

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Sarana untuk mencapai tujuan dari suatu kegiatan pembelajaran yaitu media pembelajaran. Banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh pendidik, salah satunya media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu *outbound* pintar dimana dapat melatih motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Media pembelajaran ini di buat untuk memudahkan pendidik mengembangkan motorik kasar anak.

Media pembelajaran ini juga sudah mendapatkan validasi dari ahli media dan ahli materi yaitu Dosen PIAUD IAIN Tulungagung dan mendapat respon yang positif dari pihak Guru TK Islam Terpadu Ar Rohmah Balesono Ngunut Tulungagung. Proses penelitian *outbound* pintar untuk melatih motorik kasar anak usia 5-6 tahun ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan Borg and Gall. Penjelasan hasil penelitian berdasarkan langkah-langkah pengembangan sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Penelitian dan pengumpulan data awalnya dilakukan agar dapat menentukan tempat penelitian, menentukan materi, dan menganalisis kebutuhan yang dapat digunakan sebagai dasar dari pembuatan produk. Penelitian dan pengumpulan data ini meliputi dua tahapan yaitu observasi lapangan dan wawancara. Observasi lapangan dilakukan pada anak di kelas B1 TK Islam Terpadu Ar Rohmah Balesono

Ngunut Tulungagung pada tanggal 11 Oktober 2021 untuk menganalisis perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Selain itu peneliti memperoleh data dari wawancara Kepala Sekolah dan Guru kelas B1. Dari observasi lapangan dan wawancara menghasilkan indentifikasi sebagai berikut:

- a. Keterbatasan media APE yang dimiliki.
- b. Kurangnya semangat anak untuk belajar karena kurang ada variasi pada metode pembelajaran yang digunakan.
- c. Keterbatasan alokasi waktu untuk perkembangan motorik kasar yang banyak.
- d. Belum adanya inovasi media pembelajaran yang baru untuk menarik belajar anak.

Dalam observasi lapangan dan wawancara peneliti menghasilkan suatu inovasi baru untuk proses pembelajaran di TK Islam Terpadu Ar Rohmah Balesono Ngunut Tulungagung yaitu dengan mengembangkan suatu media untuk melatih motorik kasar anak. Pengembangan media pembelajaran ini mendapatkan respon positif dari pihak sekolah, karena dengan adanya perkembangan media pembelajaran ini anak-anak dapat terbantu dalam mengembangkan motorik kasarnya dan anak lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.

2. Perencanaan

Setelah dilakukannya pengumpulan data, langkah selanjutnya adalah membuat perencanaan. Kegiatan perencanaan dilakukan dengan membuat

kerangka media *outbound* pintar baik dari segi ukuran maupun warna yang akan digunakan agar menarik minat anak untuk memainkannya. Media yang diperlukan sebagai berikut:

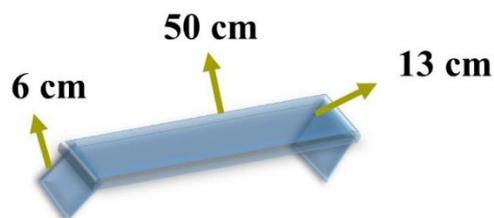
- a. Kartu pintar yaitu kartu yang diberikan kepada anak pada saat awal permainan akan dimulai. kartu tersebut dapat di buat sesuai tema pada pembelajaran seperti contohnya tema hewan maka kartu tersebut dapat diganti menjadi gambar hewan.



Gambar 4.1 Ukuran Kartu Pintar

Kartu pintar sendiri didesain dengan lebar 8 cm dan tinggi 10 cm yang dimana mempermudah anak untuk lebih jelas gambar yang ada di kartu pintar tersebut.

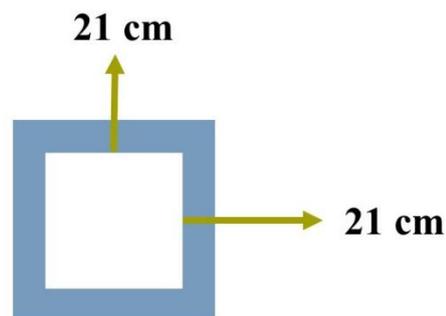
- b. Papan titian yang didesain untuk memudahkan dalam membawanya, dengan cara dapat dilepas pasang.



