

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN ADVENTURE UNTUK MENINGKATKAN KINESTETIK ANAK USIA DINI

Fitriana Puspa Hidasari, Hari Amirullah Rachman
Prodi Ilmu Keolahragaan PPs UNY, Universitas Negeri Yogyakarta
hidasarifitria@gmail.com, harirachman@gmail.com.au

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model permainan *adventure* untuk meningkatkan kinestetik anak usia dini. Dalam penelitian pengembangan ini, langkah-langkah yang harus ditempuh meliputi: (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) mengembangkan produk awal, (4) ujicoba awal, (5) revisi untuk menyusun produk utama, (6) uji coba lapangan utama, (7) revisi untuk menyusun produk operasional, (8) uji coba produk operasional, (9) revisi produk final, dan (10) diseminasi dan implementasi produk. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa model permainan *adventure* untuk meningkatkan kemampuan kinestetik anak usia dini. Model permainan *adventure* untuk meningkatkan kemampuan kinestetik anak usia dini dikemas kedalam sebuah buku manual dan didampingi dengan *Digital Versatile Disc* (DVD). Pada akhir tahap penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa model permainan *adventure* untuk meningkatkan kemampuan kinestetik anak usia dini sangat baik dan efektif. Sehingga model permainan layak digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan, model, *adventure*, kinestetik, anak usia dini (4-6 Tahun)

THE DEVELOPMENT OF A MODEL OF ADVENTURE GAME TO IMPROVE CHILDREN'S KINESTETIC IN EARLY AGE

Abstract

This study aims to produce a model of Adventure games to improve children's kinesthetic in early age. In this developmental research, the steps that must be followed are: (1) Introduction study, (2) Planning, (3) Improving the first product, (4) The first trial, (5) Revision for arranging the main product, (6) The trial of the main field, (7) Revision of operational product, (8) The trial of operational product, (9) Revision of final product, and (10) The dissemination and the implementation of product. The final result of this research a product like adventure games model to improve kinesthetic ability children in early age. Adventure games model to improve kinesthetic ability of children in early age is cased up in a manual book and accompanied with Digital Versatile disc (DVD). In the last step of the research, it can be concluded that adventure games model to improve kinesthetic ability of early age children has very good and effective, so that ready to use.

Key words: Improvement, model, *adventure*, kinesthetic, early age children (4-6 years old)

Pendahuluan

Pendidikan merupakan dunia yang wajib ditempuh setiap individu dari dalam kandungan, pasca lahir, usia dini, remaja, dewasa hingga akhir hayat. Kewajiban belajar dan hak belajar inilah yang mendorong manusia senantiasa berkembang dalam prosesnya. Salah satu tujuan pendidikan yaitu membentuk sumber daya manusia optimal yang sehat secara jasmani dan sehat secara psikis, untuk mewujudkan tujuan tersebut diperlukan peran berbagai pihak agar dapat terlaksananya pendidikan formal, informal, dan nonformal yang berkualitas.

Setiap pembelajaran haruslah dirancang agar bisa memberikan pengalaman belajar yang melibatkan fisik dan psikis peserta didik. Dalam belajar peserta didik haruslah diberi ruang gerak yang luas agar dapat mengeksplor dan mengembangkan bakat serta ketertarikannya terhadap sesuatu sebagai indentifikasi awal yang akan menjadi pondasi potensi yang dimilikinya.

Tumbuh kembang yang terjadi pada anak usia 0-6 tahun dikatakan sebagai usia emas (*golden age*), istilah usia emas (*golden age*) disematkan pada usia tersebut dikarenakan telah banyak penelitian yang membuktikan bahwa pada usia 0-6 tahun merupakan kehidupan yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak dimasa depan. Usia inilah yang menjadi dasar perhatian karena gangguan pertumbuhan serta perkembangan diusia ini harus segera diintervensi karena pengalaman kehidupan di masa ini mempunyai kontribusi besar pada kehidupan yang selanjutnya.

Setiap anak terlahir dengan ciri dan ke-khasan masing-masing, mempunyai ketertarikan berbeda terhadap objek tertentu yang dilihat, didengar, ataupun disentuh. Perbedaan inilah yang nantinya akan menjadi kebiasaan dan akan terlihat menonjol pada usia-usia prasekolah (usia dini). Banyak faktor yang mempengaruhi anak dalam belajar seperti suasana dan kondisi di rumah, keterbiasaan orangtua yang dilihat, lingkungan bermain, serta ketertarikan secara naluriiah.

Kemampuan dan minat anak pada tahap-an perkembangan 4-6 tahun mengalami banyak perubahan yang sangat berarti, sehingga banyak hal yang layak untuk diberikan pada usia tersebut. Pada kondisi yang normal umumnya anak pada usia ini sudah memiliki kematangan pada seluruh kemampuan. Anak usia ini senang melakukan berbagai eksplorasi terhadap segala sesuatu yang dilihat, didengar maupun yang

dapat dirasakannya sebagai wujud dari keingin-tahuannya yang begitu besar. Kemampuan motorik yang telah berkembang pada usia ini adalah sebagai berikut: (1) mampu berlari, meloncat, memanjat, dan keseimbangan menguatkan kemampuan motorik kasar yang telah berkembang dengan baik, (2) peningkatan kemampuan kontrol atau jari tangan mengambil benda-benda yang kecil, memotong garis dengan gunting, memegang pensil dengan bantuan orang dewasa, (3) membangun yang membutuhkan keahlian, biasanya menyukai kontruksi-kontruksi bahan, konstruk anak dan juga aktivitas besar dengan unit dan bahan kontruksi yang besar, (4) menunjukkan minat yang besar dalam permainan bola dengan peraturan sederhana.

