini dapat digunakan sebagai pegangan dan diedarkan pada guru/ tenaga pengajar PAUD. Dan 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 petak umpet untuk meningkatkan tanggung jawab dan kemandirian 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 petak umpet 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 Petak umpet
- b. Variabel dependen : Tanggung jawab dan kemandirian

Definisi Operasional

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

Tabel 3.1
Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Dari tanggung jawab Dan Kemandirian

Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Indikator	Pengukuran
1	2	3	4
Petak Umpet (X)	permainan yang menyenangkan bagi anak yang dapat dimainkan dengan	1. Mendapatkan teman yang bersembunyi 2. Menebak tempat	Skala Likert

	cara mencari teman-temannya yang bersembunyi Achroni (2012:58)	persembunyian teman	
Tanggung Jawab (Y1)	hasil dari pujian dan dorongan semangat terhadap pertumbuhan menjadi dewasa, serta terhadap perbuatan yang menunjukkan kemandirian Azerrad (2005: 186)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahu akan haknya, 2. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan), 3. Mengatur diri sendiri, 4. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri. 	Skala Likert
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)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tanggungjawab 2. Percaya diri 3. Mandiri 4. Berpartisipasi 5. Pembagian Tugas 6. Aktivitas 	Skala Likert

Sumber: dikembangkan oleh peneliti untuk kepentingan penelitian.

Model Permainan Petak umpet

Model Permainan Petak umpet adalah suatu desain permainan yang aktifitas bermainnya dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan pos penjaga dan kartu sebagai media utama dan media lain seperti spidol, 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 (Azwar, 2018). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B TK ABA 25 Medan. Tahun Ajaran 2019/2020 yang berjumlah 60 orang. Dimana subyek penelitian pada uji terbatas sebanyak 4 (empat) anak, pada uji lapangan lebih luas sebanyak 8 (delapan) anak, dan pada uji operasional sebanyak 30 anak yang terdiri dari kelas eksperimen sebanyak 15 (lima belas) anak dan kelas kontrol 15 (lima belas) anak.

Sampel

Sampel adalah sebagian dari keseluruhan individu yang menjadi objek penelitian, Mardalis (014:55). 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. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel penelitian adalah anak dengan ketekunan dan kemandirian pada tahap belum berkembang dan mulai berkembang.

3.3.3. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dalam penelitian tahap I dikumpulkan melalui hasil pengamatan terhadap tanggung jawab dan kemandirian anak usia dini setelah anak mengikuti permainan petak umpet.

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 tanggung jawab dan kemandirian anak usia dini. Penilaian lembar instrumen, lembar observasi dan penilaiannya dapat dilihat pada lampiran.

3.3.5. Analisis Data

Metode analisis data adalah suatu metode yang digunakan untuk mengolah hasil penelitian guna memperoleh suatu kesimpulan dan untuk memperoleh hasil analisis yang lebih teliti dan terpercaya. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif. Analisis data deskriptif bertujuan untuk memberikan deskripsi tentang proses bermain petak umpet dari subjek penelitian dan dimaksudkan untuk melakukan pengujian hipotesis. Analisis deskriptif perlu dilakukan sebelum pengujian hipotesis agar peneliti memahami realitas dari variabel-variabel yang terlibat secara empirik. Penyajian hasil analisis berupa frekuensi dan persentase, tabulasi silang dan diagram-diagram grafik (Azwar, 2018). Dalam penelitian ini analisis deskriptif berupa nilai rata-rata (*mean*) yang digunakan untuk mengetahui tanggung jawab dan kemandirian anak usia dini dalam permainan petak umpet.

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 petak umpet yang dimodifikasi secara tingkatan (level) permainan. Permainan petak umpet yang akan dikembangkan terdiri dari tiga level permainan berdasarkan tingkat kesulitannya yaitu: Permainan petak umpet level 1 (dilakukan didalam ruangan, menemukan kartu gambar, dan batas waktu 30 menit), Permainan petak umpet level 2 (dilakukan di luar ruangan, menemukan kartu angka dan batas waktu 30 menit) dan permainan petak umpet level 3 (dilakukan diluar dan dalam ruangan, menemukan kartu huruf, dan batas waktu 30 menit). Permainan diharapkan menyenangkan dan mudah agar anak tidak terbebani dalam melakukan permainan.

