

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN HULAHOOOP  
UNTUK MENINGKATKAN KETEKUNAN DAN  
KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI**

**TESIS**

**OLEH**

**TRIMI JULIANA SARAGIH**

**NIM : 171804125**



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

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

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

Document Accepted 24/12/21

Access From (repository.uma.ac.id)24/12/21

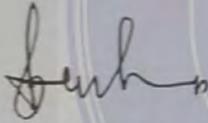
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
PROGRAM PASCA SARJANA  
MAGISTER PSIKOLOGI

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Pengembangan Model Permainan HulaHoop Untuk  
Meningkatkan Ketekunan dan Kemandirian Anak Usia Dini  
Nama : Trimi Juliana Saragih  
NPM : 171804125

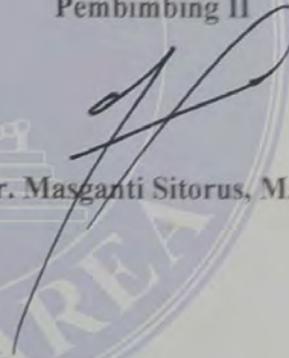
Menyetujui :

Pembimbing I



Dr. Amanah Surbakti, M.Psi

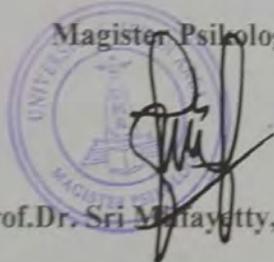
Pembimbing II



Dr. Masganti Sitorus, M.Ag

Ketua Program Studi

Magister Psikologi



Prof. Dr. Sri Mayetty, MS.Kons

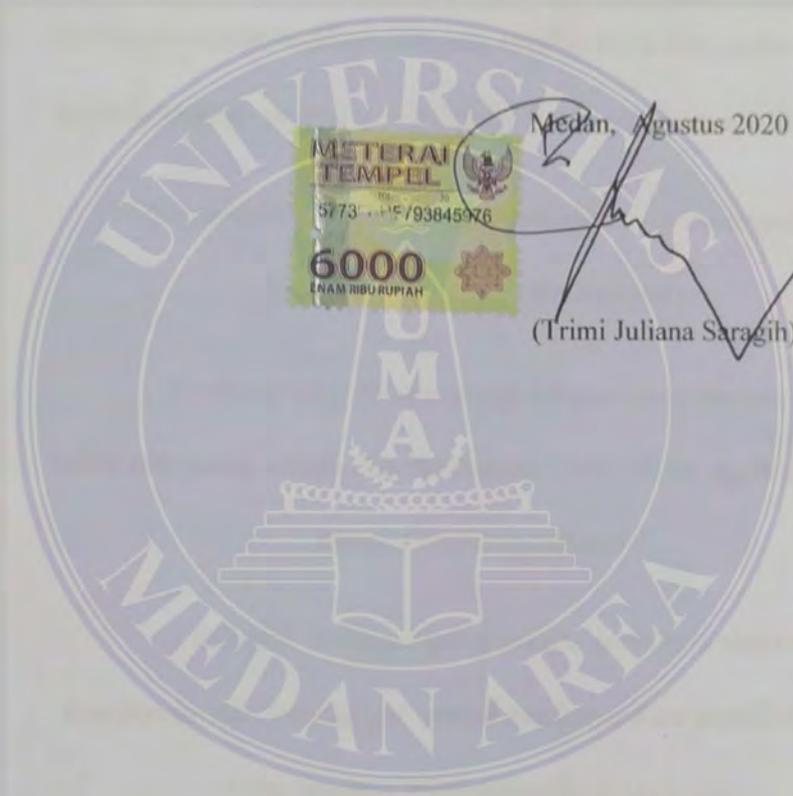
Direktur



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 didalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis sanjungkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul “ **PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN HULAHOOP UNTUK MENINGKATKAN KETEKUNAN DAN KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI** “. Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister Psikolog pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area.

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

Medan, Agustus 2020

Penulis

Trimi Juliana Saragih

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur Penulis sanjungkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “ **PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN HULAHOOP UNTUK MENINGKATKAN KETEKUNAN DAN KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI**” .

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 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 Citra Indonesia 1 Medan.

## ABSTRAK

**TRIMI JULIANA SARAGIH. Pengembangan Model Permainan Hula Hoop Untuk Meningkatkan Ketekunan dan Kemandirian Anak Usia Dini. Magister Psikologi Program Pascasarjana Universitas Medan Area.2020**

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa buku panduan guru bermain hula hoop untuk meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini dengan terlebih dahulu menguji draf dan efektifitas buku panduan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*research dan development*) model Borg dan Gall yang dilaksanakan dalam empat tahapan yaitu pendahuluan, pengembangan, uji coba dan *desiminasi*. TK Citra Indonesia I memiliki 60 murid yang terdiri dari 45 anak kelompok B dan 15 anak kelompok A. Subyek penelitian adalah anak kelompok B TK Citra Indonesia I tahun pelajaran 2019/2020. Dari 45 anak kelompok B dipilih 4 orang anak dari kelas B.3 untuk uji coba buku panduan pada lapangan terbatas dan 8 orang anak untuk uji coba buku panduan pada uji lapangan lebih luas. Untuk menguji apakah terjadi peningkatan ketekunan pada siswa yang menggunakan buku panduan permainan hula hoop dengan siswa yang bermain hula hoop secara konvensional tanpa buku panduan dilakukan uji operasional dengan memilih 15 anak dari kelas B.1 untuk kelas eksperimen dan 15 anak dari kelas B.2 untuk kelas kontrol. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, eksperimen dan wawancara. Metode observasi menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi dari indikator yang akan dicapai. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata ketekunan kelompok eksperimen pada permainan hula hoop level 1,2, dan 3 sebesar 64,53 dan nilai rata-rata ketekunan kelas kontrol sebesar 50,47 terjadi selisih sebesar 14,6. Sementara nilai rata-rata kemandirian kelompok eksperimen pada permainan hula hoop level 1,2, dan 3 sebesar 67,07 dan nilai rata-rata ketekunan kelas kontrol sebesar 53 terjadi selisih sebesar 14,07.

Kesimpulan yang diambil dari hasil analisis tersebut adalah permainan hula hoop dapat meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini.

**Kata kunci:** Permainan Hula Hoop, Ketekunan, Kemandirian.

## **ABSTRACT**

TRIMI JULIANA SARAGIH. Development Model of Hula Hoop Game is to increase Persistence and Independence of Early Childhood. Masters in Psychology, Postgraduate Program, University of Medan Area.2020

This study aims to produce products in the form of teacher manuals playing hula hoop to improve the persistence and independence of early childhood by first testing the draft and effectiveness of the guidebook. The type of research used is research and development of Borg and Gall models that are carried out in four stages, namely introduction, development, trial and decimation. TK Citra Indonesia I has 60 students consisting of 45 children of group B and 15 children of group A. The study subjects were children of group B TK Citra Indonesia I in the 2019/2020 school year. Of the 45 children in group B, 4 children from grade B.3 were selected for the limited field guidebook trial and 8 children for the broader field trial. To test whether there was increased diligence in students who used hula hoop game manuals with students who played hula hoop conventionally without the manual performed operational tests by selecting 15 children from grade B.1 for the experimental class and 15 children from class B.2 for the control class. The data collection method used in this research is observation, experiment and interview Data collection instruments in the form of observation sheets from indicators to be achieved. The data analysis technique used qualitative and quantitative analysis. The results showed the average persistence of the experimental group in hula hoop level 1,2, and 3 of 64.53 and the average persistence score of the control class of 50.47 occurred as low as 14.6. While the average independence score of the experimental group on hula hoop level 1,2, and 3 was 67.07 and the average independence score of the control class was 53.

The conclusion drawn from the results of the analysis is that hula hoop games improve the persistence and independence of early childhood.

**Keywords: Hula Hoop Game, Persistence, Independence**

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3.Rumusan Masalah.....	6
1.4.Tujuan Penelitian.....	7
1.5.Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kerangka Teori .....	9
2.1.1.Kemandirian.....	9
2.1.1.1.Konsep Kemandirian.....	9
2.1.1.2.IndikatorKemandirian. ....	13
2.1.1.3.Aspek-aspek Kemandirian. ....	14
2.1.1.4.Bentuk-Bentuk Kemandirian . ....	14
2.1.1.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemandirian..	18
2.1.1.6 Upaya Mengembangkan Kemandirian Anak....	20

2.1.2. Ketekunan .....	22
2.1.2.1. Konsep Ketekunan.....	22
2.1.2.2. Indikator Ketekunan .....	25
2.1.2.3. Aspek-aspek Ketekunan .....	27
2.1.2.4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Ketekunan ....	27
2.1.2.5. Manfaat Ketekunan.....	28
2.1.3. Permainan Hula Hoop .....	30
2.1.3.1. Konsep Hula Hoop.....	30
2.1.3.2. Tujuan Bermain Hula Hoop .....	33
2.1.3.3. Aspek-aspek Bermain Hula Hoop.....	35
2.2. Hasil yang Relevan.....	38
2.3. Kerangka Konseptual .....	43
2.4. Hipotesis.....	46
<b>BAB III. PROSEDUR PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis Penelitian.....	47
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	48
3.3 Subyek dan Objek Penelitian.....	48
3.4 Prosedur Pengembangan.....	49
3.4.1 Studi Pendahuluan .....	50
3.4.2 Pengembangan .....	51
3.4.3 Uji Lapangan.....	54
3.4.4 Desimina dan Implementasi.....	57
3.5 Metode dan Instrument Pengumpulan Data.....	58
3.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	58
3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data .....	59
3.6 Teknik Analisa Data.....	60
3.6.1 Analisis Data Validasi Buku Panduan Guru Bermain Hula Hoop. Untuk Meningkatkan Ketekunan dan Kemandirian Anak Usia Dini .....	61

3.6.2 Analisis Data Kepraktisan Buku Panduan Guru Bermain Hula Hoop. Untuk Meningkatkan Ketekunan dan Kemandirian Anak Usia Dini.....	66
3.6.3 Analisis Data Keefektifan Buku Panduan Guru Bermain Hula Hoop. Untuk Meningkatkan Ketekunan dan Kemandirian Anak Usia Dini .....	67
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Orientasi Kancan .....	68
4.2 Persiapan Penelitian .....	70
4.3. Deskripsi Hasil Pengembangan Buku Panduan Guru.....	72
4.3.1 Deskripsi Hasil Tahap Pendahuluan.....	72
4.3.2 Deskripsi Hasil Tahap Pengembangan.....	76
4.3.3. Deskripsi Hasil Uji Coba Pengembangan Model Permainan Hula Hoop.....	103
4.3.4 Deskripsi Hasil Tahap Penyebaran Produk (Desiminate Permainan Hula Hoop.....	169
4.4 Pembahasan Penelitian .....	170
<b>BAB V. SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan.....	174
5.2 Saran.....	175
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3,1 Desain Penelitian.....	57
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru Oleh Ahli Materi..	62
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru Oleh Disain Grafis	63
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru Oleh Bahasa.....	65
Tabel 4.1 Data Tenaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan di TK Citra Indonesia 1 Medan.....	70
Tabel 4.2 Analisis Materi Pengembangan Ketekunan dan Kemandirian Anak Usia Dini.....	80
Tabel 4.3 Lembar Observasi Pre Test dan Post Test Kemandirian Level I.....	82
Tabel 4.4 Lembar Observasi Pre Test dan Post Test Ketekunan Level I.....	83
Tabel 4.5 Lembar Observasi Pre Test dan Post Test Kemandirian Level 2.....	83
Tabel 4.6 Lembar Observasi Pre Test dan Post Test Ketekunan Level 2.....	84
Tabel 4.7 Lembar Observasi Pre Test dan Post Test Kemandirian Level 3.....	85
Tabel 4.8 Lembar Observasi Pre Test dan Post Test Ketekunan Level I.....	86
Tabel 4.9 Format Tujuan, Materi, Tugas, Media dalam Permainan Hula Hoop Untuk Meningkatkan Ketekunan.....	87
Tabel 4.10 Format Tujuan, Materi, Tugas, Media dalam Permainan Hula Hoop untuk Meningkatkan Kemandirian.....	88
Tabel 4.11 Rekapitulasi Penilaian Validitas Buku Panduan Guru Oleh Ahli Materi Sebelum di Uji Coba.....	91
Tabel 4.12 Rekapitulasi Penilaian Validitas Buku Panduan Guru Setelah Direvisi Oleh Ahli Materi.....	93
Tabel 4.13 Rekapitulasi Penilaian Validitas Buku Panduan Guru Oleh Ahli Disain Grafis dan permainan Sebelum Uji Coba.....	95
Tabel 4.14 Rekapitulasi Penilaian Validitas Buku Panduan Guru Oleh ahli Disain Grafis Setelah di Revisi .....	98
Tabel 4.15 Rekapitulasi Penilaian Validitas Buku Panduan Guru Oleh Ahli Bahasa Sebelum Revisi.....	100

Tabel 4.16 Rekapitulasi Penilaian Validitas Buku Panduan Guru Oleh Ahli Bahasa Setelah Direvisi.....	101
Tabel 4.17 Indikator Ketekunan.....	104
Tabel 4.18 Indikator Kemandirian.....	106
Tabel 4.19 Indikator Ketekunan Yang Distimulasi Pada Permainan Hula Hoop Level I .....	111
Tabel 4.20 Indikator Kemandirian Yang Distimulasi Pada Permainan Hula Hoop Level I.....	112
Tabel 4.21 Hasil Observasi Ketekunan Pada Permainan Hula Hoop Level I Pertemuan Pertama.....	113
Tabel 4.22 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan Hula Hoop Level I Pertemuan Pertama.....	114
Tabel 4.23 Hasil Observasi Ketekunan Pada Permainan Hula Hoop Level I Pertemuan Kedua.....	115
Tabel 4.24 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan Hula Hoop Level I Pertemuan Kedua.....	116
Tabel 4.25 Hasil Observasi Ketekunan Pada Permainan Hula Hoop Level I Pertemuan Ketiga .....	117
Tabel 4.26 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan Hula Hoop Level I Pertemuan Ketiga.....	118
Tabel 4.27 Rekapitulasi Hasil Post test Ketekunan Level I.....	119
Tabel 4.28 Rekapitulasi Hasil Post Test Kemandirian Level I.....	120
Tabel 4.29 Indikator Ketekunan Yang Distimulus Pada Permainan Hula Hoop Level II.....	124
Tabel 4.30 Indikator Kemandirian Yang Distimulus Pada Permainan Hula Hoop Level 2.....	125
Tabel 4.31 Hasil Observasi Ketekunan Pada Permainan Hula Hoop Level 2 Pertemuan Pertama.....	125
Tabel 4.32 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan Hula Hoop Level 2 Pertemuan Pertama.....	126
Tabel 4.33 Hasil Observasi Ketekunan Pada Permainan Hula Hoop Level 2 Pertemuan Kedua.....	127