Salah satu lembaga formal dan nonformal pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Aisyah dkk (2007, pp.1.17–1.23) menyatakan (1) Perkembangan aspek fisik, sosial emosional, dan kognitif anak saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain, (2) Perkembangan fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, dan kognitif anak terjadi dalam suatu urutan tertentu yang relatif dapat diramalkan, (3) Perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi antar anak dan antar bidang pengembangan dari masing-masing fungsi, (4) Pengalaman awal anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak, (5) Perkembangan anak berlangsung ke arah yang makin kompleks, khusus, terorganisasi dan terinternalisasi (6) Perkembangan dan cara belajar anak terjadi dan dipengaruhi oleh konteks sosial budaya yang majemuk, (7) Anak adalah pembelajar aktif, yang berusaha membangun pemahamannya tentang lingkungan sekitar dari pengalaman fisik, sosial, dan pengetahuan yang diperolehnya, (8) Perkembangan dan belajar merupakan interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial, (9) Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak serta menggambarkan perkembangan anak, (10) Perkembangan akan

mengalami percepatan bila anak berkesempatan untuk mempraktikkan berbagai keterampilan yang diperoleh dan mengalami tantangan setingkat lebih tinggi dari hal-hal yang telah dikuasainya, (11) Anak memiliki modalitas beragam (ada tipe visual, auditif, kinestetik, atau gabungan dari tipe-tipe itu) untuk mengetahui sesuatu sehingga dapat belajar hal yang berbeda pula dalam memperlihatkan hal-hal yang diketahuinya, (12) Kondisi terbaik anak untuk berkembang dan belajar dalam komunitas yang menghargainya, memenuhi kebutuhan fisiknya, dan aman secara fisik dan fisiologis.

Pada dasarnya pendidikan bagi anak usia dini dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan namun secara naluriah seorang anak ingin bermain bebas, tidak terbatas pada sebuah ruangan, tembok, ataupun pagar. Bagaimanapun kondisi ruangan yang dimodifikasi menyerupai bentuk alam tidak akan pernah menyamai aslinya. Fenomena bergesernya aktivitas bermain anak-anak dewasa ini menjadi hal yang memprihatinkan, munculnya banyak *game online* yang lebih menarik mengharuskan anak bermain tetapi tidak ada aktivitas fisik di dalamnya (duduk berjam-jam). Sangat penting bagi anak usia dini untuk melakukan aktivitas fisik, bahkan dalam WHO *global recommendations on physical activity for health* dijelaskan bahwa untuk kelompok 1 (usia 5-17 tahun) direkomendasikan melakukan aktivitas fisik minimal 60 menit setiap harinya.

Ada banyak alasan mengapa anak-anak harus bermain sesering mungkin di luar ruangan. Menurut Pica (2012, p.121) luar ruangan adalah tempat terbaik bagi anak-anak untuk berlatih serta menguasai kecakapan fisik yang ada dan menikmati suka cita yang murni dari bermain. Gustaffson (2011, p.1) *The nature of this influence may be further understood from an ecological perspective. The school, much like the family and the peer group, comprises an important developmental context for the child.* Alam adalah yang mempengaruhi pemahaman terhadap perspektif ekologi. Sekolah, harusnya seperti keluarga dan teman kelompok yang sebaya, mencakup konteks pentingnya perkembangan anak.

Berikut manfaat model pembelajaran *outdoor learning* menurut Suyadi (Husamah, 2013, p.25) manfaat pembelajaran luar kelas antara lain: (1) Pikiran lebih jernih, (2) Pembelajaran akan terasa menyenangkan, (3) Pembelajaran lebih variatif, (4) Belajar lebih kreatif,

(5) Belajar lebih riil, (6) Anak lebih mengenal pada dunia nyata dan luas, (7) Tertanam *image* bahwa dunia sebagai kelas, (8) Wahana belajar akan lebih luas, (9) Kerja otak lebih rileks. Menurut Direktorat Tenaga Kependidikan, proses pembelajaran secara langsung dapat memberikan pengalaman nyata pada siswa, artinya pengalaman itu akan terhindar dari kesalahan persepsi dari pembahasan materi pelajaran tertentu. Model pembelajaran *outdoor learning* memberikan alternatif cara pembelajaran dengan membangun makna atau dengan melibatkan lebih banyak indera penglihatan, indera pendengaran, indera perabaan, indera penciuman pada siswa dan memberikan pengalaman yang lebih berkesan, karena siswa mengalami sendiri.

Selanjutnya Seefeldt dan Barbara (2008, pp.150-151) juga mengungkapkan alasan tentang bermain di luar ruangan yaitu anak-anak akan mendapat kesempatan untuk melakukan hal-hal sebagai berikut: (1) Melengkapi konsep-konsep dan pikiran-pikiran yang sedang atau sudah dipelajari, (2) Mengembangkan otot-otot besar dan keterampilan menggunakan otot-otot. (3) Meningkatkan kekuatan-kekuatan anak dalam pengamatan. Dunia alami dipenuhi hal-hal untuk diselidiki anak-anak. Awan, hujan, benih yang tumbuh daun-daun yang gugur, burung, serangga, dan bayangan. Semuanya dialami di luar gedung, di alam terbuka. (4) Meningkatkan otonomi dan kemerdekaan anak. (5) Memperluas dan mengembangkan keterampilan sosial. Istirahat memberi kepada anak-anak kesempatan tambahan untuk bekerja sama dengan orang lain. Skema yang rumit untuk mengatur kembali perlengkapan, menggali di kebun, membuat kota di pasir, atau mendirikan bangunan-bangunan berkembang dan bersemi di luar gedung. (6) Memajukan penggunaan bahasa. Di luar gedung, anak-anak bisa menyanyi, berseru, berteriak, dan menggunakan bahasa dengan cara-cara yang berbeda dari pemakaian bahasa di dalam gedung. (7) Menemukan sendiri bagaimana memulai suatu interaksi, bagaimana menciptakan dan membahasakan sebuah rencana dan bagaimana berunding sepanjang jala

Pada akhirnya Rivkin (Pica, 2012, p.122) menyatakan bahwa satu alasan mendasar mengapa anak-anak harus bereksperimen di luar ruangan: manusia berevolusi di luar ruangan. Jadi, manusia mempunyai hubungan erat dengan alam yang tidak tergantikan dan pada kenyataannya, takkan bertumbuh dengan

teknologi. Pendapat Rivkin menerangkan kejelasan bahwa sangat banyak manfaat yang di dapat dari aktivitas luar ruangan karena alam menawarkan bentuk, tekstur dan bunyi-bunyian yang dapat meningkatkan kepekaan anak terhadap lingkungan sekitar.

Pada tahap perkembangan usia dini beberapa pembelajaran dilaksanakan di luar ruangan berbagai bentuk dan model permainan tercipta agar dapat membantu tumbuh kembang optimal anak. Hasil observasi di 3 PAUD di daerah Yogyakarta menerangkan bahwa kegiatan luar ruangan masih dalam kegiatan yang sederhana dan tidak terstruktur, artinya anak-anak hanya dibiarkan bermain sesukanya dan hanya diawasi guru.