Desain produk mencakup beberapa hal yaitu:

1. Kriteria Model

Model yang dibuat adalah permainan tradisional petak umpet untuk mengembangkan tanggung jawab 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 Petak umpet Untuk Meningkatkan Tanggung jawab 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 Tanggung jawab dapat melakukan dengan penuh tanggung jawab, bekerja 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 Petak umpet untuk Meningkatkan Tanggung jawab 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 3.2

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				

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN				
		1	2	3	4	
	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					
	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				

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
	dalam bab				

Tabel 3.3

Kisi – Kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru Oleh Ahli Media

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				
	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 kekontrasan 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				

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
	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				
	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					

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

Tabel 3.4
Kisi -Kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru Oleh Ahli 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).

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 petak umpet dalam tiga level permainan, sementara kelas kontrol menggunakan permainan petak umpet 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 3.5 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 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 petak umpet untuk meningkatkan kerjasama dan kemandirian anak usia dini dan membandingkan Tanggung jawab dan kemandirian pada kelas eksperimen yang diberi permainan petak umpet dengan kelas kontrol yang bermain petak umpet secara konvensional.

3.4.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengukur data yang berhubungan dengan variabel penelitian. Instrumen memberikan data yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian dan menguji hipotesis. Penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi untuk menilai ketekunan dan kemandirian anak. Instrumen lembar observasi dapat dilihat pada halaman lampiran

3.4.4 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:

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

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. $P_s > 76\% - 100\%$ = Sangat valid
 2. $P_s > 51\% - 75\%$ = Valid
 3. $P_s < 25\% - 50\%$ = kurang valid
 4. Analisis data efektivitas kerjasama dan kemandirian anak usia dini.
2. Analisis data efektivitas buku panduan guru Model Permainan Tradisional petak umpet untuk Meningkatkan Tanggung jawab 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 Ho ditolak dan Ha diterima
2. Sebaliknya, jika nilai t hitung $<$ T table, maka Ho diterima dan Ha ditolak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

- 1) Pengembangan Modul Permainan petak umpet dapat meningkatkan perkembangan Tanggung jawab dan Kemandirian anak di TK ABA 25 dengan melakukan langkah-langkah melakukan 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 3.75, dan validator ahli media oleh Ibu Elly Nurhayati Purba.M.Pd menilai rerata gabungan sebesar 3.48. Jumlah rerata yang di peroleh jika di interpretasikan bahwa pada aspek materi bagian dari produk permainan yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.
- 3) Hasil analisis data penelitian melalui lembar observasi penilaian membuktikan bahwa terdapat peningkatan tanggung jawab anak dan kemandirian anak di TK ABA 25 Medan. berkembang dengan baik

5.2. Saran

Saran disampaikan kepada:

1. Para Guru Pendidik Anak Usia Dini agar menggunakan model pengembangan permainan petak umpet dalam kegiatan di sekolah untuk menumbuhkan tanggung jawab dan kemandirian anak.
2. Kepala sekolah diharapkan dapat mensosialisasi dan melakukan pelatihan kepada guru penggunaan model pengembangan permainan petak umpet pada anak usia dini.
3. Peneliti lain dapat melakukan penelitian eksperimen dengan melibatkan variabel lain dalam menguji kekuatan model pengembangan permainan petak umpet pada anak usia dini untuk meningkatkan tanggung jawab dan kemandirian.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.
- Agustin, N. 2017. *Pengaruh Aktivitas Permainan Petak Umpet Kata Terhadap Perkembangan Keaksaraan Anak Kelompok B Di TK Bhakti Kartika Pahayu Jaya Lampung Barat Tahun Ajaran 2016/2017*. Publikasi Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Aisyah, S. (2007). *Perkembangan dan konsep dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. UT.
- Ali, M. 2013. *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Arifin, Z. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azerrad, J. (2005). *Membangun Masa Depan Anak*. Bandung: Nusamedia dengan Nuansa.
- Hananta, R. W., & Mas'udah. 2015. Pengaruh Permainan Petak Umpet Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak. *Jurnal PAUD Teratai Vol. 4, No. 2, Mei 2105*.
- Hartati, S. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016*.