Tabel 4.34 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan Hula Hoop Level 2 Pertemuan Kedua.....	128
Tabel 4.35 Hasil Observasi Ketekunan Pada Permainan Hula Hoop Level 2 Pertemuan Ketiga.....	129
Tabel 4.36 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan Hula Hoop Level 2 Pertemuan Ketiga.....	130
Tabel 4.37 Rekapitulasi Hasil Ketekunan Level 2.....	131
Tabel 4.38 Rekapitulasi Hasil Kemandirian Level 2.....	131
Tabel 4.39 Indikator Ketekunan Yang Distimulus Pada Permainan Hula Hoop Level 3.....	135
Tabel 4.40 Indikator Kemandirian Yang Distimulus Pada Permainan Hula Hoop Level 3.....	136
Tabel 4.41 Hasil Observasi Ketekunan Pada Permainan Hula Hoop Level 3 Pertemuan Pertama.....	137
Tabel 4.42 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan Hula Hoop Level 3 Pertemuan Pertama.....	137
Tabel 4.43 Hasil Observasi Ketekunan Pada Permainan Hula Hoop Level 3 Pertemuan Kedua.....	139
Tabel 4.44 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan Hula Hoop Level 3 Pertemuan Kedua.....	140
Tabel 4.45 Hasil Observasi Ketekunan Pada Permainan Hula Hoop Level 3 Pertemuan Ketiga.....	141
Tabel 4.46 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan Hula Hoop Level 3 Pertemuan Ketiga.....	142
Tabel 4.47 Rekapitulasi Persentase Peningkatan Ketekunan Level 3.....	143
Tabel.4.48 Rekapitulasi Hasil Kemandirian Level 3.....	144
Tabel 4.49 Rekapitulasi Hasil Ketekunan Level 1.....	146
Tabel 4.50 Rekapitulasi Hasil Kemandirian Level 1.....	147
Tabel 4.51 Rekapitulasi Hasil Ketekunan Level 2.....	149
Tabel 4.52 Rekapitulasi Hasil Kemandirian Level 2.....	150
Tabel 4.53 Rekapitulasi Hasil Ketekunan Level 3.....	151
Tabel 4.54 Rekapitulasi Nilai Kemandirian Level 3.....	152

Tabel 4.55 Hasil Uji Normalitas Tests of Normality.....	158
Tabel 4.56 Uji Homogenitas.....	159
Tabel 4.57 Independent Samples Test.....	162
Tabel 4.58 Rangkuman Hasil Wawancara Guru I.....	165
Tabel 4.58 Rangkuman Hasil Wawancara Guru II.....	166
Tabel 4.59 Penilaian Keefektifan Model Bermain Hula Hoop Untuk Meningkatkan Ketekunan dan Kemandirian Anak Usia Dini oleh Guru I.....	167
Tabel 4.60 Penilaian Keefektifan Model Bermain Hula Hoop Untuk Meningkatkan Ketekunan dan Kemandirian Anak Usia Dini oleh Guru I.....	168



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Langkah – Langkah Pengembangan.....	49
Grafik 4.1 Grafik Ketekunan Level I.....	119
Grafik 4.2 Kemandirian Level I.....	120
Grafik 4.3 Ketekunan Level 2.....	131
Grafik 4.4 Kemandiran Level 2.....	132
Grafik 4.5 Ketekunan Level 3.....	144
Grafik 4.6 Kemandirian Level 3.....	145
Grafik 4.7 Ketekunan Level 1.....	147
Grafik 4.8 Kemandirian Level ..... 148	148
Grafik 4.9 Ketekunan Level 2 ..... 150	150
Grafik 4.10 Kemandirian Level 2..... 151	151
Grafik 4.11 Ketekunan Level 3..... 152	152
Grafik 4.12 Kemandirian Level 3..... 153	153
Grafik 4.13 Uji Normalitas QQ Plot Variabel Ketekunan Level 1 .....155	155
Grafik 4.14 Uji Normalitas QQ Plot Variabel Ketekunan Level 2.....155	155
Grafik 4.15 Uji Normalitas QQ Plot Variabel Ketekunan Level 3.....156	156
Grafik 4.16 Uji Normalitas QQ Plot Variabel Kemandirian Level 1.....156	156
Grafik 4.17 Uji Normalitas QQ Plot Variabel Kemandirian Level 2.....157	157
Grafik 4.18 Uji Normalitas QQ Plot Variabel Kemandirian Level 3.....157	157

## DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 Daftar nana siswa TK Citra Indonesia I
- LAMPIRAN 2 Lembar observasi ketekunan dan kemandirian anak usia dini
- LAMPIRAN 3 Tabulasi skor ketekunan dan kemandirian anak usia dini
- LAMPIRAN 4 Validasi ahli terhadap model sebelum dan sesudah revisi
- LAMPIRAN 5 Dokumentasi permainan hula hoop dalam tiga level permainan
- LAMPIRAN 6 Surat ijin melaksanakan penelitian dari Universitas Medan Area
- LAMPIRAN 7 Surat balasan ijin penelitian dari TK Citra Indonesia I
- LAMPIRAN 8 Surat telah selesai melaksanakan penelitian dari TK Citra Indonesia I
- LAMPIRAN 9 Penilaian Keefektifan Model Bermain Hula Hoop Untuk Meningkatkan Ketekunan dan Kemandirian Anak Usia Dini oleh Guru I dan II

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Ketekunan dan kemandirian merupakan perilaku yang harus dimiliki setiap orang dan harus diajarkan dan dibiasakan dari sejak usia dini agar kelak bila dewasa dapat bertahan dan melanjutkan hidupnya tanpa bergantung kepada orang tua. Anak usia dini yang telah diajarkan dan dibiasakan untuk mandiri dan tekun akan terbiasa untuk melakukan hal-hal kecil yang berhubungan dengan dirinya sendiri tanpa merepotkan orang tuanya atau orang lain

Kemandirian anak usia dini yang dimaksud disini adalah kemandirian dalam hal mengurus diri sendiri seperti: makan dan minum, cuci tangan, mandi, buang air besar dan kecil, memakai pakaian, memakai sepatu, merapikan mainan setelah digunakan, mengembalikan mainan kembali ketempatnya setelah digunakan, dan mampu berinteraksi dengan teman sebaya.

Sementara ketekunan pada anak usia dini yang dimaksud disini adalah tekun atau ulet dalam melaksanakan tugas atau tidak gampang menyerah, menunjukkan minat atau rasa senang terhadap tugas yang diberikan, senang mengerjakan hal-hal yang baru, dan mampu mempertahankan pendapatnya.

Kemandirian anak usia dini dapat dilihat dari pembiasaan perilaku dan kemampuan anak dalam kemampuan fisik, percaya diri, bertanggung jawab, disiplin, pandai bergaul mau berbagi dan mengendalikan emosi.

Anak yang mandiri merupakan anak yang percaya diri. tidak bergantung terhadap pendapat orang. Anak mandiri mampu membawa idenya sendiri dalam segala aktifitasnya. Anak mandiri mampu bertanggung jawab atas keputusan dan pilihan yang diambilnya.

Menurut Bachruddin Mustafa (2008:75) kemandirian adalah kemampuan untuk mengambil pilihan dan menerima konsekuensi yang menyertainya. Kemandirian pada anak-anak terwujud ketika anak mampu menggunakan pikirannya sendiri dalam mengambil berbagai keputusan, dari memilih perlengkapan belajar yang ingin digunakannya, memilih teman bermain, sampai hal-hal yang relatif lebih rumit dan menyertakan konsekuensi-konsekuensi tertentu yang lebih serius

Sementara ketekunan berkaitan dengan motivasi. Seseorang yang mempunyai motivasi untuk berhasil atau sukses akan berusaha tekun dan ulet dalam mengerjakan hal yang menjadi tujuannya.

Menurut Hamzah (2014:27) motivasi menentukan ketekunan seseorang. Seorang anak yang termotivasi untuk belajar sesuatu akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan akan memperoleh hasil yang baik. Anak yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi akan tekun belajar atau mencoba sesuatu. Sebaliknya anak yang mempunyai motivasi rendah maka dia tidak tahan lama untuk belajar. Dia akan sulit berkonsentrasi karena mudah tergoda untuk mengerjakan atau melakukan hal yang lain.

Untuk mengajarkan kemandirian dan ketekunan pada anak usia dini bukanlah hal yang mudah. Diperlukan kesabaran, keseriusan dan pemahaman dari

orang tua dan guru tentang makna pendidikan pada anak usia dini sehingga ketika mendidik anak untuk mandiri dan tekun tidak bertentangan dengan prinsip mendidik anak usia dini.

Dari hasil observasi di lembaga pendidikan anak usia dini diketahui bahwa di lembaga pendidikan anak usia dini, kegiatan belajar anak lebih banyak ditekankan pada kegiatan menulis, membaca, berhitung, mewarnai, menggambar, menyusun balok, bermain plastisin, menempel, merekat dan menggunting. Proses pembelajaran juga masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Pembelajaran masih berorientasi pada kemauan guru yang menempatkan anak secara pasif sebagai penerima pelajaran dengan duduk manis, diam dan mendengarkan pelajaran. Kegiatan untuk membangun keyakinan diri anak dan untuk membangun konsep dirinya bahwa “saya mampu” seperti mengurus dirinya sendiri, memakai sepatu sendiri, membuka dan menutup tempat makanan dan botol minuman sendiri, mengembalikan mainan setelah digunakan sangat jarang dilakukan. Pembelajaran di lembaga PAUD lebih ditekankan kepada kemampuan akademis dari pada membangun konsep diri sehingga banyak ditemukan anak-anak yang tidak mandiri. Banyak anak-anak usia dini yang telah sekolah di lembaga PAUD mampu untuk menulis, berhitung, membaca, mewarnai, menempel, menggunting dan sebagainya namun sangat disayangkan dalam kemampuan mengurus dirinya sendiri anak masih harus dibantu atau dengan kata lain anak belum dapat melakukannya sendiri. Hal ini terlihat saat anak memakai sepatu, memakai baju, membuka sepatu, membuka baju, mengancing baju, membersihkan diri sendiri setelah buang air besar dan kecil, menyimpan mainan dengan rapi setelah

dipergunakan atau meletakkan kembali mainan atau peralatan yang dipakai setelah digunakan, menyimpan kotak makanan dan botol minuman sendiri ke dalam tas. Sebagian besar anak masih belum mampu dan selalu meminta tolong kepada guru atau orang dewasa lainnya dengan mengatakan “Bu...tidak bisa! Bu susah.! Bantu Bu!”. Demikian juga ketika kegiatan pembelajaran berlangsung anak-anak sering meminta bantuan guru dengan mengatakan “Bu tidak bisa! ajari Bu..Hal ini menunjukkan kurang berminatnya anak dan kurangnya ketekunan dan kemandirian. Keadaan ini tidak dapat dibiarkan dan harus segera diubah dari sejak usia dini karena bila telah dewasa akan sulit merubah anak mengerjakan sesuatu sendiri, meletakkan sesuatu kembali pada tempatnya atau dengan kata lain akan sulit membuat anak menjadi mandiri dan tekun.

Salah satu kegiatan yang dapat digunakan untuk menumbuhkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini adalah melalui kegiatan bermain.

Menurut Conny Semiawan (2007:19) Bagi anak bermain adalah kegiatan yang serius, namun mengasyikkan. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain bebas, anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal yang baru. Melalui permainan, anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal. Bermain adalah medium, dimana anak menyatakan jati dirinya, bukan saja dalam fantasinya, tetapi juga pada dunia nyatanya. Permainan adalah alat untuk menjelajahi dunianya dari yang anak tidak ketahui sampai yang anak ketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuat anak sampai yang mampu dilakukannya.

Sejalan dengan pendapat tersebut Wolfgang dan Wolfgang (1992:32-37) berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai dalam bermain (*the value of play*) yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional dan kognitif. Di dalam kegiatan bermain secara fisik anak dapat mengembangkan dan menguatkan otot dan koordinasinya melalui gerak, dapat melatih motorik halus dan kasar dan belajar keseimbangan. Di dalam bermain anak juga mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri, intelektualnya, keberanian, ketekunan dan kemandirian. Ketika anak bermain anak akan menjadi dirinya sendiri dengan belajar meneliti lingkungannya, belajar mengambil keputusan sehingga anak memahami kemampuan dan kelebihanannya.

Permainan hula hoop sangat cocok diterapkan pada anak usia dini, karena dalam bermain hula hoop tidak diperlukan teknik khusus sehingga anak dengan mudah memainkannya. dan memberikan kesempatan seluas-luasnya pada anak untuk bereksplorasi dan mengaktualisasi diri. Yudiana (dalam Ersayanti, 2015:4-5) mengatakan bahwa “bermain hula hoop adalah dapat menghasilkan kelenturan, kelincahan, keseimbangan bagi anak usia dini juga bisa melatih daya tahan tubuh anak misalnya melompat dan berjalan agar daya tahan dan keseimbangan tubuh anak terlatih mulai sejak dini”.

Bermain hula hoop juga dapat digunakan untuk mengembangkan rasa percaya diri anak ketika mampu memainkannya, menumbuhkan kemandirian dengan cara mampu berpikir dan memecahkan masalah tanpa bantuan orang lain ketika anak harus menggunakan dan memutar hula hoop. Bermain hula hoop juga menumbuhkan ketekunan hal ini dapat diketahui dengan keterampilan anak untuk

mengontrol perilakunya seperti sabar, tidak gampang menyerah, tidak marah atau menangis bila gagal dan bertanggung jawab.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut

1. Ketekunan anak usia dini TK Citra Indonesia I belum berkembang.
2. Kemandirian anak usia dini TK Citra Indonesia I belum berkembang.
3. Diperlukan model pembelajaran yang dapat membantu berkembangnya ketekunan dan kemandirian anak

Mengingat luasnya permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan buku panduan guru bermain hula hoop untuk meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini yakni permainan hula hoop terdiri dari 3 (tiga) level permainan.

## 1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah penyusunan model pengembangan permainan hula hoop untuk mengembangkan kemandirian dan ketekunan anak usia dini?
2. Bagaimana kepraktisan buku panduan guru bermain hula hoop untuk meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini

3. Bagaimana efektifitas buku pedoman guru bermain hula hop untuk mengembangkan kemandirian dan ketekunan anak usia dini.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan produk berupa buku panduan guru bermain hula hoop untuk meningkatkan kemandirian dan ketekunan anak usia dini.
2. Untuk menguji kepraktisan buku panduan guru bermain hula hoop untuk meningkatkan kemandirian dan ketekunan anak usia dini .
3. Untuk menguji keefektifan buku panduan guru bermain hula hoop untuk meningkatkan kemandirian dan ketekunan anak usia dini.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat sebagai berikut:

##### **1. Secara teoritis**

- a. Memberikan kontribusi yang berarti terhadap pembelajaran di taman kanak-kanak bahwa untuk meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini dapat melalui permainan.
- b. Menambah pemahaman tentang pengembangan ketekunan dan kemandirian anak usia dini melalui permainan tradisional hula hoop.