Setelah mengetahui beberapa karakteristik umum dari anak usia dini poin penting dalam bagian ini adalah anak usia dini mempunyai jiwa petualang atau sifat eksploratif yang besar. Beberapa model dan bentuk permainan telah dirancang dan disusun, penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan jiwa kepetualangan dan sifat eksploratif anak guna meningkatkan kinestetik tubuh. Dalam penelitian ini kinestetik yang dimaksud adalah Menurut Gardner (2001, p.3) kecerdasan kinestetik mencakup keahlian-keahlian fisik khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan.

Yuliani dan Sujiono (2010, p.59) cara menguraikan cara menstimulasi kecerdasan fisik pada anak, untuk dapat menstimulasi kinestetik anak dapat dilakukan dengan, antara lain sebagai berikut; (a) menari, (b) bermain peran/drama, (c) latihan keterampilan fisik, dan (d) olahraga.

Menari. Anak-anak pada dasarnya menyukai musik dan tari. Untuk mengasah kecerdasan fisik ini dapat dilakukan dengan mengajak anak untuk menari bersama karena menari menuntut keseimbangan, keselarasan gerak tubuh, kekuatan, dan kelenturan otot.

Bermain peran/drama. Melalui kegiatan bermain peran, kecerdasan gerakan tubuh anak juga dapat terangsang. Kegiatan ini menuntut bagaimana anak menggunakan tubuhnya menyesuaikan dengan perannya, bagaimana anak harus berekspresi, termasuk juga gerakan tangan. Kemampuan sosialisasinya pun berkembang karena anak dituntut dapat bekerja sama dengan orang lain.

Latihan keterampilan fisik. Berbagai latihan fisik dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik anak, tentunya latihan

tersebut disesuaikan dengan usia anak. Misalnya aktivitas berjalan di atas papan titian. Aktivitas ini dapat dilakukan saat anak berusia 3-4 tahun. Selain melatih kekuatan otot, aktivitas ini juga melatih untuk belajar keseimbangan.

Olahraga. Berbagai kegiatan olahraga dapat meningkatkan kesehatan dan juga pertumbuhan. Olahraga harus dilakukan sesuai dengan perkembangan motorik anak, seperti berenang, sepak bola mini, main tenis, bulu-tangkis, ataupun senam. Seluruh cabang olahraga pada dasarnya merangsang kecerdasan gerakan tubuh, mengingat hampir semuanya menggunakan anggota tubuh.

Metode

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development* Borg & Gall (1983, p.775), ada 10 tahap yang harus dilakukan. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan model permainan *adventure* bagi anak usia dini dan hasil pengembangan model permainannya akan dilakukan uji validasi (uji lapangan) terhadap produk hasil pengembangan dengan harapan agar diperoleh model permainan yang aman, efektif, efisien dan menyenangkan serta dapat membantu mengoptimalkan kinestetik anak usia dini 4-6 Tahun.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari-April 2014 dan melibatkan serta dilaksanakan pada 3 sekolah di Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Subjek Coba

Pada tahap validasi ahli subjek coba dalam penelitian ini adalah ahli dalam bidang anak usia dini, ahli bidang pendidikan jasmani, dan guru. Pada tahap uji coba skala kecil melibatkan 17 orang siswa dengan 2 orang guru. Pada tahap uji coba skala besar melibatkan 42 orang siswa dengan 6 orang guru di 3 sekolah di Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Prosedur

Model penelitian dan pengembangan memiliki sepuluh langkah pelaksanaan penelitian (Borg dan Gall, 1983, p.775) yaitu: (1) studi pendahuluan dan pengumpulan data (kajian pustaka, pengamatan lapangan, membuat

kerangka kerja penelitian), (2) perencanaan (tujuan penelitian, dana, waktu, prosedur penelitian, berbagai bentuk partisipasi), (3) mengembangkan produk awal (perencanaan draft awal produk dan validasi), (4) ujicoba awal (mencoba draft produk ke wilayah dan subjek yang terbatas), (5) revisi untuk menyusun produk utama, (6) uji coba lapangan utama (uji coba ke wilayah dan subjek yang lebih luas), (7) revisi untuk menyusun produk operasional, (8) uji coba produk operasional (uji efektif produk), (9) revisi produk final (revisi produk yang efektif), dan (10) diseminasi dan implementasi produk hasil pengembangan (tujuannya agar produk yang baru saja dikembangkan dapat dipakai secara luas oleh pelaku olahraga, para pengajar di usia dini, dan masyarakat). Langkah-langkah pengembangan tersebut akan diadaptasi menjadi tujuh rancangan prosedur penelitian pengembangan sebagai berikut.

Langkah pertama adalah pengumpulan informasi lapangan, Peneliti mengumpulkan informasi, studi lapangan/wawancara dengan guru-guru PAUD/TK dan studi pustaka mengenai kecerdasan kinestetik dan kendala yang dihadapi di lapangan. Hal yang dilakukan dalam mengumpulkan informasi melalui studi pustaka adalah mencari landasan teori, data, dan hasil penelitian yang terkait dengan penelitian ini. Pada tahap wawancara dilakukan wawancara dengan 4 guru PAUD/TK yang berada di Sleman untuk menyelidiki permasalahan lebih jauh tentang kinestetik anak dan sesuai dengan kondisi di lapangan. Langkah berikutnya adalah analisis informasi yang telah dikumpulkan, analisis dilakukan terhadap hasil studi pustaka dan studi lapangan/wawancara. Analisis studi pustaka digunakan untuk memperkuat dalam fokus masalah yang sedang dikaji. Analisis wawancara diperlukan dan digunakan sebagai instrumen yang meyakinkan asumsi peneliti mengenai permasalahan di lapangan. Selanjutnya mengembangkan produk awal (*draft model*), tahap ini peneliti mulai menyusun dan menciptakan suatu produk guna membantu guru-guru, orang tua, dan anak dalam meningkatkan kemampuan/kecerdasan kinestetik anak-anak usia 4-6 tahun. Produk yang dibuat merupakan produk awal dan dalam pengembangannya dilakukan hal-hal sebagai berikut: (1) Analisis muatan kurikulum untuk anak usia dini agar produk yang dirancang tetap fokus pada koridor kurikulum, (2) Analisis perseptual motor anak agar produk sesuai dengan tahap perkembangan dan pertumbuhan anak, (3)

Analisis karakteristik siswa usia 4-6 Tahun, dan (4) analisis tujuan pengembangan model permainan *adventure*.