- Hasnida, (2014). *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Havighurst. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Alih Bahasa Satmoko. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Jatmika, Y. (2012). *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*. Yogyakarta: Diva Press.
- Lickona, T. (2012). *Mendidik Untuk Membentuk Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lie, A., & Prasasti, S. (2004). *101 Cara Membina Kemandirian Dan Tanggung Jawab Anak (Usia Balita Sampai Pra Remaja)*. Jakarta: PT Elex Media Komputido.
- Masitoh, dkk. (2005) *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: 2005.
- Masrun. (2006). *Studi Mengenai Kemandirian pada Penduduk di Tiga Suku Bangsa (Jawa, Batak, Bugis)*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mutadin. (2008). *Kemandirian sebagai Kebutuhan Psikologi pada Remaja*. <http://www.e-psikologi.com>
- Nakita. 2005. *Menjadikan Anak Mandiri*. Jakarta: Nakita
- Napisah, W. (2016). *Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet Dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis Dan Disiplin Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di SDN PAKUKERTO 1 SUKOREJO Kabupaten Pasuruan*. Pendidikan Guru. Fakultas ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

- Novan. (2013). *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Arr- Ruzz Media Pres.
- Paska, I. K. (2007). *Kemandirian Siswa SLTP Negeri 4 Sragen dalam Hubungannya dengan Pola Asuh Orang Tua dan Urutan Kelahiran*. Salatiga: Progd BK UKSW.
- Rahardjo, Adisasmita. (2010). *Pembangunan Pedesaan dan Perkotaan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rahman, H. (2005). *Pendapatan Asli Daerah*. Jakarta : Arifgosita.
- Rantina, M (2015). Peningkatan kemandirian melalui kegiatan pembelajaran *Practical Life* (penelitian tindakan Di TK B Negeri Pembina Kabupaten limah puluh kota Tahun 2015. *Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol. 9, No. 2, November 2015*.
- Rimm, S. (2003). *Mendidik dan Menerapkan Disiplin Pada Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Gramedia Pustakan Utama Anggota IKAPI.
- Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.

- Susanto, B. H. (2017). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, Vol.2, No.2 Desember 2017.
- Utomo, S. (2005). *Hubungan Motivasi Berprestasi, Kemandirian dan Prestasi Belajar siswa kelas II Semester I Tahun Pelajaran 2004/2005 SMP N 2 Pabelan*. Progd BK UKSW.
- Waidi. (2006). *On Becoming A Personal Excellent*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Wiyani, N. A. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Grava Media: Yogyakarta.
- Yamin, M., & Sanan, J. S. (2012). *Panduan PAUD, Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: GP Press.
- Yulianti. (2009). *Peran Orang Tua dalam Menumbuhkan Kemandirian pada Generasi Penerusnya*. Majalah Ilmiah. Semarang: UNIKA.

LAMPIRAN









UNIVERSITAS MEDAN AREA PROGRAM PASCASARJANA

Program Magister : Ilmu Administrasi Publik - Agribisnis - Ilmu Hukum - Psikologi
Program Doktor : Ilmu Pertanian

Jl. Setia Budi No. 79-B Tj. Rejo Medan Sunggal Kota Medan Sumatera Utara 20112 Indonesia
Telp. (061) 8201994 Fax. (061) 8226331

Nomor : 811 /PPS-UMA/WDI/01/VII/2020 Juli 2020
Lampiran : -
Hal : Pengambilan Data

Kepada Yth. :
TK ABA 25 Medan
Jl. Pelita XI No. 5 Kel. Sidorame Barat, Kec. Medan Perjuangan
Di -
Tempat

Dengan hormat,

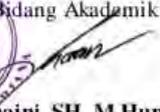
Sehubungan dengan adanya Tugas Akhir mahasiswa Program Magister Psikologi Universitas Medan Area, kami mohon kesediaan Saudara untuk memberikan izin kepada mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Dewi Wulandari
NPM : 171804048
Program Studi : Magister Psikologi
Konsentrasi : Pendidikan

Untuk melaksanakan pengambilan data di tempat yang Saudara pimpin sebagai bahan melengkapi tugas-tugas penulisan Tesis pada Program Magister Psikologi Universitas Medan Area.

Disamping itu perlu kami sampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut diatas mengambil judul "Model Pengembangan Permainan Petak Umpet Terhadap Tanggung Jawab dan Kemandirian Anak Di TK ABA 25 Medan".

Demikian disampaikan, atas bantuan dan kerjasama yang baik diucapkan terimakasih.