##### **2. Secara Praktis**

**a. Bagi Anak**

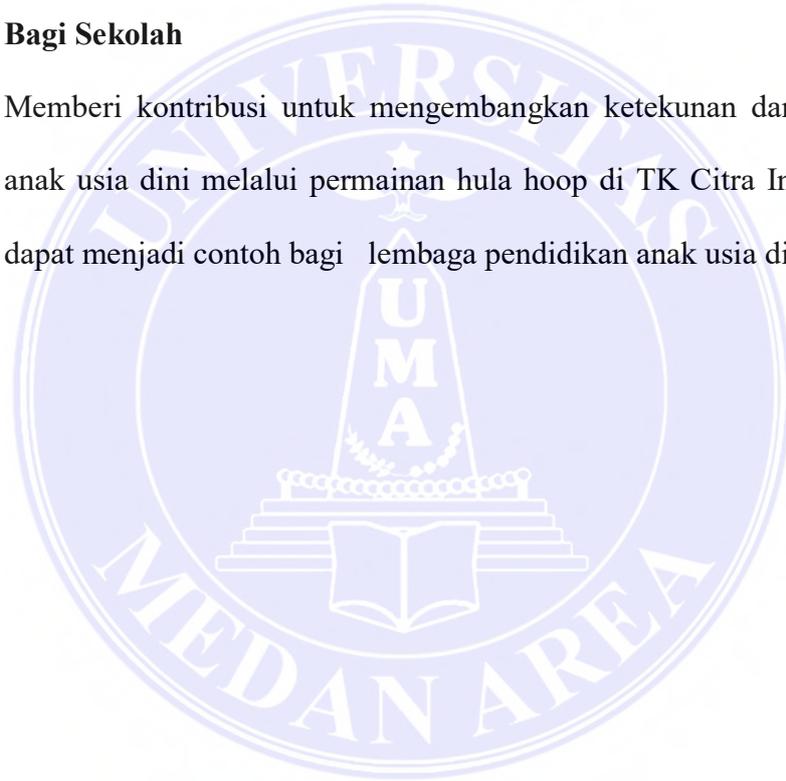
Membantu berkembangnya ketekunan dan kemandirian anak melalui permainan hula hoop.

**b. Bagi guru**

Menambah wawasan dan pedoman tentang cara meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini melalui permainan hula hoop

**c. Bagi Sekolah**

Memberi kontribusi untuk mengembangkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini melalui permainan hula hoop di TK Citra Indonesia I dan dapat menjadi contoh bagi lembaga pendidikan anak usia dini lainnya.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Kerangka Teori

##### 2.1.1. Kemandirian

##### 2.1.1.1 Konsep Kemandirian

Kemandirian adalah keadaan yang dapat menjadikan individu berdiri sendiri, tidak tergantung kepada orang lain. Dengan kemandirian seseorang percaya diri untuk melakukan sesuatu dalam upaya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, dan mencapai cita-citanya tanpa tergantung orang lain. Kemandirian dapat juga diartikan sebagai perasaan otonom atau perasaan bebas untuk bertindak atas kemauan sendiri dan tidak bergantung pada orang lain.

Berkaitan dengan perasaan otonom Erikson (1998) menyatakan bahwa sepanjang tahun kedua dari kehidupan anak sekitar 2-4 tahun terdapat konflik antara rasa malu dan keragu-raguan dan otonomi. Anak yang mendapat pengasuhan yang baik akan mengembangkan rasa yakin dan kemampuan dirinya, mampu mengendalikan dirinya, bangga akan dirinya, menunjukkan keinginannya sendiri, menolak sesuatu yang tidak diinginkan dan mencoba sesuatu yang diinginkan. Larangan dan hukuman yang dimaksud untuk membatasi perilaku akan menimbulkan sifat ragu – ragu dan malu.

Laura.E.Berk (2005) menyatakan bahwa remaja (sekitar 13 sampai 20) tahun berusaha mencari jawaban atas pertanyaan „siapa aku“ dengan jawaban yang memuaskan dan membahagiakan. Namun ada sebagian remaja yang bingung

dalam mencari identitas dirinya, misalnya mereka yang ditolak oleh keluarga. Individu yang berhasil melewati masa remaja awal, kematangan dirinya akan tercapai. Pada kondisi ini, individu akan mencapai keyakinan dirinya. Remaja akan mencoba mencari model untuk dijadikan contoh dan secara bertahap mengembangkan nilai-nilai ideal dalam hidupnya.

Kemandirian merupakan perilaku yang harus dimiliki setiap orang yang dengannya memungkinkan seseorang mencapai tujuan hidupnya dan melanjutkan kehidupannya di masa mendatang dengan mengandalkan kemampuan yang ada dalam dirinya sehingga tidak menjadi beban bagi orang lain.

Mandiri dalam arti lain yaitu bagaimana mengajarkan anak agar mampu mengurus dirinya sendiri seperti: cuci tangan, makan, mandi, buang air besar atau kecil dan memakai pakaian sendiri, memakai sepatu sendiri, dan merapikan tempat tidur. Bila anak sudah dapat melakukan pekerjaan tersebut sebaiknya anak mengerjakannya sendiri. Orang tua dan orang lain yang di sekitarnya memberi dukungan dan semangat agar anak melakukan semua pekerjaan itu sendiri. Anak perlu diberi kesempatan, dukungan dan dorongan dari orang tua dan orang dewasa di sekitar anak agar perkembangan kemampuannya untuk menjadi mandiri berkembang dengan optimal.

Kemandirian pada anak usia dini masih dalam tingkatan paling sederhana sesuai dengan tingkat perkembangannya. Anak mulai mengembangkan kemandiriannya ditandai dengan kebebasannya untuk melakukan sesuatu dengan caranya sendiri. Sejak usia dini secara naluri setiap anak sudah menunjukkan kemandirian. Pada saat bayi, anak belajar tengkurap, merangkak, duduk, berdiri

dan berjalan sendiri. Mereka berusaha terus menerus walaupun sering gagal dan akhirnya mereka berhasil. Seiring bertambah usia anak mulai bisa makan sendiri, mampu memakai baju dan kaos kaki sendiri, bisa buang air besar/air kecil sendiri. Sementara kemandirian anak dalam bergaul terlihat dari kemampuan anak untuk memilih teman dan menunjukkan keberanian dalam bermain dengan teman sebaya.

Anita Lie (2004:5) menyatakan bahwa orang tua bisa membina anak-anak segala usia untuk menjadi mandiri dan memikul tanggung jawab, orang tua sebaiknya tidak mengambil alih tanggung jawab anak.

Sejalan dengan pendapat Anita Lie di atas kita sering menemukan orang tua yang sering mengambil alih tanggung jawab anak karena kurang sabarnya orang tua, ingin cepat selesai dan tidak puas dengan hasil kerja anak, misalnya ketika anak makan dan minum orang tua sering menyuapi anak supaya makanan tidak tumpah atau berserakan. Ketika anak memakai sepatu orang tua sering membantu mengikat tali sepatu anak bahkan ketika anak mandi orang tua sering ikut ambil bagian karena takut tidak bersih bila mandi sendiri.

Keong (2006 : 12) menyatakan bahwa kemandirian seseorang terlihat pada saat orang tersebut menghadapi masalah, bila masalah itu dapat diselesaikan sendiri tanpa meminta bantuan dari orang lain atau akan bertanggung jawab terhadap segala keputusan yang diambil melalui berbagai pertimbangan maka hal ini menunjukkan bahwa orang tersebut mampu untuk mandiri.

*Dodge* (dalam Yamin dan Sanan 2010 : 80) Kemandirian anak usia dini dapat dilihat dari pembiasaan perilaku dan kemampuan anak dalam kemampuan

fisik, percaya diri, bertanggung jawab, disiplin, pandai bergaul mau berbagi dan mengendalikan emosi.

Anak yang mandiri merupakan anak yang percaya diri. tidak bergantung terhadap pendapat orang. Anak mandiri mampu membawa idenya sendiri dalam segala aktifitasnya. Anak mandiri mampu bertanggung jawab atas keputusan dan pilihan yang diambilnya.

Menurut Ali dan Asrori (2011 :114) Kemandirian merupakan suatu kekuatan internal individu yang diperoleh melalui proses *individualisasi*. Proses *individualisasi* itu adalah proses realisasi kedirian dan proses kesempurnaan. Setiap anak yang baru lahir kondisinya tidak berdaya dan membutuhkan bantuan orang lain di sekitarnya hingga waktu tertentu dan seiring berjalannya waktu anak akan melepaskan sifat ketergantungannya terhadap orang tua atau orang dewasa disekitarnya dan mulai belajar untuk mandiri.

Menurut Bachruddin Mustafa (2008:75) kemandirian adalah kemampuan untuk mengambil pilihan dan menerima konsekuensi yang menyertainya. Kemandirian pada anak-anak terwujud ketika anak mampu menggunakan pikirannya sendiri dalam mengambil berbagai keputusan, dari memilih perlengkapan belajar yang ingin digunakannya, memilih teman bermain, sampai hal-hal yang relatif lebih rumit dan menyertakan konsekuensi-konsekuensi tertentu yang lebih serius.

Selanjutnya Bachruddin (2008:75) menjelaskan bahwa tumbuhnya kemandirian pada anak-anak bersama dengan munculnya rasa takut (kekhawatiran) dalam berbagai bentuk dan intensitasnya yang berbeda-beda. Rasa

takut dalam batas yang wajar bermanfaat sebagai „emosi perlindungan (*protective emotion*). Dengan emosi tersebut anak memahami kapan waktunya mereka butuh bantuan dari orang tuanya atau orang dewasa lainnya.

Menurut Novan Ardi (2015) bahwa kemandirian merupakan kemampuan atau keterampilan yang dimiliki anak untuk melakukan sesuatunya sendiri.

Selanjutnya Hurlock (2002:130) mengemukakan bahwa” kemandirian adalah dimana setiap individu memiliki sikap mandiri dalam cara berfikir dan bertindak, mampu mengambil keputusan, mengarahkan dan mengembangkan diri serta menyesuaikan diri secara konstruktif dengan norma yang berlaku dilingkungkannya.”

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kemandirian mengandung pengertian suatu keadaan dimana seseorang mampu melakukan sesuatu tanpa bergantung pada orang lain, memiliki rasa percaya diri, mampu mengambil keputusan, mampu mengarahkan diri ke arah yang lebih baik, mampu menciptakan ide- ide baru, bertanggung jawab terhadap keputusan yang diambil, disiplin dan mampu mengendalikan emosi. Untuk dapat mandiri seseorang membutuhkan dukungan dari lingkungannya.

### **2.1.1.2 Indikator Kemandirian**

Dari Penjelasan Musthofa dan Syamsul (2009) kemandirian yang akan dibentuk oleh orang tua dan guru PAUD pada anak usia dini dan sekaligus menjadi unsur atau indikator kemandirian anak usia dini yaitu:

- a. Memiliki Kemampuan untuk menentukan pilihan.

- b. Berani memutuskan sesuatu atas pilihannya sendiri.
- c. Bertanggung jawab menerima konsekwensi yang menyertai pilihannya.
- d. Memiliki rasa percaya diri.
- e. Mampu mengarahkan diri (kontrol diri).
- f. Mampu mengembangkan diri (motivasi intrinsik yang tinggi).
- g. Menyesuaikan diri dengan lingkungannya.
- h. Berani mengambil resiko atas pilihannya.

#### **2.1.1.3 Aspek – aspek Kemandirian**

Menurut Robert Havighurst (dalam Desmita 2011:186) kemandirian terdiri dari beberapa aspek yaitu:

- a. Kemandirian emosi yang ditunjukkan dengan kemampuan anak mengontrol sendiri dan tidak tergantung kebutuhan emosi orang lain.
- b. Kemandirian ekonomi yang ditunjukkan dengan kemampuan anak mengatur dan tidak tergantungnya kebutuhan ekonomi dari orang tuanya.
- c. Kemandirian intelektual yang ditunjukkan dengan kemampuan anak untuk mengatasi berbagai masalah yang dihadapi.
- d. Kemandirian sosial yang ditunjukkan dengan kemampuan anak untuk mengadakan interaksi dengan orang lain dan tidak tergantung pada orang lain.

#### **2.1.1.4. Bentuk -bentuk Kemandirian Anak Usia Dini**

Bentuk kemandirian pada usia dini lebih berkaitan dengan yang bersifat fisik dan psikis, dimana kegiatan ini merupakan kebutuhan anak sehari-hari yang

bersifat pribadi, maka anak mampu melakukannya sendiri. Menurut Berk dalam (Mangunsong, 2006) “kegiatan anak sehari-hari dalam bentuk kemandirian dapat dilihat dari:

1. Kemampuan anak dalam berpakaian. Pada anak usia dini kemandirian terlihat ketika anak dapat melakukan dan menyelesaikan pekerjaannya sendiri tanpa meminta atau mengharapkan bantuan dari orang tua atau orang lain yang ada disekitarnya. Bagi orang dewasa berpakaian adalah pekerjaan yang mudah dilakukan, tetapi lain halnya dengan anak. Bagi anak berpakaian merupakan suatu pekerjaan yang berat. Seperti mengancingkan baju, memakai kaos kaki, memakai sepatu, melipat baju dan sebagainya. Dengan kemandiriannya yang tumbuh dalam diri anak, maka akan merasa lebih percaya diri dalam melakukan pekerjaan selanjutnya, selain itu dapat menumbuhkan harga diri yang kuat.
2. Kemampuan anak dalam kegiatan makan. Pada saat anak memiliki kemandirian dalam hal makan, anak akan melakukan acara makan sendiri dengan mengambil alat makan dan makanan itu sendiri tanpa disuapi atau dilayani orang tua. Anak usia dini juga terkadang sudah mengetahui kapan ia harus makan tanpa menunggu perintah orang tua.
3. Kemampuan anak untuk mengurus diri ketika melakukan buang air. Kemandirian pada anak usia dini dapat dilihat ketika anak mampu mengurus dirinya sendiri ketika buang air besar maupun kecil. Tetapi kemampuan ini tidak terjadi secara tiba-tiba atau spontan. Untuk mampu melakukan sendiri ataupun terampil diperlukan suatu latihan yang bertahap dan kesabaran orang

tua. Latihan yang dilakukan orang tua dapat melalui *toilet training*. Latihan tidak bersifat memaksa, latihan bisa dilakukan ketika anak minta diantar ke kamar mandi, saat itulah anak mulai dibimbing perlahan-lahan sehingga anak dapat melakukan sendiri tanpa bantuan dari orang tua.

4. Mampu berani pergi sendiri. Anak usia dini umumnya tidak berani untuk pergi sendiri baik untuk pergi ke sekolah maupun pergi ke tempat bermain. Biasanya mereka memerlukan teman untuk menjaga dan melindunginya. Dalam hal ini orang tua memberikan latihan pada anak agar anak mampu pergi tanpa orang tua dan mempercayakan pada anggota keluarga yang lain untuk menemani anak saat bepergian. Orang tua harus dapat menghilangkan rasa khawatir dan kecemasan anak saat anak pergi tanpa ditemani orang tuanya. Latihan ini membiasakan agar anak mampu dan mandiri ketika ditinggal orang tua.