Adapun draft awal model adalah sebagai berikut: (1) Permainan 1 dinamakan Susun Hewan, adapun deskripsi permainan adalah: Permainan ini mengandung konsep *adventure* berupa eksplorasi lingkungan, perjalanan, berjuang, halang rintang dan penemuan serta memberi pengalaman. kategori permainan ini adalah berkelompok, artinya permainan ini dimainkan secara berkelompok, setiap regu terdiri dari 4 orang hal ini dikarenakan bagian *puzzle* permainan susun hewan terdiri dari 4 bagian. Setiap anak mengambil masing-masing 1 bagian dari gambar utuh, selanjutnya dimainkan dengan melompati halang rintang berbentuk kardus dan menyusun *puzzle* di kotak *puzzle*. Adapun tujuan dari permainan ini adalah: Meningkatkan keseimbangan gerak ketika melompati kardus, meningkatkan koordinasi gerak ketika melompati kardus, meningkatkan kecepatan ketika berlari. Selanjutnya adalah peralatan yang digunakan adalah: Potongan gambar/*puzzle*, Rumah gambar/*puzzle*, Kardus ukuran 20 cm 3 buah. Pengaturan peralatan dalam permainan ini adalah: tersedia 4 buah potongan *puzzle* dan potongan *puzzle* tersebut diletakkan di rumput secara acak bentuk, kardus disusun setiap 3 meter, dari potongan gambar, kotak *puzzle* gambar terpasang di kardus paling ujung. Setelah melaksanakan tahap-tahap tersebut maka pelaksanaan permainan adalah sebagai berikut: anak-anak harus memasangkan/menyatukan bagian *puzzle* yang berpola hewan menjadi 1 bagian utuh sesuai warna, bentuk dan ukuran *puzzle*. *Puzzle* berbentuk hewan ini akan menjadi teman berpetualang sampai level lorong gua.

Permainan 2 dinamakan Jejak Kaki Saya, adapun deskripsi permainan adalah sebagai berikut: Permainan ini mengandung konsep *adventure* berupa eksplorasi lingkungan, perjalanan, berjuang, halang rintang dan memberikan pengalaman. Kategori permainan ini adalah berkelompok, artinya permainan ini dimainkan secara berkelompok, setiap anak akan melompati bagian-bagian halang rintang yang telah disusun secara *zig zag*. Adapun tujuan dari permainan ini adalah: Meningkatkan kemampuan kecepatan, meningkatkan kemampuan kelincahan, meningkatkan kemampuan keseimbangan, meningkatkan kemampuan koordinasi. Selanjutnya peralatan yang digunakan adalah: 6 buah ban luar motor. Berikutnya Pengaturan

peralatan: ban motor bekas diletakkan dengan posisi *zig zag* dan tidak terlalu jauh atau tidak terlalu berdekatan. Setelah melakukan tahap-tahap tersebut maka pelaksanaan permainan ini adalah: Permainan petualangan yang kedua anak akan menemukan susunan ban motor bekas yang disusun *zig zag*, Anak-anak mendengarkan *rule* permainan dari guru, Setelah anak-anak paham dengan *rule* permainan maka selanjutnya anak-anak melakukan aktivitas permainan ini dengan bergantian, Kelompok pertama yang mendapat giliran akan bergantian menyusuri/melompati ban dengan satu kaki di bagian ban dan kaki lainnya dibagian dalam ban yang lain pula secara *zig zag*.

Permainan 3 dinamakan Lorong Gua, adapun deskripsi permainan adalah sebagai berikut: Permainan ini mengandung konsep *adventure* berupa eksplorasi lingkungan, perjalanan, berjuang, halang rintang dan memberikan pengalaman. Kategori permainan ini adalah berkelompok, artinya permainan ini dimainkan secara berkelompok, setiap anak akan menyusuri gua dengan posisi badan merangkak/merayap, gua sudah didesain tidak satu ukuran melainkan terdiri dari 2 ukuran tinggi dan rendah. Adapun tujuan dari permainan ini adalah: Meningkatkan kelenturan, Meningkatkan kesadaran arah dan ruang, Meningkatkan kekuatan tungkai dan lengan ketika merangkak. Selanjutnya peralatan yang digunakan adalah: 6 buah kardus berukuran 40cm, 6 buah kardus berukuran 30cm. Pengaturan peralatan sebagai berikut: posisi kardus yang menyerupai lorong disusun sepanjang 4 meter dengan 1 jendela yang berisi bola berwarna untuk menentukan kelompok selanjutnya. Setelah melaksanakan tahap-tahap tersebut maka pelaksanaan permainan adalah sebagai berikut: anak-anak secara bergiliran menyusuri gua dengan tidak menyentuh atau menjatuhkan bambu yang berada di atas kardus yang berukuran berbeda.

Permainan 4 dinamakan Bola Kastil, adapun deskripsi permainan adalah sebagai berikut: Permainan ini mengandung konsep *adventure* berupa eksplorasi lingkungan, perjalanan, berjuang, dan memberikan pengalaman. Kategori permainan ini adalah berkelompok, artinya permainan ini dimainkan secara berkelompok, setiap anak akan mendapatkan bola warna di mana bola warna tersebut harus disesuaikan dengan warna kardus yang tersedia kemudian anak berlari ke arah kardus yang sesuai dengan warna bola yang dipegangnya dan mengidentifikasi isi dari kardus tersebut.

Adapun tujuan dari permainan adalah: meningkatkan kelincahan, meningkatkan kecepatan, dan meningkatkan ketepatan. Selanjutnya peralatan yang digunakan adalah: bola kecil, kardus warna sesuai warna bola. Berikut adalah pengaturan peralatan: bola ada di rumput dan kardus warna disusun secara melingkar, jarak antar kardus adalah 5 meter. Berikutnya adalah pelaksanaan permainan sebagai berikut: Anak-anak tetap pada kelompok awalnya dan kelompok yang mendapat giliran pertama akan mengambil bola dalam keranjang hitam yang ada di tengah lingkaran kardus/kastil warna, selanjutnya anak-anak diminta mengidentifikasi warna bola kemudian berlari mencari kardus yang memiliki warna yang sesuai dengan bola yang dipegangnya, setelah itu anak diminta membuka kastil atau kardus dan mengambil barang yang ada di dalam kastil (isi dari kastil adalah gambar beberapa pemandangan yaitu pantai, hutan, gunung, dan danau), anak-anak diminta mengidentifikasi gambar yang didapatkannya.