Direktur,
Wakil Bidang Akademik

Dra. Isnaini, SH, M.Hum

Tembusan :
Ketua Program Studi – M.Psi
Pertinggal



UNIVERSITAS MEDAN AREA PROGRAM PASCASARJANA

Program Magister : Ilmu Administrasi Publik - Agribisnis - Ilmu Hukum - Psikologi
Program Doktor : Ilmu Pertanian

Jl. Setia Budi No. 79-B Tj. Rejo Medan Sunggal Kota Medan Sumatera Utara 20112 Indonesia
Telp. (061) 8201994 Fax. (061) 8226331

Nomor : 811 /PPS-UMA/WDI/01/VII/2020
Hal : Izin Penelitian

Juli 2020

Kepada Yth. :
TK ABA 25 Medan
Jl. Pelita XI No. 5 Kel. Sidorame Barat, Kec. Medan Perjuangan
Di -
Tempat

Dengan hormat,

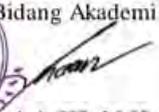
Selubungan dengan adanya Tugas Akhir mahasiswa Program Magister Psikologi Universitas Medan Area, kami mohon kesediaan Saudara untuk memberikan izin kepada mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

N a m a : Dewi Wulandari
NPM : 171804048
Program Studi : Magister Psikologi
Konsentrasi : Pendidikan

Untuk melaksanakan pengambilan data di tempat yang Saudara pimpin sebagai bahan melengkapi tugas-tugas penulisan Tesis pada Program Magister Psikologi Universitas Medan Area.

Disamping itu perlu kami sampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut diatas mengambil judul **"Model Pengembangan Permainan Petak Umpet Terhadap Tanggung Jawab dan Kemandirian Anak Di TK ABA 25 Medan"**.

Demikian disampaikan, atas bantuan dan kerjasama yang baik diucapkan terimakasih.

An, Direktur,
Bidang Akademik

Dr. Lenaini, SH, M.Hum

Tembusan :
Ketua Program Studi – M.Psi
Pertinggal



TAMAN KANAK – KANAK AISIYAH
BUSTANUL ATHFAL 25
CABANG SIDORAME BARAT

JALAN. PELITA II NO . 5 MEDAN

Nomor : 18 / TK/ D / VIII / 20
Lampiran :
Hal : Menerima Penelitian

11 SEPTEMBER 2020

Yth : Bapak Wakil Bidang Akademik
Dr. Isnaini, SH, M. Hum

Di

Universitas MEDAN AREA

Dengan hormat, sehubungan dengan penelitian yang dilaksanakan di TK AISIYAH BUSTANUL ATHFAL 25 oleh mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Dewi Wulandari
NPM : 171804048
Program Studi : MAGISTER PSIKOLOGI
Konsentrasi : Pendidikan
Judul Penelitian : Model Pengembangan Permainan Petak Umpet Terhadap Tanggung Jawab dan Kemandirian Anak di TK ABA 25 Medan

Dengan surat ini ,kami sudah menerima penelitian yang dilakukan mahasiswa yang bersangkutan untuk mengumpulkan data yang di butuhkan dalam melengkapi tugas –tugas Penulisan Tesis pada Program Megister Psikologi Universitas Medan Area

Demikian di sampaikan, ,atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih



BIODATA VALIDATOR

NAMA : Dra. Rahmi bachtar M.Psi
TEMPAT,DAN TANGGAL LAHIR : Medan, 26 September 1966
ALAMAT : Jl. Brigen Kapten Katamso gg. Pancasila
KELURAHAN/DESA : Sungai mati
KECAMATAN : Medan Maimon
KOTA/KABUPATEN : Medan
PROVINSI : Sumatera Utara
PEKERJAAN : Dosen UT/Kepala sekolah
ALAMAT : jl. Bromo
KELURAHAN/DESA : -
KECAMATAN : Medan Area
KOTA/KABUPATEN : Medan
PROVINSI : Sumatera Utara
JABATAN : Ketua IGTK Medan