Sementara itu, menurut Nouta (2007) bentuk kemandirian anak dapat dilihat melalui kegiatan sehari-hari, yaitu:

1. Kebersihan, menanamkan kemandirian pada anak usia TK dapat dilakukan melalui kebersihan. Hal tersebut dapat dilakukan anak dalam hal membersihkan diri, seperti menggosok gigi sendiri, mencuci tangan sebelum dan sesudah makan sendiri, membuang sampah pada tempatnya sendiri, buang air besar dan kecil di kloset kamar mandi kemudian membersihkannya sendiri. Dalam mengajarkan kebersihan tersebut orang tua tidak bersikap otoriter tetapi bersikap yang lemah lembut, memberikan contoh langsung dan selalu mengingatkan anak. Selain itu, orang tua harus memberikan

kesempatan kepada anak untuk mengulangi kegiatannya sampai bisa dan melakukan latihan-latihan dengan suasana yang menyenangkan.

2. Ketertiban, bentuk kemandirian anak dapat dilakukan melalui ketertiban. Hal tersebut dapat dilihat ketika anak dapat mengembalikan barang ketempat semula dan membereskan mainan yang telah digunakan. Kedua kegiatan tersebut, selain dapat melatih kemandirian juga dapat melatih anak untuk bertanggungjawab.
3. Kepemilikan, bentuk kemandirian anak dalam kepemilikan dapat dilihat ketika anak menghargai milik orang lain, dimana anak mengenal identitas suatu barang. Anak harus tau ada barang milik adik, kakak atau orang tua maupun orang lain disekitar anak yang tidak bisa anak gunakan sesuai keinginannya. Anak boleh meminjam barang, tapi harus atas izin pemiliknya. Dalam hal ini anak akan belajar pentingnya berbagi. Namun, disamping anak belajar berbagi anak juga harus mengetahui mana barang yang boleh dipakai bersama dan mana barang pribadi yang tidak boleh dipinjamkan. Selain itu, anak harus mulai memahami tentang kepemilikan uang sehingga ketika anak melihat uang, anak tidak mengambil uang secara sembarangan.
4. Kesabaran, bentuk kemandirian anak dalam kesabaran dapat dilihat ketika anak sabar menunggu giliran, seperti ketika meminjam mainan dari temannya dan berbaris sebelum masuk kelas. Selain itu, anak mulai dapat menahan diri untuk tidak memaksa dan menuntut orang tua mewujudkan keinginannya dengan segera. Dari kedua teori tersebut, peneliti menyimpulkan bentuk

kemandirian anak usia dini pada umumnya adalah kemandirian dalam hal kebersihan, ketertiban, kesabaran, keberanian dan kepemilikan.

### **2.1.1.5 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Kemandirian Anak Usia Dini**

Beberapa faktor yang mendorong terbentuknya kemandirian anak usia dini yaitu:

#### **1. Faktor Internal**

##### **a) Faktor fisik**

Anak yang dilahirkan dalam keadaan cacat maka akan menghambat dalam perkembangan anak selanjutnya, demikian halnya dengan tahap kemandiriannya. Anak akan menghadapi kesulitan akibat kondisi tidak sempurna yang mengakibatkan anak bergantung pada orang tua, orang dewasa lain, teman sebaya, lingkungan sekitar. Sebaliknya anak yang fisiknya sehat akan mudah mengembangkan kemandiriannya.

##### **b) Konsep diri**

Konsep diri mula-mula terbentuk berdasarkan persepsi dari orang lain terhadap keadaan diri sendiri, konsep diri berdasarkan atas keyakinan anak mengenai pendapat orang yang penting dalam kehidupan anak, yaitu orang tua, guru dan teman sebaya tentang dirinya. Jika konsep diri anak terhadap dirinya baik maka kemandiriannya akan tumbuh dengan baik maka mempengaruhi kemandirian anak.

##### **c) Faktor perbedaan individu**

Menyadari adanya perbedaan tingkat kemampuan kognitif sesuai dengan asas perkembangan aspek kognitif, maka cara-cara yang digunakan perlu disesuaikan dengan tingkatan kemampuan kognitif. Menanamkan kemandirian tidak lepas dari mengembangkan pengertian-pengertian, karena itu harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Melatih kemandirian terhadap anak umur 3 tahun harus berbeda menghadapi anak umur 12 tahun.

## **2. Faktor ekstern**

### **Faktor pola asuh orang tua**

Setiap orang tua mempunyai spesifikasi dalam mendidik. Ada orang tua yang mendidik anak secara otoriter, ada yang demokratis, dimana pendapat anak juga diterima oleh orang tua. Tetapi ada juga orang tua yang acuh dan masa bodoh dengan pendapat setiap anggota keluarga. Dari ketiga orang tua dalam mendidik kesemuanya membawa dampak pada kepribadian serta kemandirian anak.

#### **a) Hubungan orang tua dengan anak**

Ada keluarga dengan hubungan orang tua dengan anak dekat sehingga anak takut berpisah dengan orang tua, bahkan ketika masuk usia sekolah tidak mau ditinggal orang tua. Anak yang berasal dari hubungan keluarga demikian kadang-kadang mengakibatkan bergantung dan tidak mandiri.

#### **b) Faktor pembiasaan**

Menanamkan kemandirian dilakukan melalui pembiasaan rutin dan konsisten. Melatih dan mendorong perlu dilakukan berulang-ulang sampai

tercapai keadaan dimana anak bisa melakukan sendiri sehingga tercapai kemandirian tersebut.

**c) Faktor pengenalan diri**

Menanamkan kemandirian pada anak harus dimulai sedini mungkin, yaitu sejak anak mengembangkan pengertian-pengertian dan mulai bisa mengerjakan sendiri, tidak lagi ketergantungan pada orang lain.

**d) Faktor pendidikan orang tua**

Menurut Asrori (dalam Yamin dan Sanan, 2010:82) Orang tua yang memiliki latar belakang pendidikan tinggi akan berbeda dalam cara mengasuh dan menanamkan kemandirian anak. Orang tua yang berpendidikan tinggi akan lebih fleksibel dalam memberikan pengertian-pengertian pada anak sehingga kemandiriannya akan muncul. Orang tua yang memiliki latar belakang pendidikan rendah, juga akan berbeda dalam menanamkan kemandirian kepada anak.

**2.1.1.6 Upaya mengembangkan kemandirian Anak**

Mengembangkan kemandirian pada anak pada prinsipnya adalah dengan memberikan kesempatan untuk terlibat dalam berbagai aktivitas. Semakin banyak kesempatan yang diberikan pada anak, maka anak akan semakin terampil mengembangkan skillnya sehingga lebih percaya diri.

Menurut Anita Lie (2004:5) upaya-upaya yang dapat dilakukan orang tua dalam rangka mengembangkan kemandirian anak yaitu :

1. Mandi dan membersihkan diri secara mandiri

Mandi sendiri merupakan salah satu upaya orang tua untuk melatih kemandirian anak dan merupakan bentuk tanggung jawab sederhana dari anak untuk merawat kebersihan dan kesehatan dirinya. Pada kenyataan banyak orang tua yang tidak merasa puas terhadap proses belajar anak dalam hal mandi. Orang tua lebih sering mengambil tanggung jawab ini dengan membantu anak untuk mandi karena menganggap kurang bersih jika anak mandi sendiri. Solusi yang dapat diambil orang tua adalah dengan mengajarkan dan memperagakan cara mandi yang benar seperti cara memegang sabun, menggunakan shampoo. Jika anak dapat melakukan dengan baik berilah pujian dan hindarkan mencela atau memarahi anak bila anak kurang sempurna melakukannya.

2. Membuka dan mengenakan pakaian, celana dan sepatu sendiri

Dampingi dan ajarkan anak ketika anak mulai belajar membuka atau mengenakan pakaian, serta memakai dan mengikat tali sepatu sendiri. Kegiatan ini melatih perkembangan motorik halus anak dan menumbuhkan kesadaran akan kemampuan sensorisnya serta sikap positifnya. Jika hasilnya masih belum memuaskan jangan mencela anak tetapi berikan dorongan agar di waktu lain anak dapat melakukannya dengan baik

3. Merapikan rambut sendiri

Bagi anak perempuan merapikan rambut bukanlah hal yang mudah terutama bagi anak yang memiliki rambut panjang. Biasanya anak perempuan memerlukan bantuan untuk menyisir, mengikat, memegang bahkan menjepit rambut. Upaya yang dapat dilakukan dengan membiasakan anak tampil dengan rambut rapi. Orang tua dapat memasang cermin sesuai dengan tinggi anak, menyediakan sisir dan penjepit rambut di tempat yang mudah di jangkau anak.

4. Merapikan tempat tidur sendiri

Orang tua dapat mengajari anak dari sejak usia dini agar dapat merapikan tempat tidur sendiri. Orang tua dapat melatih anak untuk membereskan tempat tidur setelah bangun tidur dimulai dengan merapikan letak bantal dan guling mematikan lampu atau AC sebelum keluar ruangan. Kemudian secara perlahan mengajari merapikan tempat tidur dan melipat selimut.

5. Memilih pakaian sesuai dengan waktu dan acara yang dihadiri

Berilah penjelasan kepada anak baju yang harus dikenakan pada kegiatan - kegiatan tertentu. Bimbinglah dan beri kepercayaan pada anak untuk memilih pakaian yang sesuai untuk kegiatan tersebut. Hal ini melatih anak memahami perbedaan acara resmi dan tak resmi melalui pakaian yang dikenakan anak. Hindari mencela anak ketika anak salah memilih pakaian untuk dipakai dan beri pujian juika anak memakai pakaian yang sesuai.

## 2.1.2 Ketekunan

### 2.1.2.1 Konsep Ketekunan

Ketekunan adalah kekerasan tekad dan kesungguhan hati (Poerwadarminta, 1982:1035) artinya bekerja, belajar, dan berusaha semaksimal mungkin, sehingga dengan kesungguhan hati dan tekad yang kuat bisa dijadikan teladan bagi orang lain dan memberikan hasil kepada dirinya sendiri.

Orang yang tekun adalah orang yang dengan sungguh-sungguh dan bertekad atau berkeras hati dalam mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Ketekunan (*persistence*) berhubungan dengan waktu yang dihabiskan seseorang ketika menuntaskan pekerjaannya. Ketekunan merupakan upaya seseorang untuk memenuhi kebutuhan untuk sukses dan kebutuhan untuk berprestasi. Ketekunan hadir bila apa yang dilakukan benar-benar berasal dari hati. Seseorang yang memiliki perilaku tekun tidak mudah lelah dan tidak berputus asa walau banyak halangan, rintangan dan hambatan dalam menyelesaikan tugas tersebut. Sikap dan perilaku tekun sangat dibutuhkan dalam melakukan tugas sehari-hari. Ketekunan berhubungan erat dengan ulet. Ulet memiliki arti tidak mudah menyerah atau berputus asa. Orang yang mempunyai perilaku tekun dan ulet akan meraih kesuksesan hidup terlebih bila dibarengi dengan berdoa dan berserah diri kepada Allah Swt sebagaimana firman Allah dalam surah Yusuf ayat 87 yang artinya: *“Dan janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya orang yang berputus asa dari rahmat Allah adalah orang-orang kafir.”*

Menurut Hamzah (2014:27) motivasi menentukan ketekunan belajar. Seorang anak yang termotivasi untuk belajar sesuatu akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan akan memperoleh hasil

yang baik. Anak yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi akan tekun belajar atau mencoba sesuatu. Sebaliknya anak yang mempunyai motivasi rendah maka dia tidak tahan lama untuk belajar. Dia akan sulit berkonsentrasi karena mudah tergoda untuk mengerjakan atau melakukan hal yang lain.

Menurut Mc Donald dalam Sardiman (2011:73) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc.Donald dalam (Sardiman, 2011:74) ini mengandung tiga elemen penting.

1. Motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem “*neurophysiological*” yang ada pada organisme manusia (walaupun manusia itu muncul dari diri dalam manusia), penampakkannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
2. Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa/“*feeling*”, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia
3. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang atau terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini tujuan.

Dari ke tiga elemen di atas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu

perubahan energi yang ada pada diri manusia sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan dan keinginan.

Menurut Sardiman (2013:77) pada tahap awalnya seseorang melakukan suatu kegiatan didorong oleh adanya faktor-faktor kebutuhan. Kebutuhan tersebut menyebabkan seseorang termotivasi untuk untuk bekerja keras dan tekun dalam belajar maupun bekerja. Seseorang akan melakukan suatu perbuatan dimulai karena adanya rasa kebutuhan. Sejalan dengan itu, Maslow (dalam Hamzah, 2014:40) mengemukakan lima kebutuhan yaitu :

- a. Kebutuhan filosofis (primer) seperti makan, minum, sandang, perumahan, tidur dan sebagainya.
- b. Kebutuhan rasa aman, yaitu kebutuhan akan perlindungan dari bahaya kesulitan
- c. Kebutuhan kasih sayang, yaitu kebutuhan rasa diterima dalam suatu masyarakat atau kelompok.
- d. Kebutuhan aktualisasi diri, yaitu kebutuhan yang berkaitan dengan pemenuhan diri.

Menurut Djamarah (2011:157) fungsi motivasi sebagai berikut:

- 1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan. Pada awalnya anak didik tidak akan ada keinginan untuk belajar tetapi karena ada sesuatu yang dicarinya muncullah niat untuk belajar.
- 2) Motivasi sebagai penggerak kegiatan.
- 3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa kebutuhan menjadikan seseorang termotivasi untuk belajar atau bekerja hingga menimbulkan ketekunan.

### 2.1.2.2 Indikator Ketekunan

Menurut Sardiman (2014:8) motivasi mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1) tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai, 2) ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi (tidak cepat puas dengan prestasi yang dicapai), 3) menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah orang dewasa, 4) lebih senang bekerja mandiri, 5) cepat bosan pada tugas-tugas rutin, 6) dapat mempertahankan pendapatnya, 7) tidak mudah melepas hal yang diyakininya, 8) senang melakukan hal-hal yang baru.

Menurut Martin Handoko (2009:59) untuk mengetahui motivasi siswa dapat dilihat dari beberapa indikatornya sebagai berikut: 1) kuatnya kemauan untuk berbuat, 2) jumlah waktu yang disediakan untuk belajar, 3) kerelaan meninggalkan kewajiban dan tugas lainnya, 4) ketekunan dalam mengerjakan tugas.

Berdasarkan dua pendapat ahli di atas, penulis memilih indikator motivasi yang menurut pertimbangan penulis cocok dan dapat diterapkan pada sampel yang penulis gunakan dalam penelitian sebagai indikator ketekunan. Adapun indikator yang digunakan adalah indikator yang dipaparkan oleh Sadiman (2014:8). Indikator ketekunan yaitu :

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi (tidak cepat puas dengan prestasi yang dicapai).
- 3) Menunjukkan minat terhadap macam – macam masalah orang dewasa.
- 4) Berusaha lebih baik.
- 5) Cepat bosan pada tugas – tugas rutin.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya.
- 7) Tidak mudah melepas hal yang diyakininya.
- 8) Senang melakukan hal-hal yang baru.