Permainan 5 dinamakan Si Kangguru, adapun deskripsi permainan adalah: Permainan ini mengandung konsep *adventure* berupa eksplorasi lingkungan, perjalanan, berjuang, halang rintang dan memberikan pengalaman. Kategori permainan ini adalah berkelompok, artinya permainan ini dimainkan secara berkelompok, setiap anak akan melompat di atas hulahop yang telah disusun secara berdekatan dan berjauhan adapun tujuan dari permainan adalah: meningkatkan kekuatan tungkai, meningkatkan kecepatan, memahami rite gerakan cepat dan lambat, memahami irama langkah, meningkatkan koordinasi. Peralatan yang digunakan adalah: 6 buah hulahop. Selanjutnya pengaturan peralatan adalah: 6 buah hulahop disusun berbanjar dan antara hulahop 1 dan hulahop 2 diberi jarak 20 cm, sedangkan antara hulahop 2 dan 3 berjarak 50cm, susun dengan pola seperti sebelumnya pada hulahop berikutnya. Setelah melaksanakan tahap-tahap tersebut selanjutnya adalah pelaksanaan permainan: Guru memberikan aba-aba mulai atau meniupkan peluit tanda dimulainya permainan, anak-anak melompat dengan dua kaki seperti Kangguru pada setiap hulahop, Kemudian minta anak memberikan *reward* berupa tepuk tangan pada temannya yang berhasil menyelesaikan aktivitas ini.

Permainan 6 dinamakan 'Di mana Saya', adapun deskripsi permainan adalah sebagai berikut: Permainan ini mengandung konsep *adventure* berupa eksplorasi lingkungan, perja-

lanan, berjuang, halang rintang dan memberikan pengalaman. Kategori permainan ini adalah berkelompok, artinya permainan ini dimainkan secara berkelompok, setiap anak akan berlari *zig zag* menyusuri tiang pacang yang telah disusun *zig zag*. Kecepatan merubah arah di permainan ini akan terlihat menonjol adapun tujuan dari permainan adalah: mengembangkan kemampuan kesadaran tubuh dan arah, Meningkatkan kemampuan kecepatan, Meningkatkan kemampuan kelincahan, Meningkatkan kemampuan koordinasi. Selanjutnya peralatan yang digunakan adalah: 7 buah tiang dari bambu atau kayu. Dan pengaturan peralatan adalah sebagai berikut: tiang-tiang dipasang *zig zag*. Setelah melaksanakan tahap-tahap tersebut maka selanjutnya pelaksanaan permainan sebagai berikut: Kelompok yang memiliki kesempatan melakukan permainan lebih dulu akan berada pada posisi *start*. Anak-anak secara bergiliran diminta untuk berlari secara *zig zag* melewati tiang-tiang pancang yang telah tersusun, Berikan *reward* pujian dan tepuk tangan karena anak telah menyelesaikan unjuk kerjanya yang maksimal.

Permainan 7 dinamakan Sarang Laba-laba adapun deeskripsi permainan adalah sebagai berikut: Permainan ini mengandung konsep *adventure* berupa eksplorasi lingkungan, berjuang, halang rintang dan memberikan pengalaman. Kategori permainan ini adalah berkelompok, artinya permainan ini dimainkan secara berkelompok, anak akan menaiki sarang laba-laba secara berpasangan dan adu cepat. Aktivitas ini harus menjadi perhatian karena berhubungan dengan ketinggian, tidak semua anak berani melakukan aktivitas ini tanpa didampingi orang dewasa/guru. Adapun tujuan dari permainan adalah: Meningkatkan kemampuan koordinasi, meningkatkan pola gerak, meningkatkan kekuatan tangan dan kaki, meningkatkan keseimbangan, meningkatkan keberanian. Selanjutnya peralatan yang digunakan adalah: jaring laba-laba yang terbuat dari tali bidai, tali tambang yang kecil atau tali lainnya yang tidak menyebabkan luka jika bergesekan dengan kulit anak. Kemudian pengaturan peralatan adalah sebagai berikut: jaring laba-laba dipasang dengan kemiringan 45 derajat pada dua buah tiang atau pohon dengan ketinggian 1 m, pasanglah 2 buah jaring secara berhadapan dengan membentuk model atap rumah. Setelah melaksanakan tahap-tahap tersebut maka pelaksanaan permainan adalah: anak-anak diminta menaiki jaring laba-laba secara bergantian atau

berdua, guru tetap harus mendampingi aktivitas ini karena tidak setiap anak berani untuk melakukan aktivitas dengan unsur ketinggian. Setelah melakukan permainan ini berikan *reward* berupa tepuk tangan atau pujian untuk anak.

Permainan 8 dinamakan Labirin Sederhana, adapun deskripsi permainan adalah: Permainan ini mengandung konsep *adventure* berupa eksplorasi lingkungan, perjalanan, berjuang, halang rintang dan memberikan pengalaman. Kategori permainan ini adalah berkelompok, artinya permainan ini dimainkan secara berkelompok, setiap anak akan diberikan pilihan jalur, setiap anak bebas memilih jalurnya sendiri, jalur labirin dibuat dengan tiga konsep yaitu jalur lurus, jalur membentuk huruf L dan jalur membentuk huruf S. Labirin sederhana adalah *finish zone* dari permainan. Adapun tujuan dari permainan adalah meningkatkan kemampuan koordinasi, meningkatkan pola gerak, meningkatkan keseimbangan, memahami pola gerak. Selanjutnya peralatan yang digunakan adalah: 3 buah tali rafia dengan warna berbeda, tiang pancang atau bambu untuk mengikat tali rafia, kemudian pengaturan peralatan adalah: tali rafia di bentuk dengan arah yang berbelok-belok atau dengan bentuk S. Setelah melaksanakan tahap-tahap tersebut maka pelaksanaan permainan adalah: anak secara bergantian menyusuri alur warna yang tersedia, alur warna tersedia menjadi 3 warna yaitu putih, merah dan hijau. Anak-anak mengidentifikasi jalur tercepat. Berikan *reward* berupa tepuk tangan atau pujian untuk anak.

Setelah mengembangkan produk awal selanjutnya adalah validasi ahli, tahap ini dilakukan sebelum produk yang dikembangkan diuji keefektifannya kepada siswa. Para ahli yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) ahli pendidikan usia dini, dan (2) ahli pendidikan jasmani dan kesehatan. Ahli bidang pendidikan usia dini yang dipilih dalam penelitian ini adalah Dr. Pamuji Sukoco dari FIK UNY dan ahli bidang pendidikan jasmani dan kesehatan yang dipilih dalam penelitian ini adalah Prof. Dr. Sukadiyanto, M.Pd.