MEDAN, 2019

VALIDATOR



DR. RAHMI BACHTAR M.PSI
NIP. 196609260010001001

LEMBAR REVISI VALIDASI PERMAINAN PETAK UMPET OLEH AHLI
MATERI

A. PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Kategori Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
I. Aspek Isi							
1	1. Apakah model permainan sudah sesuai dengan KD	V					
	2. Apakah pengembangan ini sesuai dengan KD yang ada	V					
	3. Apakah materi sesuai dengan	V					
2.	Keakuratan Materi:						
	a. Penggunaan materi yang sesuai dan tepat	V					
	b. Mendorong rasa ingin tahu dan bekerjasama	V					
3.	a. Apakah materi permainan Petak umpet membuat anak tertarik untuk bekerjasama	V					
	b. Apakah materi permainan tradisional petak umpet dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak dan bertanggung jawab.	V					
II. Aspek Kualitas							
4.	Teknik penyampaian materi						
	a. Apakah teknik penyampaian materi dalam buku panduan guru sudah sesuai untuk anak	V					
	b. Apakah materi dalam buku sudah sesuai dengan karakteristik anak kelas	V					
5	Penyajian Materi:						
	a. Apakah penyajian materi sudah menarik.	V					
6	Keruntutan alur materi:						

	a. Apakah materi yang ada pada buku sudah disajikan secara berurutan.	V					
	b. Apakah materi pada buku panduan sudah baik dalam penyusunan materinya	V					
III. Aspek Bahasa							
7	Kalimat yang terdapat pada buku panduan permainan petak umpet jelas serta dapat dipahami:						
	a. Apakah penggunaan kalimat dalam materi (buku panduan) sudah jelas dan mudah difahami.	V					
8	Penggunaan istilah pada panduan permainan petak umpet sudah tepat:	V					
	a. Apakah penggunaan istilah dalam buku panduan ini (materi) sudah tepat.	V					
9	Tidak terdapat penafsiran ganda:	V					
	a. Apakah didalam materi (buku panduan) ini terdapat penafsiran/pengertian ganda.	V					

Skor yang diperoleh : Skor Maksimal : 85

B. Rekomendasi/Saran

.....
.....
.....
.....

C. Kesimpulan

Pengembangan model permainan tradisional petak umpet dinyatakan :

Layak digunakan tanpa revisi

Layak digunakan dengan revisi sesuai saran dan masukan

Tidak layak digunakan

Medan,
Validator

2012

LAMPIRAN

Validasi Modul Model Pengembangan Permainan Tradisional Petak Umpet Untuk Meningkatkan Tanggung jawab dan Kemandirian Anak Usia Dini

Nama Penilai : Dra. Rahmi Bachtar, M.psi

Jabatan : Ketua IGTK Medan

Bidang Keahlian : Pendidikan Anak Usia Dini

A. Tujuan.

Untuk merevisi atau memperbaiki hal-hal yang kurang baik pada modul

B. Petunjuk.

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan tanda centang (√) pada satu kolom : 1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik), 4 (sangat baik).
2. Media dikatakan valid, apabila rata-rata skor berada pada kategori minimal “valid”

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
Keakuratan	1. Keakuratan struktur kalimat				V
Komunikatif	2. Keefektifan kalimat				V
	3. Pemahaman terhadap pesan				V
Kesesuaian kaidah bahasa	4. Ketepatan tata Bahasa				V
	5. Ketepatan ejaan			V	
Kesesuaian perkembangan peserta didik	6. Kesesuaian tingkat perkembangan kemandirian peserta didik				V
	7. Kesesuaian tingkat perkembangan tanggung jawab				V
Jumlah					27
Rata-rata					3,85
Klasifikasi Validasi					< 3

Tingkat Pencapaian	Klasifikasi Validasi
$3 \leq RTP \leq 4$	Valid (Layak)
$2 \leq RTP \leq 3$	Cukup Valid (Cukup Layak)
$1 \leq RTP \leq 2$	Tidak Valid (Tidak Layak)

Catatan :

Medan, 2019

Validator Ahli



Validasi Model Pengembangan Permainan Tradisional Petak umpet Untuk
Meningkatkan Tanggung jawab dan Kemandirian Anak Usia Dini

Nama Penilai : Dra. Rahmi bachtar M.Psi

Jabatan : Ketua IGTK Medan

Bidang Keahlian : Pendidikan Anak Usia Dini

A. Tujuan.

Untuk merevisi atau memperbaiki hal-hal yang kurang baik pada modul

B. Petunjuk.

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan tanda centang (√) pada satu kolom : 1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik), 4 (sangat baik).
2. Media dikatakan valid, apabila rata-rata skor berada pada kategori minimal “valid”

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
Desain Penyajian	1. Kejelasan judul				V
	2. Kejelasan penyajian petunjuk permainan				V
	3. Kesesuaian materi dengan tujuan permainan				V
	4. Kemudahan dalam memahami materi				V
	5. Kualitas pendahuluan				V
Penyajian Buku Panduan Guru	6. Ketepatan cakupan isi materi				V
	7. Penyampaian materi menarik dan logis				V
	8. Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi				V