### **2.1.2.3 Aspek–Aspek Ketekunan**

Terdapat dua aspek dalam motivasi belajar yang dikemukakan Santrock (2017). Aspek motivasi belajar digunakan penulis sebagai aspek ketekunan yaitu :

- a. Motivasi intrinstik, yaitu motivasi yang tidak perlu dirangsang dari luar karena sudah ada dalam diri individu itu sendiri. Contohnya orang yang gemar membaca tidak perlu ada yang menyuruh akan rajin membaca dengan mencari sendiri buku-buku yang akan dibacanya.
- b. Motivasi Ekstrinsik, yaitu motivasi yang disebabkan rangsangan dari luar diri seseorang, contohnya seseorang yang belajar tekun karena akan ada ujian.

### **2.1.2.4 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Ketekunan**

Beberapa faktor yang mempengaruhi ketekunan adalah

#### 1. Cita-cita atau Aspirasi

Cita-cita menjadi salah satu faktor seseorang memiliki ketekunan. Dengan memiliki cita-cita seseorang termotivasi untuk belajar atau bekerja.

#### 2. Kemampuan

Keinginan seseorang perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan. Adanya kemampuan membuat orang termotivasi untuk tekun

#### 3. Kondisi

Kondisi yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi ketekunan seseorang dalam belajar atau bekerja. Seorang yang sedang sakit, lapar, marah atau sedih akan mengganggu ketekunannya dalam belajar.

#### 4. Kondisi Lingkungan Anak

Lingkungan dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya, dan kehidupan bermasyarakat. Sebagai anggota masyarakat maka siswa dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Bencana alam, tempat tinggal yang kumuh, ancaman teman yang nakal, perkelahian, akan mengganggu ketekunan belajar.

### 2.1.2.5 Manfaat Ketekunan

Manfaat yang dapat diambil dari sikap tekun yaitu:

- 1) Menumbuhkan jiwa sabar.
- 2) Membuat pekerjaan menjadi menyenangkan.
- 3) Pekerjaan dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

- 4) Memotivasi untuk selalu melakukan yang terbaik
- 5) Membuat orang lain mempercayai pekerjaan kita

Menurut Napoleon Hill, seseorang bisa belajar untuk menjadi tekun sebab ketekunan dapat dipelajari. Langkah-langkah untuk mempelajari ketekunan yaitu:

- 1) Kepastian tujuan. Untuk mengembangkan ketekunan langkah pertama yang harus dilakukan adalah dengan mengetahui tujuan yang akan dicapai. Tujuan akan memaksa dan memotivasi seseorang untuk bertahan dan menyelesaikan tugasnya dengan baik dan tepat waktu.
- 2) Keinginan. Adanya keinginan membuat seseorang tekun untuk berusaha mencapai apa yang diinginkan, membuang rasa malas dan sifat menunda pekerjaan.
- 3) Kemandirian. Adanya kemandirian membuat seseorang percaya diri dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas. Keinginan dan cita-cita membuat seseorang bekerja dengan tekun tanpa bergantung pada orang lain.
- 4) Kepastian rencana. Rencana yang disusun dengan baik, jelas, terarah dan rapi memudahkan pelaksanaannya sehingga orang akan tekun mengerjakannya.
- 6) Pengetahuan akurat. Dengan memiliki pengetahuan, kita akan mengetahui metode, cara, langkah dan strategi apa yang harus diambil untuk meraih apa yang diinginkan. Pengetahuan dapat diperoleh secara otodidak atau pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman orang lain.

- 7) Kerja sama. Adanya rasa simpati dan pengertian terhadap orang lain akan mendorong seseorang untuk tekun
- 8) Kekuatan kemauan. Adanya kemauan yang kuat dalam diri seseorang untuk mencapai apa yang diinginkan akan menumbuhkan ketekunan.
- 9) Kebiasaan. Ketekunan muncul dari kebiasaan. Kebiasaan untuk mengerjakan sesuatu sampai selesai, mengerjakan sesuatu tepat waktu dan terbiasa mengerjakan sesuatu dengan hasil terbaik akan membuat seseorang untuk tekun.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ketekunan adalah kemauan atau tekad yang kuat didalam diri seseorang untuk mencapai apa yang diinginkannya.

### **2.1.3 Permainan Hula Hoop**

#### **2.1.3.1 Konsep Hula Hoop**

Permainan hula hoop adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan menggunakan gelang berukuran besar yang terbuat dari rotan, atau plastik yang diletakkan di area perut dan pinggang lalu diputar. Untuk menjaga agar hula hoopnya tidak terjatuh pemain harus menjaga keseimbangan gelang.

Permainan hula hoop pada zaman dahulu biasanya dimainkan oleh anak perempuan, namun sekarang telah dimainkan oleh semua orang baik laki-laki maupun perempuan, anak-anak maupun orang dewasa.

Permainan hula hoop ini menjadi populer pada tahun 1950 yaitu sejak sebuah perusahaan memproduksi simpai dari bahan plastik secara besar-besaran.

Sehingga orang dengan mudah memperoleh alat untuk bermain hula hoop. Kata hula hoop berasal dari kata hula yang diambil dari sebuah tarian di Hawaii pada abad ke-18 dimana gerak pinggul penari saat menari hula memiliki kesamaan dengan gerak pinggul saat memainkan hula hoop. Bermain hula hoop membuat seluruh tubuh bergerak, membakar kalori dan baik untuk jantung. Permainan hula hoop tidak membutuhkan biaya yang mahal dan tidak memerlukan tempat khusus untuk memainkannya. Bermain hula hoop pada anak usia dini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan, dilakukan dengan suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari luar. Ketika bermain hula hoop, anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan, mempraktekkan keterampilannya, mengembangkan motorik kasar, meningkatkan daya imajinasi dan fantasi, kreatifitas serta memperoleh kepuasan. Hal ini sejalan dengan pendapat-pendapat para ahli tentang makna bermain pada anak usia dini. Dimana dalam kehidupan sehari-hari anak menghabiskan hampir seluruh waktunya dengan bermain.

Menurut M. Muhyi Faruq (dalam Sumiarsih, 2015: 28) mengatakan bahwa hulahoop adalah “suatu alat yang berbentuk lingkaran dengan bahan lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aktivitas gerak atau permainan yang bisa dilakukan secara perorangan atau berpasangan bahkan berkelompok, dan secara umum dapat dilakukan dimana saja”. Menurut Dienstman (dalam Ersayanti, 2015: 2) mengatakan bahwa hulahoop adalah “benda yang berbentuk lingkaran yang biasanya dimainkan dengan cara diputar dipinggang, hulahoop ini terbuat dari rotan atau plastik”. Jadi dapat disimpulkan,

bahwa hulaHoop adalah suatu alat yang berbentuk lingkaran yang terbuat dari rotan atau plastik yang dapat digunakan untuk aktivitas gerak atau permainan individu atau kelompok. Menurut Yudiana (dalam Ersayanti, 2015: 4-5) mengatakan bahwa bermain hulaHoop adalah “dapat menghasilkan kelenturan, kelincahan, keseimbangan bagi anak usia dini juga bisa melatih daya tahan tubuh anak misalnya melompat dan berjalan agar daya tahan dan keseimbangan tubuh anak terlatih sejak dini”. Menurut Aip Syarifuddin dan Muhadi (dalam Surmiarsih, 2015: 28-29) mengatakan bahwa: Bermain hulaHoop adalah salah satu bentuk permainan kecil, mendefinisikan permainan kecil sebagai suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai aturan tertentu, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun waktu untuk melakukannya yang bisa disesuaikan dengan daerah masing-masing serta belum ada organisasi yang menaunginya. Jadi dapat disimpulkan bermain hulaHoop adalah bermain yang dapat melenturkan, melincahkan, keseimbangan tubuh anak 19 dan anak bisa melatih daya tahan tubuhnya dengan melakukan kegiatan seperti melompat, berlari, meloncat, dan berjalan. Bermain sangat penting bagi anak usia dini, karena melalui bermain dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Aspek tersebut ialah aspek fisik, sosial emosional, dan kognitif. Bermain mengembangkan aspek fisik motorik yang melalui permainan motorik kasar, kemampuan mengontrol anggota tubuh, belajar berkeseimbangan, kelincahan, koordinasi mata dan tangan, dan lain sebagainya. Adapun dampak jika anak tumbuh dan berkembang dengan fisik motorik yang baik maka akan lebih percaya diri, memiliki rasa nyaman, dan memiliki konsep diri yang positif. Salah satu

bermain yang disukai anak-anak adalah bermain hulaHoop karena bermain anak-anak dapat melakukan berbagai macam-macam bermain. Bermain hulaHoop adalah alat yang digunakan untuk mengembangkan rasa harga diri anak ketika menguasai tubuhnya, benda-benda serta sejumlah keterampilan sosial yang mempengaruhi perilaku dan inteligensi seseorang yang diketahui dari cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah dengan menggunakan benda yang berbentuk lingkungan yang terbuat dari rotan atau plastik.

Beberapa pendapat ahli tentang makna bermain pada anak usia dini :

1. Menurut Piaget dalam Mayesty (1990:42) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kepuasan atau kesenangan.
2. Buhler dan Ziger dalam Roger dan Sawyer (1995:95) berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan.
3. Freud meyakini bahwa bermain tidaklah sama dengan bekerja tetapi anak menganggap bermain sebagai sesuatu yang serius.
4. Vygotsky (Noughton, 2003:52) berpendapat bermain dapat menciptakan perkembangan proximal pada anak. Ketika bermain anak selalu berada di atas usia rata-ratanya, di atas perilaku sehari-hari, dalam bermain anak dianggap “ lebih “ dari dirinya sendiri.
5. Carteen dan Allen (1999:21) mengemukakan bahwa bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan. Anak dapat mengambil kesempatan belajar tentang dirinya

sendiri, orang lain, lingkungannya dan memberi kebebasan untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan suatu bentuk kreatifitas.

### 2.1.3.2 Tujuan bermain Hula hoop

1. Memperkuat dan mengembangkan otot-otot dan koordinasinya, melatih motorik kasar dan keseimbangan serta kelenturan tubuh
2. Mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri, kemandirian, keberanian dan empati.
3. Mengembangkan kemampuan intelektual anak agar dapat bereksplorasi terhadap segala sesuatu disekitarnya sebagai perwujudan dari rasa ingin tahu.

Agar fungsi bermain terlaksana dengan baik sebaiknya dalam memperkenalkan permainan hula hoop pada anak usia dini berpedoman pada pendapat Jeffree, Mc Conkey dan Hawson (1984:15-18) tentang 6 karakteristik kegiatan bermain yaitu :

- 1) Bermain datang dari diri anak artinya, keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak sehingga anak dapat menikmati dan bermain dengan caranya sendiri atau dengan kata lain bermain pada anak dilakukan dengan suka rela tanpa paksaan.
- 2) Bermain harus terbebas dari aturan yang mengikat agar anak dapat menikmati permainannya dengan caranya sendiri. Bermain pada anak selalu menyenangkan, mengasyikkan dan menggairahkan.
- 3) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya.

- 4) Bermain fokus pada proses dari pada hasil artinya , dalam bernain anak mengenal dan mengetahui apa yang ia mainkan dan mendapatkan keterampilan baru.
- 5) Bermain di dominasi oleh pemain dimana pemainnya adalah anak itu sendiri, bukan di dominasi oleh orang dewasa.
- 6) Bermain melibatkan pemain secara aktif, artinya anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain ia tidak akan memperoleh pengalaman baru.

Permainan hula hoop melibatkan motorik kasar anak. Dari buku A sampai Z tentang Perkembangan Anak (2001) perkembangan motorik anak terbagi menjadi 2 bagian, yaitu gerakan motorik kasar dan gerakan motorik halus. Gerakan motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa. Gerakan motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebahagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot- otot yang lebih besar. Gerakan motorik kasar melibatkan aktifitas otot tangan, kaki dan seluruh tubuh. Gerakan ini mengandalkan kematangan dan koordinasi.

### **2.1.3.3 Aspek – Aspek Permainan hula hoop**

Permainan hula hoop mengandung unsur-unsur kesegaran jasmani. Menurut Pangrazi (1995) pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan secara umum yang memberikan sumbangan terhadap pengalaman gerak untuk perkembangan serta pertumbuhan anak secara menyeluruh. Menurut Cholik

Muthohir (1999) dalam Ismaryati (2006:40) kesegaran jasmani adalah kondisi yang menggambarkan kemampuan seseorang untuk melakukan tugas dengan produktif tanpa mengalami kelelahan yang berlebihan. Unsur-unsur kesegaran jasmani yaitu: kekuatan (*strength*), daya tahan (*endurance*), kecepatan (*speed*), kelenturan (*flexibility*), kelincahan (*agility*), koordinasi (*coordination*), keseimbangan (*accuracy*), reaksi (*reaction*). Berdasarkan pendapat ahli di atas peneliti menggunakan unsur-unsur kesegaran jasmani yang menurut peneliti cocok sebagai aspek permainan hula hoop. Adapun aspek-aspeknya yaitu :

### **1. Kekuatan (*Strength*)**

Yaitu kemampuan seseorang untuk membangkitkan tegangan (*tension*) terhadap suatu tahanan (*resisten*). Kekuatan merupakan hasil kerja otot yang berupa kemampuan untuk mengangkat, menjinjing, menahan, mendorong, atau menarik beban.

### **2. Daya Tahan (*Endurance*)**

Yaitu kemampuan tubuh untuk mensuplai oksigen yang diperlukan untuk melakukan suatu kegiatan. Daya tahan otot (*mascular endurance*) adalah kemampuan otot atau sekelompok otot untuk bertahan melakukan sesuatu untuk waktu yang lama. Daya tahan jantung (*cardiovascular endurance*) adalah kemampuan seseorang untuk mempertahankan suatu kegiatan yang membutuhkan tahanan dalam waktu yang lama.

### **3. Kecepatan (*Speed*)**

Menurut Gubern (1989) kecepatan gerak ditentukan oleh faktor :

- Frekuensi rangsangan

- Kecepatan kontraksi otot
- Tingkat tonasi gerak
- Keadaan kualitas otot

#### 4. Kelincahan (*Agility*)

Yaitu kemampuan seseorang untuk bergerak secara cepat Menurut Rudolph Laban (2004) komponen kelincahan meliputi :

- *Body awareness* (apa yang dapat dilakukan tubuh)
- *Spasial awareness* (kemana tubuh bergerak)
- *Qualities of movement* (bagaimana tubuh bergerak)
- *Relationship* (dengan siapa atau apa tubuh bergerak)

#### 5. Kelenturan (*Flexibility*)

Yaitu kualitas yang memungkinkan suatu segmen bergerak semaksimal mungkin menurut kemungkinan rentang geraknya (*range of movement*).  
Flexibilitas seorang anak ditentukan oleh kemampuan gerak dari sendi-sendinya. Makin luas ruang gerak sendinya semakin baik fleksibilitasnya.  
Latihan untuk fleksibilitas adalah senam

#### 6. Koordinasi (*Coordination*)

Yaitu kemampuan yang mencakup dua atau lebih kemampuan pola – pola gerak.