Selanjutnya melakukan uji coba lapangan kecil akan didokumentasikan ke dalam sebuah *Digital Versatile Disc* (DVD) yang kemudian akan dinilai oleh para ahli menggunakan panduan observasi dan angket. Observasi yang dilakukan meliputi substansi permainan *adventure*, keefektifan permainan *adventure*, guru dan peneliti sebagai pelaksana uji coba,

dan draft buku panduan permainan *adventure*. Saran dan kritik yang diberikan oleh ahli akan ditindaklanjuti dengan melakukan revisi produk, selain itu saran dari guru-guru juga akan dipertimbangkan guna mengembangkan produk. Setelah tahap skala kecil dilanjutkan pada tahap skala besar, perbedaan signifikan pada tahap skala besar terletak pada jumlah subjek coba. Pada uji skala besar jumlah subjek coba lebih banyak dan produk permainan *adventure* telah mengalami revisi. Penelitian ini tidak melibatkan anak-anak yang telah menjadi subjek coba pada uji lapangan kecil.

Beberapa langkah tersebut dianggap cukup untuk melihat pengaruh produk yang dikembangkan terhadap kinestetik anak usia dini. Tahap ini bertujuan menyusun dan membuat produk akhir atau produk final berupa buku manual/panduan permainan *adventure* dan *Digital Versatile Disc (DVD)* permainan.

Teknik Analisis Data

Sebelum sampai pada teknik analisis data berikut akan dipaparkan teknik pengumpul data. Instrumen dalam penelitian ini adalah angket yang disusun peneliti menggunakan metode PIECES, panduan observasi, rubrik penilaian siswa, dan kuesioner untuk siswa pada uji skala kecil dan skala besar. Kemudian ketiga instrumen penilaian akan dinilai oleh 2 orang ahli atau *expert judgement* dan guru pendidikan anak usia dini, guru dianggap perlu sebagai responden karena guru adalah orang yang akan menggunakan model yang disusun (*user expert*). Sedangkan dalam uji coba lapangan pedoman yang digunakan untuk mengungkap pendapat dari para *expert judgement* adalah pedoman yang sama. Selanjutnya pada uji skala kecil dan skala besar diambil pula data kuesioner kepada para siswa yang menjadi subjek coba. Pengambilan pendapat dari siswa dapat membantu perbaikan kualitas dari model permainan. Pengisian instrumen dilakukan oleh ahli pendidikan jasmani dan kesehatan, pendidikan usia dini, dan guru. Catatan dalam menyusun kisi-kisi adalah latar belakang para ahli dan guru-guru. Para ahli dalam penelitian ini cenderung lebih banyak berkecimpung di wilayah teoritis sedangkan guru-guru berada pada wilayah empiris dan ada kontak langsung dengan subjek coba yaitu anak-anak usia dini. Oleh karenanya akan dibedakan angket yang akan diisi oleh ahli dan angket yang akan diisi oleh guru. Berikut adalah tabel 1 untuk ahli dan tabel 2 untuk guru. Penelitian ini juga

menggunakan media elektronik (*handycam*) dalam pelaksanaannya dan pada produknya salah satu yang dihasilkan adalah sebuah video yang disimpan dalam media penyimpan yaitu *Digital Versatile Disc (DVD)* dan dinilai.

Instrumen selanjutnya berupa observasi yang dilakukan ahli dan guru pada pelaksanaan uji skala kecil dan skala besar yang dipaparkan dalam tabel 4 dan 5. Mengungkap pendapat siswa sebagai subjek coba merupakan hal yang penting dilakukan, peneliti berasumsi bahwa anak-anak usia dini sudah mampu mengungkapkan perasaannya ketika melakukan permainan *adventure* dengan dipandu atau dibimbing. Untuk menilai kinerja anak ketika melaksanakan permainan guru akan mengisi rubrik penilaian anak. Anak-anak yang melaksanakan permainan *adventure* akan dinilai oleh guru, dengan format penilaian berupa rubrik akan memudahkan guru dalam mengevaluasi penampilan anak dan kemampuan kinestetiknya. Terdapat 8 format penilaian untuk 8 buah permainan *adventure*.

Teknik analisis data untuk mendapatkan validitas produk yang dihasilkan akan dilakukan dengan cara penilaian dari ahli bidang olahraga dan pendidikan anak usia dini. Angket, observasi, dan kuesioner siswa dilakukan analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil observasi para ahli dan guru terhadap model permainan *adventure* dan keefektifan model permainan *adventure* serta kuesioner yang diisi oleh siswa dinilai menggunakan dua macam bentuk nilai yaitu nilai 1 untuk jawaban “Ya” dan nilai 0 untuk jawaban “Tidak”. Hasil penilaian dari tiap-tiap item dijumlahkan kemudian nilai totalnya dikonversikan untuk mengetahui kategorinya. Pengkonversian nilai merujuk pada standar penilaian patokan (PAP). Menginterpretasikan skor mentah menjadi nilai menggunakan PAP, terlebih dahulu menentukan kriteria nilai dan batas-batasnya yang akan disajikan dalam tabel berikut:

Khusus untuk menilai alat permainan dalam penelitian ini digunakan metode PIECES. Menurut Hanif Al-fatah (2007, pp.51-54) analisis PIECES dilakukan untuk menilai kinerja, informasi, ekonomi, keamanan, efisiensi, dan pelayanan. Menurut M. Suyanto (2004, p.46) untuk mendapatkan informasi dari permasalahan yang akan digunakan untuk melakukan penilaian dari sebuah rancangan sistem atau produk dilakukan dengan analisis PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Services*).

Data diperoleh peneliti melalui kegiatan uji coba produk. Kegiatan uji coba di klasifikasikan menjadi dua yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berupa penilaian, kritik, saran yang dikemukakan ahli usia dini, olahraga dan guru, dari saran dan kritik yang diberikan kemudian dihimpun untuk kegunaan perbaikan model yang dihasilkan. Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif. Selanjutnya pada tahap uji efektivitas penelitian ini menggunakan ketentuan skor kriteria/ideal, Sugiyono (2013, p.305).