	9. Kesesuaian gambar dalam penjelasan materi				V
	10. Pemberian ovulasi untuk mengukur kemampuan siswa				V
	11. Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa				V
	12. Pengarahan sikap positif siswa terhadap materi dan proses permainan				V
	13. Kualitas penyajian materi				V
	14. Ketertiban dan peran siswa dalam proses permainan				V
	15. Konsistensi sistematika penyajian				V
	16. Keruntutan sajian				V
	17. Keseimbangan sajian materi				V
	18. Pengantar sub				V
	19. Pengantar bab				V
	20. Rangkuman			V	
	21. Daftar Pustaka			V	
	22. Interaktif partisipatif				V
	23. Mendorong keterlibatan peserta didik untuk belajar mandiri dan kelompok yang interaktif dengan permainan				V
	24. Mendorong berfikir				V

	kreatif				
	25. Ketertautan dan keterpaduan makna dalam bab				V

Tingkat Pencapaian	Klasifikasi Validasi
$3 \leq RTP \leq 4$	Valid (Layak)
$2 \leq RTP \leq 3$	Cukup Valid (Cukup Layak)
$1 \leq RTP \leq 2$	Tidak Valid (Tidak Layak)

Medan, 2019

Validator



DR. H. ...
NIP. 1960050 198907 2 002

Lembar Observasi Kemandirian Anak

Nama Anak :

Siklus/Pertemuan :

Petunjuk :

1. Perhatikan dengan cermat kegiatan yang dilakukan oleh anak.
2. Nilailah dengan menggunakan lembar observasi kemandirian anak.

No	Indikator	Deskriptor
1	Tanggung jawab	1. Mampu menerima kekalahan dengan lapang dada 2. Berani mengakui kelebihan 3. Mampu mengendalikan diri
2	Percaya diri	4. Berani tampil didepan umum 5. Mampu mengambil keputusan secara mandiri 6. Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil kerjanya
3	Mandiri	7. Mampu menyelesaikan tugasnya sendiri tanpa bantuan lagi 8. Mampu mengerjakan pekerjaan sendiri 9. Menyelesaikan permainan hingga selesai
4	Berpartisipasi	10. Mampu bermain dengan teman yang baru. 11. Mampu berinteraksi dengan orang lain. 12. Mampu mengendalikan diri 13. Mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru
5	Pembagian tugas	14. Mampu menunggu giliran 15. Dapat bekerja sama
6	Aktivitas	16. Sabar menunggu giliran 17. Mampu bermain sportif

Kriteria penilaian :

3 : Jika terdapat 3 deskriptor teramati (Berkembang Sangat Baik)

2 : Jika terdapat 2 deskriptor teramati (Berkembang Sesuai Harapan)

1 : Jika terdapat 1 deskriptor teramati (Mulai Berkembang)

0 : Jika belum ada deskriptor teramati (Belum Berkembang)

Lembar Observasi Tanggung jawab

Nama Anak :

Siklus/Pertemuan :

Petunjuk :

1. Perhatikan dengan cermat kegiatan yang dilakukan oleh anak.
2. Nilailah dengan menggunakan lembar observasi tanggung jawab anak.

No	Indikator	Deskriptor
1	Tahu akan haknya	1) Menjaga barang miliknya 2) Dapat mengemukakan pendapatnya 3) Keingintahuan yang besar
2	Mentaati aturan kelas (kegiatan aturan)	4) Mematuhi aturan 5) Mengikuti permainan dengan tertib 6) tepat waktu
3	Mengatur diri sendiri	7) Mampu mengendalikan diri ketika bermain 8) Jujur dalam bermain 9) Terbuka dalam pengalaman baru 10) Tetap tenang saat menghadapi rintangan
4	Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri	11) Bermain dengan tata aturan 12) Menyadari kesalahan 13) Dapat melakukan permainan 14) Selalu menjaga ketertiban dalam bermain

Kriteria penilaian :

- 3 : Jika terdapat 3 deskriptor teramati (Berkembang Sangat Baik)
2 : Jika terdapat 2 deskriptor teramati (Berkembang Sesuai Harapan)
1 : Jika terdapat 1 deskriptor teramati (Mulai Berkembang)
0 : Jika belum ada deskriptor teramati (Belum Berkembang)