#### 7. Reaksi (*Reaction*)

Kemampuan untuk menanggapi rangsangan

#### 8. Keseimbangan (*Accuracy*)

Keseimbangan di bagi 2 yaitu keseimbangan statis dan keseimbangan dinamis. Keseimbangan statis adalah kemampuan untuk mempertahankan posisi tubuh tertentu untuk tidak bergoyang atau keseimbangan statis adalah saat tubuh diam contohnya waktu berdiri. Keseimbangan dinamis adalah kemampuan untuk mempertahankan tubuh agar tidak jatuh saat melakukan gerakan atau keseimbangan saat tubuh bergerak misalnya saat berjalan dan bermain hula hoop.

## 2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti antara lain:

1. Penelitian Reni Novitasari, M. Nasirun dan Delrefi. D dalam Jurnal Ilmiah Potensia, 2019, Vol 4 (1). 6.12 yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain dengan Media Hula Hoop pada anak Kelompok B Paud Al-Syafaqah Kabupaten Rejang Lebong. Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan motorik kasar anak melalui media hula hoop. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 2 siklus. Setiap siklus pada penelitian tindakan kelas memiliki 4 tahapan yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Al Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong. Jumlah penelitian berjumlah 10 anak yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi. Temuan penelitian ini adalah terjadinya peningkatan

perkembangan motorik kasar anak antara siklus I pertemuan ke-3 pada silus I pertemuan 3 rata-ratanya mencapai 3,325 dengan ketuntasan klasikal 66,60%

Perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan peneliti ini adalah penelitian yang dilakukan peneliti adalah permainan hula hoop untuk meningkatkan meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini melalui pengembangan model dengan mengadaptasi model pengembangan Borg dan Gall. Data dikumpulkan dengan mengidentifikasi dan menganalisis bagaimana model permainan hula hoop dapat meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini.

2. Penelitian Nailly Rizqiah Asfani, Khoiriyah, Eriqa Pratiwi Universitas Muhammadiyah Jember dalam Jurnal Ilmiah dengan judul Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Hula Hoop Pada Anak Kelompok B Di TK IT ALHUSNA Jember . Penelitian bertujuan untuk mengetahui cara meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan hula hoop. penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 8 mei 2017 sampai tanggal 17 mei 2017 pada anak kelompok B di TK IT Al-Husna Jember. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara guru. Instrumen penelitian yang di gunakan adalah lembar observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh hasil belajar anak meningkat selama pembelajaran menggunakan permainan hula hoop untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Peningkatan terlihat 12 anak

berkembang baik. Perhitungan tersebut dapat di ketahui hasil observasi anak kelompok B dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan hula hoop di peroleh 100% dari studi pendahuluan sebanyak 4 anak atau 33,33% yang berarti kemampuan motorik kasar anak tercapai

ABSTRACT Resears aims to find out how to improve the abusive motor skills of

Perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan peneliti ini adalah penelitian yang dilakukan peneliti adalah permainan hula hoop untuk meningkatkan meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini melalui pengembangan model dengan mengadaptasi model pengembnagan Borg dan Gall. Data dikumpulkan dengan mengidentifikasi dan menganalisis bagaimana model prmainan hula hoop dapat meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini.

3. Penelitian Kholijah,dkk dalam jurnal *Internasional Psychology,Education Counseling And Social Work Conferencess* dengan judul “Model Creative Art Dalam Bermain Clay. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian ini menyatakan idealnya kemandirian tidak tumbuh dan berkembang dengan sendirinya,diperlukan metode untuk memandirikan anak. Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus dan Kemandirian maka dipilih clay sebagai media bermain .Temuan Penelitian adalah adanya perbedaan perkembangan motorik halus dan kemandirian pada kelompok eksperimen dan kontrol sebelum dan sesudah mengikuti model creative art.

Perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan peneliti adalah peningkatan kemandirian dan ketekunan anak dengan menggunakan pengembangan model permainan hula hoop. Sedangkan penelitian yang dilakukan Khalijah bermain clay untuk meningkatkan kemandirian anak.

Penelitian Silmi Handayani. Dengan Judul “Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Hulahoop Pada TK Permata Bunda Cubadak Kabupaten Tanah Datar”. Program Sarjana Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar. Tujuan Pembahasan ini untuk mengetahui apakah anak meningkat motorik kasar melalui bermain hulahoop setelah diberikan perlakuan atau treatment. Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Jenis desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Eksperimental dengan tipe one group pretest-posttest design karena design ini diberikan pretest terlebih dahulu sebelum diberikan treatment, sehingga dapat melihat apakah ada peningkatan motorik kasar anak sebelum dan sesudah treatment. Populasi penelitian adalah anak TK Permata Bunda Cubadak dengan teknik sampel sampling purposive yang berjumlah 15 orang anak. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yaitu lembar observasi tentang motorik kasar anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan diolah dengan uji statistik (uji-t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motorik kasar anak setelah bermain hulahoop.

Berdasarkan hasil penelitian, pada kondisi awal nilai rata-rata motorik kasar anak adalah 17.06 dan setelah diberikan perlakuan atau treatment nilai rata-rata 24.66.

Perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan peneliti ini adalah penelitian yang dilakukan peneliti adalah permainan hula hoop untuk meningkatkan meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini melalui pengembangan model dengan mengadaptasi model pengembangan Borg dan Gall. Data dikumpulkan dengan mengidentifikasi dan menganalisis bagaimana model permainan hula hoop dapat meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini.

Penelitian Nadya Rahmayuni, Nur Azizah dalam Jurnal Pendidikan Tambusai Vol. 4 No. 1(2020):April 2020 dengan judul Penggunaan Permainan Hula Hoop Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimanakah penggunaan hulahoop dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini, apakah efisien atau tidak bila digunakan dalam belajar mengajar. Pengembangan kemampuan motorik kasar hendaknya sesuai dengan kaidah-kaidah yang dijelaskan oleh para ahli. Begitu pula dengan permainan hulahoop yang membuat peserta didik berkembang kemampuan motorik kasarnya dikarenakan permainannya yang sesuai dengan kaidah-kaidah motorik kasar yang seharusnya ada pada diri anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode penelitian studi literatur dengan

teknik pengumpulan data mengolah dan menganalisis sumber referensi dari buku dan jurnal ilmiah yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Analisis dilakukan dengan cara menghubungkan permasalahan dengan teori atau pemaparan yang ada di buku atau di jurnal ilmiah yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan Hula hoop dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak sangat efisien dan cocok digunakan dalam mengembangkan aspek tersebut. Penelitian ditunjukkan dari analisis beberapa jurnal yang menghasilkan temuan bahwa permainan hula hoop dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini.

Perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan peneliti lain dalam hal penggunaan hula hoop yaitu: peneliti lain menggunakan media hula hoop untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini sementara penelitian yang dilakukan peneliti adalah permainan hula hoop untuk meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini melalui pengembangan model dengan mengadaptasi model pengembangan Borg dan Gall.

### 2.3 Kerangka Konseptual

Ketekunan adalah kesungguhan hati dalam bekerja, belajar, dan berusaha. Dengan kata lain ketekunan adalah kesungguhan hati atau tekad dalam mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Ketekunan (*persistence*) berhubungan dengan waktu yang dihabiskan seseorang ketika menuntaskan pekerjaannya. Ketekunan merupakan upaya

seseorang untuk memenuhi kebutuhan untuk sukses dan kebutuhan untuk berprestasi. Ketekunan hadir bila apa yang dilakukan benar-benar berasal dari hati. Seseorang yang memiliki perilaku tekun tidak mudah lelah dan tidak berputus asa walau banyak halangan, rintangan dan hambatan dalam menyelesaikan tugas tersebut. Sikap dan perilaku tekun sangat dibutuhkan dalam melakukan tugas sehari-hari. Ketekunan berhubungan erat dengan ulet. Ulet memiliki arti tidak mudah menyerah atau berputus asa. Orang yang mempunyai perilaku tekun dan ulet akan meraih kesuksesan hidup

Kemandirian adalah keadaan yang dapat menjadikan individu berdiri sendiri, tidak tergantung kepada orang lain. Dengan kemandirian seseorang percaya diri untuk melakukan sesuatu dalam upaya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, dan mencapai cita-citanya tanpa tergantung orang lain. Kemandirian dapat juga diartikan sebagai perasaan otonom atau perasaan bebas untuk bertindak atas kemauan sendiri dan tidak bergantung pada orang lain.

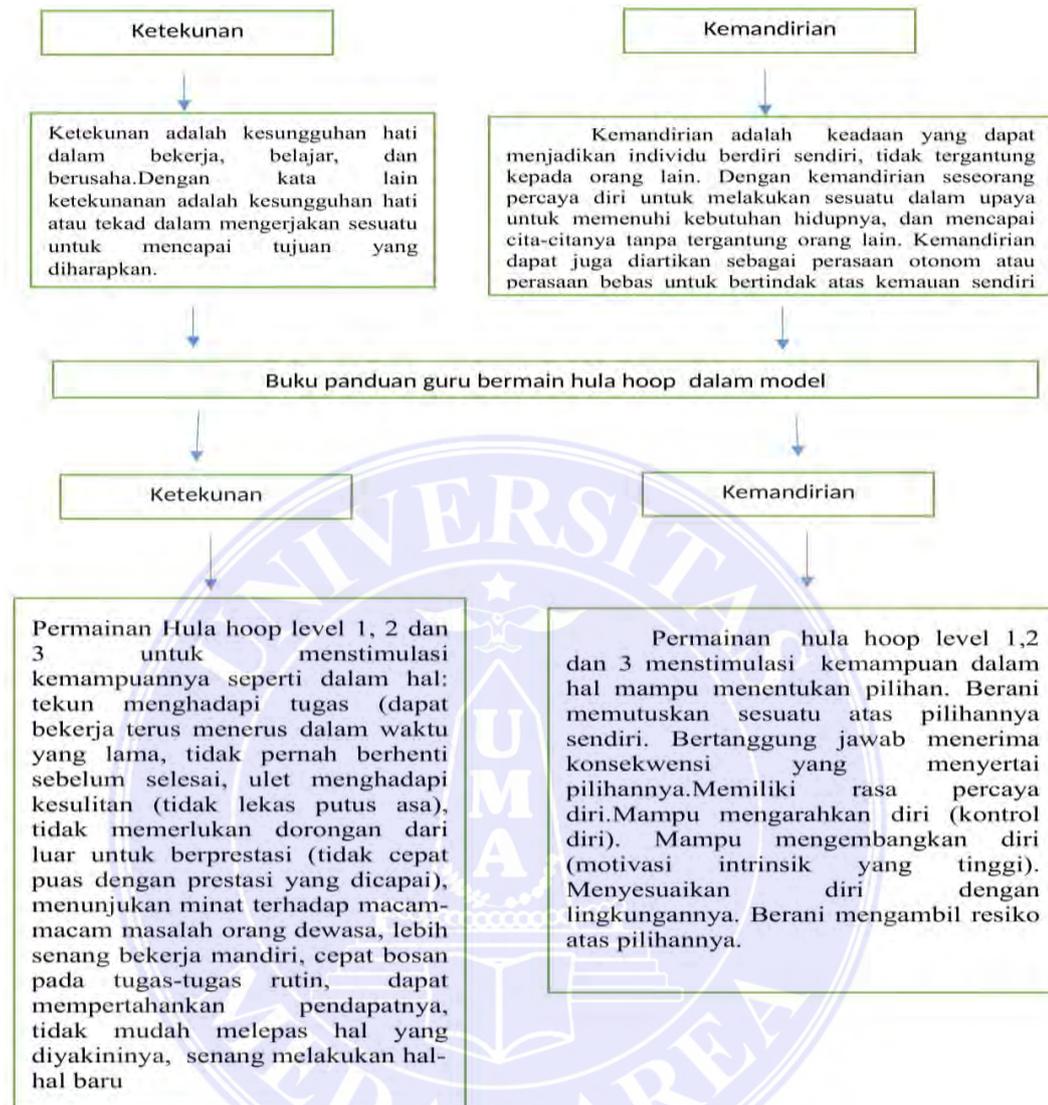
Kemandirian pada anak usia dini diartikan sebagai kemampuan untuk mengurus dirinya sendiri seperti : cuci tangan, makan, mandi, buang air besar atau kecil dan memakai pakaian sendiri, memakai sepatu sendiri, dan merapikan tempat tidur.

Melalui bermain hula hoop anak akan mengembangkan ketekunannya hal ini terlihat ketika anak bermain hula hoop dalam tiga level permainan. Dimana setiap level permainan memiliki tingkat kesukaran yang berbeda. Semakin tinggi level permainan semakin tinggi tingkat

kesukarannya. Anak akan berusaha tanpa kenal menyerah agar dapat menggerakkan hula hoop. Disamping itu anak akan memusatkan perhatiannya agar hula hoop tidak jatuh, teguh pendirian bahwa mampu bermain hula hoop, timbul rasa ingin tahu bagaimana bermain hula hoop dan bersemangat mengikuti permainan.

Kemandirian anak muncul saat anak harus menggerakkan hula hoop. Untuk dapat menggerakkan hula hoop anak harus berani menghadapi tantangan, percaya diri, mampu mengendalikan emosi dengan tidak marah atau merajuk bila menemukan kegagalan, sabar terus mencoba sampai berhasil, kreatif dan inovatif.

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan produk berupa buku panduan guru bermain hula hoop untuk meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini. Diharapkan dengan mengaplikasikan buku panduan guru dalam bermain hula hoop ketekunan dan kemandirian anak dapat berkembang. Adapun kerangka konseptualnya digambarkan sebagai berikut:



#### 2.4. Hipotesis

Hipotesis dalam pengembangan buku panduan guru bermain hula hoop untuk meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menyusun buku panduan guru bermain hula hoop untuk meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini.
2. Bagaimana kepraktisan buku panduan guru bermain hula hoop untuk meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini.

3. Bagaimana keefektifan buku panduan guru bermain hula hoop untuk meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini.



## BAB III

### PROSEDUR PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya dimana produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2011:164).

Sugiyono (2011:407) menyatakan metode penelitian dan pengembangan adalah sebuah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dengan terlebih dahulu menguji draft dan efektivitas produk tersebut. Secara umum produk yang dihasilkan dari penelitian tidak terbatas pada barang-barang industri tetapi juga mencakup produk-produk pendidikan seperti buku, modul, perangkat lunak (*software*) seperti program komputer untuk mengolah data, mengolah pembelajaran di kelas ataupun model-model pembelajaran, multimedia pembelajaran atau perangkat pembelajaran, contohnya, RPP, buku LKS, soal-soal atau bisa juga penerapan terori. Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan berupa buku panduan guru dalam bermain hula hoop untuk meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini.