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan sebuah produk berupa model permainan *adventure* untuk meningkatkan kemampuan kinestetik anak. Adapun konsep dari permainan yang dikembangkan memenuhi unsur-unsur berikut; adanya perjalanan, menggunakan konsep luar ruangan/eksplorasi lingkungan, keberanian dan berjuang, adanya penemuan, memberikan pengalaman, dan memiliki unsur halang rintang. Model permainan *adventure* untuk meningkatkan kemampuan kinestetik anak, dikemas kedalam sebuah buku manual dan didampingi dengan video pendukung yang disimpan di dalam *Digital Versatile Disc (DVD)*. Tujuan dibuatnya buku manual dan didampingi oleh *Digital Versatile Disc (DVD)* adalah menjelaskan secara lebih spesifik tentang permainan *adventure* sehingga guru sebagai praktisi di lapangan dan para pembaca akan memahami tujuan permainan, alat-alat yang diperlukan, penyusunan alat, dan cara melaksanakan permainan.

Rancangan produk awal yang dimaksud tersebut adalah hasil analisis pustaka, studi pendahuluan berupa survei dan kajian berbagai potensi masalah yang terjadi di lapangan khususnya wilayah Kabupaten Sleman, Provinsi DIY. Tahapan selanjutnya adalah melakukan desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan tahap akhir adalah produksi/implementasi produk. Tahapan-tahapan tersebut tidak boleh dilakukan secara acak ataupun ada tahap yang terlompati, artinya setiap tahap harus dilakukan dengan urutan satu per satu. Hal ini terkait dengan tujuan penelitian yang dilakukan agar model permainan yang dilakukan benar-benar mampu diterapkan.

Dari pelaksanaan uji coba skala kecil didapatkan data dari 2 orang ahli dan 2 orang

guru dari satu sekolah yaitu: PAUD My Little School. Berikut akan disajikan data hasil uji coba skala kecil dalam penelitian ini. Pertama, skor penilaian keefektifan model permainan *adventure* memperoleh rata-rata nilai 94,6% dan berada pada kategori A (sangat baik). Berdasarkan penilaian dari 2 orang ahli dan 2 orang guru menunjukkan bahwa permainan yang dikembangkan efektif digunakan untuk anak usia 4-6 tahun. kedua, skor penilaian model permainan *adventure* terhadap kinestetik anak memperoleh rata-rata nilai 100% dan berada pada kategori A (sangat baik). Berdasarkan penilaian dari 2 orang ahli dan 2 orang guru menunjukkan bahwa model permainan yang dikembangkan dapat meningkatkan kinestetik anak usia dini, sesuai dengan tahap pencapaian perkembangan (TPP) anak, dan sesuai dengan konsep *adventure*. Ke tiga, skor penilaian alat permainan *adventure* memperoleh rata-rata nilai 94,43% dan berada pada kategori A (sangat baik). Berdasarkan penilaian dari 2 orang ahli dan 2 orang guru menunjukkan bahwa alat yang digunakan pada permainan yang dikembangkan layak digunakan, murah, mudah didapatkan, dan aman. Ke empat skor penilaian observasi model permainan *adventure* memperoleh rata-rata nilai 96,50% dan berada pada kategori A (sangat baik). Berdasarkan penilaian dari 2 orang ahli dan 2 orang guru menunjukkan bahwa model pada permainan yang dikembangkan layak digunakan, mudah untuk dilakukan, memiliki aktivitas yang menarik dan menantang, serta dapat menstimulasi anak untuk bergerak/bermain. Ke lima, skor penilaian untuk guru yang melakukan uji coba memperoleh rata-rata hasil 100% dan berada pada kategori A (sangat baik). Berdasarkan penilaian dari 2 orang ahli diketahui bahwa guru yang melakukan uji coba pada permainan yang dikembangkan melakukan uji coba sesuai tahap pelaksanaan kegiatan (*syntax*), guru memahami model permainan, dan guru mudah mempraktekkan model permainan yang dikembangkan. Keenam, skor penilaian model permainan *adventure* untuk siswa memperoleh rata-rata nilai 100% dan berada pada kategori A (sangat baik). Berdasarkan pengungkapan penilaian dari 17 orang anak yang melakukan uji coba terhadap permainan yang dikembangkan menunjukkan bahwa permainan yang dikembangkan menyenangkan dan menantang untuk dilakukan.

Dari pelaksanaan uji coba skala besar didapatkan data dari 6 orang guru dari tiga sekolah yang berbeda yaitu: (1) Guru PAUD

My Little School, (2) guru TK Wijayadanu, (3) guru TK Masyithoh 4. Berikut akan disajikan data hasil uji coba skala besar dalam penelitian ini. Pertama, skor penilaian keefektifan model permainan *adventure* memperoleh rata-rata nilai 94,93% dan berada pada kategori A (sangat baik). Berdasarkan penilaian dari 6 orang guru menunjukkan bahwa permainan yang dikembangkan efektif digunakan untuk anak usia 4-6 tahun. kedua, skor penilaian model permainan *adventure* terhadap kinestetik anak memperoleh rata-rata nilai 100% dan berada pada kategori A (sangat baik). Berdasarkan penilaian dari 6 orang guru menunjukkan bahwa model permainan yang dikembangkan dapat meningkatkan kinestetik anak usia dini, sesuai dengan tahap pencapaian perkembangan (TPP) anak, dan sesuai dengan konsep *adventure*. Ketiga, skor penilaian alat permainan *adventure* memperoleh rata-rata nilai 96,28% dan berada pada kategori A (sangat baik). Berdasarkan penilaian dari 6 orang guru menunjukkan bahwa alat yang digunakan pada permainan yang dikembangkan layak digunakan, murah, mudah didapatkan, dan aman. Keempat, skor penilaian observasi model permainan *adventure* memperoleh rata-rata nilai 97,62% dan berada pada kategori A (sangat baik). Berdasarkan penilaian dari 6 orang guru menunjukkan bahwa model pada permainan yang dikembangkan layak digunakan, mudah untuk dilakukan, memiliki aktivitas yang menarik dan menantang, serta dapat menstimulasi anak untuk bergerak/bermain. Kelima, skor penilaian untuk guru yang melakukan uji coba memperoleh rata-rata hasil 100% dan berada pada kategori A (sangat baik). Berdasarkan penilaian dari 2 orang ahli diketahui bahwa guru yang melakukan uji coba pada permainan yang dikembangkan melakukan uji coba sesuai tahap pelaksanaan kegiatan (*syntax*), guru memahami model permainan, dan guru mudah mempraktekkan model permainan yang dikembangkan. Keenam, skor penilaian model permainan *adventure* untuk siswa memperoleh rata-rata nilai 100% dan berada pada kategori A (sangat baik). Berdasarkan pengungkapan penilaian dari 42 orang anak yang melakukan uji coba terhadap permainan yang dikembangkan menunjukkan bahwa permainan yang dikembangkan menyenangkan dan menantang untuk dilakukan.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan penilaian ahli Penjaskes, ahli usia dini dan guru menunjukkan bahwa produk yang berupa model permainan *adventure* ada dalam kategori “sangat baik” ditunjukkan dengan Skor penilaian Model permainan. Secara lebih spesifik dapat disajikan data sebagai berikut: (1) Skor penilaian keefektifan model permainan *adventure* 94,93%, (2) Skor penilaian model permainan *adventure* terhadap kinestetik anak 100%, (3) Skor penilaian alat permainan *adventure* 96,28%, (4) Skor penilaian model permainan *adventure* 97,62%, (5) Skor penilaian untuk guru yang melakukan uji coba 100%, (6) Skor penilaian model permainan *adventure* untuk siswa 100%. Berdasarkan data uji keefektifan model permainan dapat disimpulkan bahwa model permainan *adventure* efektif digunakan untuk anak usia dini 4-6 tahun, model permainan dapat meningkatkan kinestetik anak, alat-alat yang digunakan merupakan alat yang mudah didapatkan, murah, dan aman, mudah dipraktekkan oleh guru, dan menyenangkan bagi siswa yang melakukan.