Menurut Borg & Gall (1983) dalam Raharjo (2010:4), penelitian pengembangan adalah suatu proses yang banyak digunakan dalam pendidikan dan

pengajaran. Pada dasarnya prosedur penelitian pengembangan mempunyai dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggabungkan pengembangan perangkat pembelajaran.

### **3.2. Lokasi Dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Citra Indonesia I Jalan Klambir V Gang Kalpataru No.7 Kelurahan Tanjung Gusta Kecamatan Medan Helvetia Kota Medan. Penelitian ini dilakukan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2019/ 2020. Uji coba dilakukan di TK Citra Indonesia I dengan pertimbangan a) keterbukaan kepala sekolah dan guru untuk menerima inovasi pembelajaran. b) Model permainan ini belum pernah dikembangkan dilokasi yang menjadi objek penelitian.

### **3.3. Subjek dan Objek Penelitian**

TK Citra Indonesia I dipilih sebagai subjek penelitian dengan kriteria: a) ketekunan dan kemandirian anak belum optimal b) kurang beragamnya media/alat penunjang pembelajaran yang mengoptimalkan ketekunan dan kemandirian anak c) konsep pembelajaran di TK yang menjadi subjek penelitian kurang menerapkan prinsip belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pendahuluan maka diambil sebagai subjek penelitian yaitu anak TK B TK Citra Indonesia I yang berjumlah 45 siswa karena telah memenuhi kriteria untuk menjadi subyek penelitian.

Dari 60 orang siswa TK Citra Indonesia I terdapat 45 siswa berada pada kelompok B dan ditempatkan pada kelas B.1, B.2 dan B.3 dengan jumlah siswa

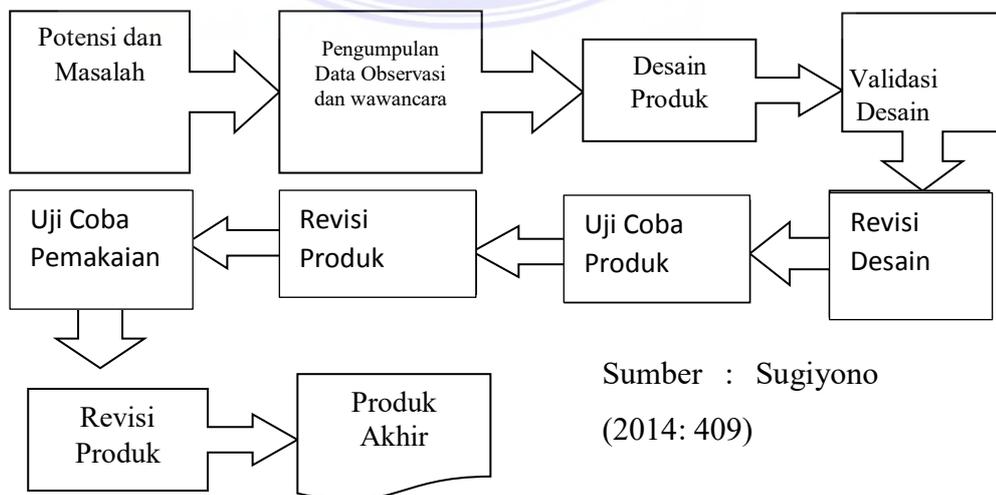
masing-masing kelas sebanyak 15 orang siswa. dan 15 orang siswa berada pada kelompok A. Dari Kelompok B.3 dipilih 4 orang siswa yang perkembangan ketekunan dan kemandirian belum optimal secara acak untuk uji terbatas dan dipilih 8 orang siswa lainnya dari TK B.1 untuk uji lapangan lebih luas. Untuk uji operasional dipilih 15 orang anak dari kelas B.1 untuk kelas eksperimen dan 15 orang anak dari kelas B.2 untuk kelas kontrol. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah pengembangan buku permainan hula hoop untuk meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak.

### 3.4. Prosedur Pengembangan

Menurut Sugiyono (2014:409) secara umum terdapat 10 langkah – langkah dalam penelitian dan pengembangan 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 3.1**

#### Langkah – Langkah Pengembangan



Sumber : Sugiyono  
(2014: 409)

Penelitian ini menggunakan Penelitian dan pengembangan model Borg dan Gall. Penelitian dan pengembangan model Borg dan Gall. memiliki tiga prosedur yaitu: 1) Prosedur Pengembangan produk, 2) Prosedur Pengembangan desain pembelajaran 3) Prosedur Pengembangan multimedia. Prosedur-prosedur di atas, ketiganya menggunakan sepuluh kegiatan yang terdapat dalam model Borg dan Gall. Model Borg and Gall (1989:775) memiliki sepuluh kegiatan. Sepuluh langkah kegiatan tersebut adalah a) Penelitian dan Pengumpulan Data, b) Perencanaan, c) Pengembangan Produk Awal, d) Uji coba produk awal / Uji Coba Terbatas, e) Penyempurnaan Produk Awal, f) Uji Coba Lapangan Lebih Luas, g) Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan Lebih Luas, h) Uji Coba Produk Akhir, i) Revisi atau Penyempurnaan Produk Akhir, j) Diseminasi dan Implementasi. Dalam penelitian ini, peneliti memilih prosedur pengembangan produk dengan mengelompokkan sepuluh kegiatan tersebut menjadi empat tahapan yaitu: studi pendahuluan, pengembangan, uji lapangan dan diseminasi

Adapun penjabarannya sebagai berikut:

### **3.4.1. Studi Pendahuluan**

Dalam studi pendahuluan yang dilakukan peneliti adalah melakukan penelitian dan pengumpulan data untuk melihat potensi dan permasalahan serta melaksanakan perencanaan

#### **a. Penelitian dan Pengumpulan Data**

Pada tahapan ini, dua hal yang dilakukan peneliti yaitu studi literatur dan studi lapangan. Pada studi literatur peneliti mencari buku-buku yang relevan dengan buku pedoman yang akan dikembangkan. Studi literatur, digunakan peneliti untuk menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoritis untuk memperkuat buku pedoman yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil studi literatur peneliti mengkaji ruang lingkup buku yang akan dibuat, keluasaan penggunaan, kondisi pendukung, dan sekaligus menemukan langkah-langkah yang paling tepat untuk mengembangkan buku. Dari hasil Studi literatur ditemukan hasil-hasil penelitian terdahulu yang menjadi bahan perbandingan bagi peneliti dalam mengembangkan buku yang akan menjadi pedoman guru. Selain studi literatur, peneliti melaksanakan studi lapangan untuk pengukuran kebutuhan (need assessment). Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui: 1) apakah produk yang akan dikembangkan merupakan hal yang penting bagi guru anak usia dini, 2) apakah produknya mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan 3) apakah cukup waktu untuk mengembangkan produk 4) apakah ada yang memiliki pengetahuan, dan keterampilan, dan pengalaman yang akan mengembangkan produk.

## **b. Perencanaan**

Setelah melakukan studi pendahuluan maka hal selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah membuat perencanaan / rancangan buku pedoman yang mencakup : a) tujuan dari penggunaan buku pedoman ; b) siapa pengguna dari buku tersebut; c) deskripsi dari komponen-komponen buku pedoman dan penggunaannya. d) waktu, tenaga dan biaya

### 3.4.2 Pengembangan

Didalam tahap pengembangan yang dilakukan adalah mengembangkan produk awal ( mendisain produk), memvalidasi disain dan perbaikan disain.

#### a. Pengembangan Produk Awal

Pada tahap ini peneliti mengembangkan produk awal berupa draft kasar dari buku pedoman yang akan dibuat. Kegiatan dimulai dengan menentukan jenis, bentuk dan level permainan serta aturan permianan. Kemudian menentukan Rencana Pelaksanaan Permainan Draft kasar tersebut disusun selengkap dan sesempurna mungkin dan dikembangkan oleh peneliti dengan bantuan para ahli dan praktisi yang sesuai dengan bidang keahliannya (uji coba di belakang meja/ desk try out atau desk evaluation).

Kegiatan yang dilakukan dalam mendisain produk mencakup kegiatan a) membuat desain produk. Mendisain produk (model) yang dimulai dengan pemilihan model, pemilihan format, dan perancangan sehingga diperoleh model awal. Desain produk yang diharapkan adalah sebuah buku pegangan untuk guru dalam mengawasi anak usia dini dalam bermain permainan Hula Hoop yang dimodifikasi secara tingkatan (*level*) permainan. Permainan hula hoop yang akan dikembangkan terdiri dari tiga level permainan berdasarkan tingkat kesulitannya yaitu: permainan hula hoop level I (bermain sendirian), Permainan hula hoop level 2 (bermain hula hoop dalam pola lingkaran) dan permainan hula hoop level 3 (bermain hula hoop estafet). Kriteria dalam mendisain produk mencakup beberapa hal yaitu: a) Kriteria model. Model yang dibuat adalah model permainan hula

hoop untuk meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini. Prosedur pelaksanaan kegiatan bermain hula hoop dibuat dalam bentuk buku panduan bagi guru taman kanak – kanak untuk penerapannya. b) Isi Model. Model Permainan Hula Hoop Untuk Meningkatkan Ketekunan dan Kemandirian Anak Usia Dini menggunakan hula hoop yang terbuat dari plastik. Beberapa hal yang akan dikembangkan di dalam model yaitu: 1) Tujuan permainan setiap level permainan. 2) Tugas yang akan dilaksanakan. 3) Media yang digunakan 4) Lembar evaluasi berupa lembar observasi dan penugasan.

#### **b. Validasi Ahli**

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

Berdasarkan masukan dari para ahli materi, ahli permainan dan disain grafis serta ahli Bahasa, draft kasar buku pedoman guru direvisi agar lebih efektif, efisien dan mudah untuk digunakan.

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: tidak valid nilai. 1, nilai 2 kurang

valid, nilai 3 valid, nilai 4 sangat valid. 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 :
2. Dra.Hj.Rahmi Bakhtar, M.Psi (Kepala TKN Pembina I Medan)
3. Ahli permainan dan design berasal dari Dosen PAUD UNIMED Yaitu:  
DR.Hj.Nasriah,M.Pd
4. Ahli Bahasa berasal dari Dosen Bahasa Indonesia UNIMED yaitu: Fitriani  
Lubis,S.Pd.M.Pd.

Berdasarkan penilaian dan saran validator rancangan buku panduan Model Pengembangan Permainan Hula Hoop untuk Meningkatkan Ketekunan dan Kemandirian Anak Usia Dini yang telah dirancang direvisi supaya model tersebut menjadi valid dan memiliki kualitas yang baik untuk diterapkan pada uji lapangan

### 3.4.3 Uji Lapangan

Didalam uji lapangan yang dilakukan peneliti adalah menguji produk awal (uji lapangan terbatas), penyempurnaan produk awal, uji lapangan lebih luas, penyempurnaan uji lapangan lebih luas dan uji produk akhir (uji operasional)

#### a. Uji coba produk awal / Uji Lapangan Terbatas

Setelah buku pedoman diuji coba di atas meja, maka hal selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah melakukan uji coba buku pedoman tersebut di lapangan dalam hal ini dilakukan di TK Citra Indonesia I. Pada uji coba terbatas, peneliti memilih 4 orang anak yang ketekunan dan kemandiriannya belum optimal dari kelas B31 secara acak. Selama pelaksanaan uji coba di lapangan, peneliti

mengadakan pengamatan secara intensif dan mencatat hal-hal penting yang dilakukan oleh siswa sebagai bahan untuk penyempurnaan buku panduan tersebut.

### **b. Penyempurnaan Produk Awal**

Setelah melakukan uji coba lapangan secara terbatas dilakukan penyempurnaan produk awal terhadap kelemahan dan kekurangan buku pedoman berdasarkan temuan di lapangan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal.

### **c. Uji Coba Lapangan Lebih Luas**

Meskipun buku pedoman sudah diuji pada lapangan terbatas dan telah dilakukan penyempurnaan namun untuk memperoleh buku pedoman yang lebih sempurna, maka peneliti melakukan penyempurnaan produk sekali lagi. Hal ini dimaksud supaya produk yang dikembangkan memenuhi standar. Untuk itu peneliti menambah jumlah populasinya. Uji coba lapangan lebih luas ini masih difokuskan kepada pengembangan dan penyempurnaan materi produk. Pada uji coba lapangan lebih luas dan untuk penyempurnaan peneliti memilih 8 orang anak diluar 4 orang anak yang telah dipilih pada uji terbatas dari kelas B.3. Peneliti menggunakan langkah-langkah uji coba buku pedoman yang telah disempurnakan sama persis dengan uji coba produk awal.

### **d. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan Lebih Luas**

Setelah dilakukan uji coba lapangan lebih luas selanjutnya dilakukan perbaikan-perbaikan untuk penyempurnaan dan lebih memantapkan buku

pedoman yang peneliti kembangkan. Selain perbaikan yang bersifat internal. Penyempurnaan produk ini didasarkan pada evaluasi hasil sehingga pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.

#### **e. Uji Coba Produk Akhir / Uji Operasional**

Adapun maksud pengujian produk akhir adalah untuk menguji apakah buku panduan telah layak dan memiliki keunggulan untuk dipergunakan. Dalam uji operasional, tujuannya bukan lagi menyempurnakan buku panduan, karena buku panduan diasumsikan sudah sempurna. Pengujian akhir buku pedoman atau uji operasional dilakukan dengan melibatkan 30 anak. Peneliti memilih 15 anak dari kelas B.1 untuk kelas eksperimen dan 15 anak dari kelas B.2 untuk kelas kontrol. Rancangan eksperimen untuk menguji model 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 diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi *treatment* disebut kelompok kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan model permainan hula hoop dalam tiga level permainan, sementara kelas kontrol menggunakan permainan hula hoop konvensional tanpa level permainan. Setelah selesai bermain kedua kelompok tersebut lalu diberikan post test. Pengaruh treatment dianalisis dengan menggunakan uji *paired sample t test*. Perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan perlakuan yang diberikan

berpengaruh secara signifikan. Rancangan eksperimen dalam penelitian ini ditunjukkan dalam tabel dibawah ini

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

<b>Kelompok</b>	<b>Pretest</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Post test</b>
Kelompok Eksperimen (KE)		<b>V</b>	<b>01</b>
		<b>V</b>	<b>02</b>
		<b>V</b>	<b>03</b>
Kelompok Kontrol (KK)			<b>04</b>
			<b>05</b>
			<b>06</b>

**d. Revisi atau Penyempurnaan Produk Akhir**

Agar buku pedoman yang dikembangkan lebih akurat dilakukan penyempurnaan akhir buku pedoman. Pada tahap ini sudah diperoleh suatu buku panduan yang tingkat kepraktisan dan efektivitasnya dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penyempurnaan akhir buku pedoman memiliki nilai “generalisasi” yang dapat diandalkan.

**3.4.4 Diseminasi dan Implementasi**

Setelah dihasilkan buku panduan yang sudah teruji keefektifitasannya langkah selanjutnya adalah menyebarkan buku panduan. Untuk tahap awal penyebaran buku panduan dibagikan kepada guru-guru di TK Citra Indonesia I kemudian akan disebar ke organisasi IGTKI, BPTKI, Himpaudi, IGRA dan melalui jurnal.

### 3.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

#### 3.5.1. Metode 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, 2005:74). Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data sehingga pengumpulan data lebih mudah dan sistematis (Arikunto, 2005:100). Metode 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 ini menggunakan observasi terstruktur atau observasi sistematis pada saat anak bermain hula hoop . 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.

Metode eksperimen adalah metode yang dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada sekelompok subyek penelitian. Metode eksperimen digunakan

untuk penilaian hasil permainan hula hoop untuk meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini dan membandingkan ketekunan dan kemandirian pada kelas eksperimen yang diberi permainan hula hoop dengan kelas kontrol yang bermain hula hoop secara konvensional.

### 3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengukur data yang berhubungan dengan variabel penelitian. Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data sehingga pengumpulan data lebih mudah dan sistematis (Arikunto, 2005:100). Instrumen memberikan data yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian dan menguji hipotesis. Penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi untuk menilai ketekunan dan kemandirian anak. 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 perkembangannya 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 % .

Adapun rumus yang dipergunakan dalam menghitung persentase skor permainan hula hoop untuk meningkatkan ketekunan dan kemandirian adalah dengan menggunakan rumus Sugiyono (2011:141) yaitu:

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

Keterangan:

Ps = Persentase skor

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah Skor maksimal

Kriteria yang digunakan untuk menentukan kevalidan buku panduan guru yaitu:

1. PS < 25 %-50% = kurang valid
2. PS < 51 %-75% = valid
3. PS < 76 %-100% = sangat valid

### 3.6 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 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

dikumpulkan. 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. Teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk validitas instrumen, nilai rata-rata, nilai tengah dan nilai modus hasil penelitian. Teknik analisis inferensial digunakan untuk menguji perbedaan ketekunan dan kemandirian sebelum dan sesudah penerapan model. Adapun analisis kuantitatif digunakan pada a) Analisis Data Validasi Buku Panduan Guru Bermain Hula Hoop untuk meningkatkan ketekunan dan Kemandirian Anak Usia Dini b) Analisis Data Kepraktisan Buku Panduan Guru Bermain Hula Hoop untuk meningkatkan ketekunan dan Kemandirian Anak Usia Dini c) Analisis Keefektifan Buku Panduan Guru Bermain Hula Hoop untuk meningkatkan ketekunan dan Kemandirian Anak Usia Dini

### **3.6.1 Analisis Data Validasi Buku Panduan Guru Bermain Hula Hoop untuk meningkatkan ketekunan dan Kemandirian Anak Usia Dini**

Teknik yang digunakan untuk menganalisis hasil validasi kualitas bermain hula hoop untuk meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini adalah deskriptif kualitatif dengan melihat penilaian kelayakan dari validator atau ahli. Validator akan menjawab pertanyaan dengan cek list (√) pada skala 1-4.

Adapun format validasi bermain hula hoop untuk meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini dapat dilihat sebagai berikut:

**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 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				

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
	23. Mendorong keterlibatan peserta didik untuk belajar mandiri dan kelompok yang interaktif dengan permainan				
	24. Mendorong berfikir kreatif				
	25. Ketertautan dan keterpaduan makna dalam bab				

**Tabel 3.3**

**Kisi – Kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru Oleh Disain Grafis**

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

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
	11. Ukuran judul buku proporsional dibandingkan dengan ukuran buku				
	12. Tidak menggunakan lebih dari dua jenis huruf				
	13. Tidak menggunakan huruf hias / dekorasi				
Desain Isi Buku	14. Jenis huruf judul sesuai dengan peruntukan isi buku				
	15. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola isi buku				
	16. Spasi antar paragraf jelas dan tidak ada widow atau orphan				
	17. Penempatan judul bab dan yang setara (kata pengantar, daftar isi, dll) konsisten				
	18. Bidang cetak dan margin proporsional dengan ukuran buku				
	19. Jarak antara teks isi buku dan ilustrasi proporsional				
	20. Margin antara dua halaman berdampingan proporsional				
	21. Judul buku				
	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				

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
	30. Penggunaan variasi huruf ( <i>bold, italic, all capital</i> ) tidak berlebihan				
	31. Ukuran dan jenis huruf sesuai dengan tingkatan tingkat Pendidikan				
	32. Lebar susunan teks				
	33. Spasi antara baris susunan teks normal				
	34. Spasi antara huruf normal				
	35. Jenjang / hierarki judul-judul jelas, konsisten dan proporsional				
	36. Tidak terdapat alur putih dalam suasana teks				
	37. Tanda pemotongan kata (hyphenation)				
	38. Garis, raster tegas dan jelas				
JUMLAH					
RATA-RATA					
KLASIFIKASI VALIDASI					

**Tabel 3.4**  
**Kisi -Kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru Oleh Bahasa**

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

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

$$P_s = \frac{f \times 100}{N}$$

Keterangan:

$P_s$  = Persentase skor

$f$  = Jumlah skor yang diperoleh

$N$  = Jumlah Skor maksimal

Kriteria yang digunakan untuk menentukan kevalidan buku panduan guru yaitu:

1.  $PS < 25\%$ -50% = kurang valid
2.  $PS < 51\%$ -75% = valid
3.  $PS < 76\%$ -100% = sangat valid

### 3.6.2 Analisis Data Kepraktisan Buku Panduan Guru Bermain Hula

#### Hoop untuk meningkatkan ketekunan dan Kemandirian Anak Usia

Cara menganalisis kepraktisan buku panduan guru yaitu dengan mewawancarai guru setelah uji coba draf buku panduan. Hasil wawancara kemudian dibandingkan dengan hasil observasi pelaksanaan permainan. Pada analisis ini Peneliti menggunakan teknik triangulasi yaitu teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data dan

sumber data yang telah ada (Sugiyono, 2011: 330) Teknik triangulasi yang digunakan yaitu teknik triangulasi sumber, dimana peneliti membandingkan data dari hasil diskusi dengan data dari observasi. Hasil analisis dituliskan dalam bentuk narasi.

### **3.6.3 Analisis Data Keefektifan Buku Panduan Guru Bermain Hula Hoop untuk meningkatkan ketekunan dan Kemandirian Anak Usia Dini**

Analisis data Keefektifan Buku Panduan Guru Bermain Hula Hoop untuk meningkatkan ketekunan dan Kemandirian Anak Usia Dini adalah dengan diperolehnya informasi tentang panduan guru Adapun teknik analisis yang digunakan untuk melihat keefektifan penggunaan buku panduan guru adalah dengan membandingkan nilai rata-rata ketekunan dan kemandirian sebelum dan sesudah penerapan model dengan menggunakan *uji paired sample t test*.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

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

1. Buku panduan pengembangan model permainan hula hoop untuk meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini telah memperoleh validitas dari ahli sehingga valid untuk digunakan
2. Buku panduan pengembangan model permainan hula hoop untuk meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini yang dikembangkan praktis dan efektif untuk digunakan hal ini terlihat dari terjadinya peningkatan ketekunan dan kemandirian anak usia dini setelah menggunakan buku panduan bermain hula hoop untuk meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini.
3. Ketekunan dan kemandirian anak usia dini yang diajarkan dengan menggunakan buku panduan guru bermain hula hoop lebih tinggi dari ketekunan dan kemandirian anak yang tidak diajarkan dengan menggunakan buku panduan guru bermain hula hoop
4. Nilai rata-rata ketekunan kelompok eksperimen pada permainan hula hoop level I,2 dan 3 sebesar 64,53 dan nilai rata-rata ketekunan kelas kontrol sebesar 50,47 terjadi selisih sebesar 14,6 . Sementara nilai rata-rata kemandirian kelompok eksperimen pada permainan hula hoop level I,2 dan 3 sebesar 67,07 dan nilai rata-rata kemandirian kelas kontrol sebesar 53

terjadi selisih sebesar 14,07. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan ketekunan dan kemandirian sesudah menerapkan buku pedoman permainan hula hoop untuk meningkatkan ketekunan dan kemandirian anak usia dini.

## 5.2. Saran

### Saran disampaikan kepada:

1. Para Guru Pendidik Anak Usia Dini agar menggunakan model permainan Hula Hoop dalam kegiatan di sekolah untuk menumbuhkan ketekunan dan kemandirian anak.
2. Kepala sekolah diharapkan dapat mensosialisasi dan melakukan pelatihan kepada guru penggunaan model permainan hula hoop pada anak usia dini.
3. Peneliti lain dapat melakukan penelitian eksperimen dengan melibatkan variabel lain dalam menguji kekuatan Model Permainan Hula Hoop pada anak usia dini untuk meningkatkan ketekunan dan kemandirian..

## DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie.101 Cara Membina Kepercayaan Diri Anak. Jakarta:PT Elex Media Komputindo,2003.
- Anita Lie. S.Prasisti. 101 Cara Membina Kemandirian dan Tanggung Jawab Anak. Jakarta:PT Elex Media Komputindo,2004.
- Arikunto, Suharsimi. 2010a. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010b. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Askalin. “100 Permainan danPerlombaan Rakyat”. Yogyakarta : Nyo-Nyo, 2013.
- .  
Baharuddin.2008.Psikologi Pendidikan.Jogjakarta:Ar-Ruzz Media.
- Berk.Laura.,E.(2005),Child Development,Seventh Edition, Illinois State University.
- Berk.L.E dan A.Winsler .Scaffolding Children Learning :Vygotsky andearly Childhood Education.Washington,DC:NAEYC,1998.
- B. Uno, Hamzah. 2014. Teori Motivasi dan Pengukurannya, Jakarta : Bumi Aksara.
- Cosby S,Roger, dan Janet K Sawyers.Play in the lives of children.Washington,DC: NAEYC.1995
- Departemen Pendidikan Nasional.Program Kegiatan Belajar TamanKanak-Kanak (Dilengkapi penyesuaian GBPKB Pada Sistim Semester).Jakarta:Dirjen Dikdasmen,Direktorat TK,SD.2003.
- Dewey.Jhon (2004). Democracy and Education.New York:Dover Publication
- Docket, Diane Trister dan Laura J.Colker.Creative Curriculum For Early Chldhood.Washington,DC:Teaching Stategies,2000.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Erikson.Erik.H.(1998).The Life Cycle Completed, Extended Version,W.W.Norton & Company.

Fad,2014                      Aisyah.*Kumpulan Permainan Anak TradisionallIndonesia*.Jakarta:Cerdas Interaktif.

Faruq,Muhammad Muhyi.2009.*Permainan Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Dengan Menggunakan Media Hula Hoop*.Jakarta:PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Hanafiah,Hanafiah,Reni Nurapriani,M.Andriana Gaffar.2018.*Game Based on Cultural Values Approach in Developing Interpersonal and Kinesthetic Intellegencies in Early Childhood*.Proceeding of the 4<sup>th</sup> International Conferen on Early Childhood Education.Semarang Early Childhood Reseach and Educaion Tasks.

Idris M. 2003. Menumbuhkan Kreativitas dan Kemandirian Anak Sejak Usia Dini. *JPI FIAI*. Yogyakarta. Volume VII Tahun VI.

Kholijah ,dkk.2017.*Model Creative Art Dalam Bermain Clay Untuk Meningkatkan Perkembangan Motoik Halus Dan Kemandirian Anak*.International Psychology.Education Counseling And Social Work Conference Journal 419-425

Martin, Handoko. 2009. *Motivasi Penggerak Tingkah Laku*. Yogyakarta: Kanisius.

Mayessty,Mary.*Creative Activities for Young Chidren 4 thEd:Play,Develpoment,and Creativity*,New Yok:Delmar Publisher Inc,1990

Miles,Matthew B.dan A.Michael Huberman (1992). *Analisis Data Kuantitatif :Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru*.Terj.Tjejep Rohendi Rohidi.Jakarta: UI.Press

Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta Mudjito.2007.

Montesori,Maria.1949.*Obserbent Mind* .Madras: The Theo-sopichal Publishing House.

Montessori.1974."*Disciplining Children*" dalam *Montesori Her Methods and The Movement*.Ed. R.C.Orem,New York:Capricons Books.

Muhammad Ali & Muhammad Asrori. "*Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*". Jakarta : Bumi Aksara,2014.

Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Naily Rizqiah Asfani, Khoiriyah, Eriqa Pratiwi “ *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Hula Hoop Pada Anak Kelompok B Di TK IT Alhusna Jember* ”. Vol 4 (1). 6. 12. Jurnal Ilmiah Potensia, 2017.

Novan Ardhy Wiyani & Barnawi. “*Format PAUD*”. Jogjakarta : Rizz Media, 2014.

Nurmawati & Masganti Sitorus. “*Model Pengembangan Karakter Berbasis Mind Mapping Pada Anak Usia Dini*”. Medan : Perdana Publishing, 2018.

Nazir. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta. Ghalia Indonesia

Omrod, Jeanne Ellis. 2006. *Educational Psychology : Depeleving Learners: New Jersey: Pearson Education, Inc.*

Poerwadaminta .1982 .*Kamus Besar Bahasa Indonesia* ,Balai Pustaka: Jakarta

Pratisti, Wiwin Dinar. 2008. *Psikologi anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

Qadratilah, Meity Taqdir. 2011. *Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pelajar*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

Reni Novitasari, M. Nasirun & Delrefi D. “ *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain dengan Media Hula Hoop Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqah Kabupaten Rejang Lebong* ”. Vol 4 (1). 6. 12. Jurnal Ilmiah Potensia, 2019.

Santoso, singgih. 2014. *Statistik Parametrik Edisi Revisi*. Jakarta : Elex Media Komputindo Siregar

Santrock, John W. 2009. Penerjemah: Verawaty Pakpahan & Wahyu Anugraheni. *Masa Perkembangan Anak Edisi 11 Buku 2*. Jakarta: Salemba Humanika.

Sardiman. 2013. *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Semiawan, Conny. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini: Pendidikan Prasekolah dan Dasar*. Jakarta: Prenhalindo, 2002

Sitorus, Masganti. *“Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini”*. Depok : Kencana, 2017.

Sudjarwo *“Perkembangan Pelaksanaan Pengembangan Paud Di 50 Kabupaten Tertinggal”*. Jurnal Ilmiah Anak Usia Dini : Buletin PAUD, Vol. 9, No. 2, 2010.

Sujiono, Yuliani Nurani. *“Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini”*. Jakarta : Indeks, 2013.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* Bandung: Alfabeta

Sukmadinata, Nana Syaodih. *“Metode Penelitian Pendidikan”*. Bandung

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wiyani, Novan Ardhy. *“Bina Karakter Anak Usia Dini”*. Jogjakarta : Rizz Media, 2015.

Wolfgang, Charles dan Mary E. Wolfgang. *School for Young Children Developmentally Appropriate Practise*. USA: Allyn and Bacon, 1992.

Yuliani Nuraini Sujiono & Bambang Sujiono. *“Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak”*. Jakarta : Indeks, 2010.