Produk akhir penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa model permainan *adventure* untuk meningkatkan kemampuan kinestetik anak. Adapun konsep dari permainan yang dikembangkan memenuhi unsur-unsur berikut; adanya perjalanan, eksplorasi lingkungan, menggunakan konsep luar ruangan/eksplorasi lingkungan, keberanian dan berjuang, adanya penemuan, memberikan pengalaman, dan memiliki unsur halang rintang. Model permainan *adventure* untuk meningkatkan kemampuan kinestetik anak, dikemas ke dalam sebuah buku manual dan didampingi dengan *Digital Versatile Disc (DVD)*. Tujuan dibuatnya buku manual dan didampingi oleh *Digital Versatile Disc (DVD)* adalah untuk menjelaskan secara lebih spesifik tentang permainan *adventure* sehingga guru sebagai praktisi di lapangan dan para pembaca akan memahami tujuan permainan, alat-alat yang diperlukan, penyusunan alat, dan cara melaksanakan permainan, serta standar keamanan yang diperlukan dalam melaksanakan permainan ini. Setelah menyelesaikan tahap demi tahap dalam rangkaian penelitian *R & D* dapat ditarik kesimpulan bahwa model permainan *adventure* layak digunakan, sangat baik, dan efektif untuk anak usia dini (4-6 Tahun). Hal tersebut didasari oleh penilaian oleh para ahli dan guru kemudian dibuktikan dengan

rerata Persentase skor penilaian model permainan *adventure* sebesar 97,76%.

Hasil penelitian pengembangan model permainan *adventure* untuk meningkatkan kinestetik anak usia dini berimplikasi pada beberapa hal sebagai berikut: pertama, model permainan *adventure* meningkatkan minat anak dan mengembalikan tempat tumbuh kembang anak yang secara hirarki berada di luar ruangan, mengingat aktivitas luar ruangan minim dilakukan di TK yang berada di kota dan daerah Kabupaten Sleman khususnya. Peningkatan minat tersebut terjadi setelah siswa melakukan berbagai permainan *adventure* yang mengeksplorasi lingkungan bermain menjadi lingkungan belajar khususnya pembelajaran yang memiliki relevansi dengan peningkatan kinestetik anak usia dini. Kedua, buku manual dan video model permainan *adventure* akan diproduksi secara massal. Hal ini terkait dengan pendapat beberapa guru yang meminta produk akhir dari penelitian ini untuk dijadikan referensi tambahan bagi guru dan orangtua dalam memberikan pilihan permainan bagi anak yang berusia 4-6 tahun. ketiga, Perlu adanya sosialisasi dan kajian lebih dalam di waktu mendatang terkait model permainan *adventure*. Sosialisasi tersebut terkait dengan bentuk-bentuk permainan *adventure* bagi anak usia dini.

Adapun keterbatasan penelitian ini adalah perlu adanya kajian yang lebih luas dan mendalam terkait permainan *adventure*. Hal ini terkait dengan permainan *adventure* yang dihadirkan ke dalam aktivitas permainan untuk usia dini masih terbatas. Penelitian ini dilaksanakan pada 3 sekolah di Kabupaten Sleman saja. Hal ini terkait dengan jadwal trip luar sekolah yang sudah diagendakan pihak sekolah dan pada awal tahun 2014 kegiatan belajar mengajar serta pembinaan calistung (baca, tulis, dan hitung) untuk persiapan masuk ke Sekolah Dasar bagi anak berusia 6 tahun.

Saran

Bagi siswa, agar terus belajar dan bereksplorasi dengan lingkungan luar ruangan karena pada hakikatnya tumbuh kembang anak khususnya ranah kinestetik akan lebih optimal jika dilakukan di luar ruangan. Disarankan juga bagi siswa untuk memanfaatkan model-model

permainan luar ruangan dan salah satu yang menjadi referensinya adalah permainan *adventure*.

Bagi guru-guru, agar menambah kegiatan trip di luar gedung sekolah untuk melatih kinestetik anak-anak usia dini dan salah satu dari banyak pilihan permainannya adalah permainan *adventure*.

Bagi peneliti selanjutnya, perlu adanya kajian-kajian dan pengembangan-pengembangan lebih lanjut, agar dapat menunjang proses belajar dan bermain untuk anak usia 4-6 tahun.

Daftar Pustaka

- Aisyah, Siti dkk. (2007). *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Al Fatah, Hanif. (2007). *Analisis dan perancangan sistem informasi*. Yogyakarta: STMIK Amikom.
- Gardner, Howard. (2003). *Multiple intelligences, (alih bahasa oleh Alexander Sindoro)*. Surabaya: Interaksara.
- Gustaffson, Per E. et al. (2011). Effects of an outdoor education intervention on the health of schoolchildren. *Journal of adventure education and outdoor learning*. p. 1.17, ifirst article Vol.2 (1). Routledge.
- Walter, Borg R & Meredith, Gall D. (1983). *Educational research: An introduction, fourth edition*. New York: Longman.
- Pica, Rae. (2012). *Permainan-permainan pengembangan karakter anak-anak*. Jakarta: Indeks.
- Seefeld, Carol and Wasik, Barbara A. (2008). *Menyiapkan anak usia tiga, empat, dan lima tahun masuk sekolah*. New Jersey: Pearson Education.
- Sugiyono. (2013). *Motodelogi penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Yuliani & Sujiono, Bambang. (2010). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Indeks.