Gambar 4.2 Ukuran Papan Titian

Papan titian terdiri dari 3 kerangka dan setiap kerangkanya memiliki ukuran yang sama seperti pada gambar 4.2. papan titian sendiri dapat dilepas pasang karena memiliki pengait berupa engsel yang dimana memudahkan untuk dibawa kemana-mana.

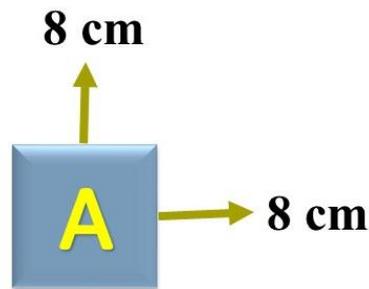
- c. Kotak lompat dibuat sama seperti pigora dan di tengahnya terdapat bagian yang dapat dilompati oleh anak.



Gambar 4.3 Ukuran Kotak Lompat

Di bagian tengah di buat sesuai dengan ukuran kaki anak usia 5-6 tahun yaitu 18,8 cm sampai 19,4 cm. Kotak lompat ini dibuat sebanyak 5 kotak yang setiap kotaknya memiliki ukuran yang sama seperti pada gambar 4.3.

- d. Balok huruf abjad dari A-Z, yang dimana ada huruf kecil dan huruf besar dalam 1 baloknya. Agar mudah dibawa kemana-mana dan praktis di lengkapi dengan wadah yang dibuat dengan kayu.



Gambar 4.4 Ukuran Balok Huruf

Balok huruf abjad dibuat sebanyak 52 balok, jadi setiap abjad memiliki 2 balok dengan ukuran yang sama pada gambar 4.4.

3. Penyusunan Media Pembelajaran

a. Judul Media Pembelajaran

Sebelum menentukan judul produk diperlukan suatu penelitian untuk mengetahui produk apa yang akan dikembangkan. Setelah melakukan observasi di TK Islam Terpadu Ar Rohmah Balsono Ngunut Tulungagung peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *outbound* yang dapat melatih motorik kasar anak. Media pembelajaran tersebut diberi judul *outbound* pintar yang dimana selain melatih motorik kasar anak juga dapat melatih anak untuk berpikir menyelesaikan tantangan pada kegiatan *outbound* tersebut.

b. Materi Pembelajaran (RPPH)

Materi pembelajaran pada media ini berisi materi sesuai tema pada hari tersebut, yang dimana materi dari media ini dapat diubah-ubah

sesuai dengan rpph. berikut contoh rpph yang diambil saat melakukan penelitian:

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PENDEKATAN SAINTIFIK MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK DENGAN BDR (BELAJAR DARI RUMAH)
TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU AR ROHMAH BALESONO
TAHUN AJARAN 2021 / 2022

Semester / Bulan / Minggu ke / Hari ke : 1 / / 11 / 1
 Hari/ tanggal :
 Kelompok Usia : B (5-6 Tahun)
 Tema/ Sub tema : Binatang / Hidup di darat (berkaki 2)
 KD : 1.1, 2.12, 3.3, 4.3, 3.7, 4.7, 3.10, 4.10, 3.15, 4.15
 Materi :
 • Macam-macam binatang hidup di darat, menyelesaikan tugas tanpa bantuan, guna anggota tubuh, identitas, suku kata awal/ akhir, tertarik pada aktifitas seni
 Materi yang masuk dalam SOP untuk pembiasaan :
 • Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
 • Mengucapkan salam masuk dalam SOP Pembukaan dan Penjemputan
 • Doa sebelum dan mengenal aturan masuk dalam SOP Pembukaan
 • Mencuci tangan, dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
 Alat dan bahan : Ayam, Maze, Kertas, Pensil
 Sumber belajar : Lingkungan sekitar, buku majalah
 Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN (30 Menit)

1. Guru menyapa semua wali murid di group WA
2. Guru memberitahukan bahwa kegiatan pembelajaran daring akan segera dimulai
3. Guru menyapa para siswa
4. Guru memimpin do'a untuk memulai pembelajaran daring
5. Guru mengajak melakukan gerak dan lagu ayam trondol

B. INTI (60 Menit)

1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
2. Guru menanyakan tentang konsep yang ada di alat dan bahan
3. Guru menanyakan kepada anak dimana menemukan konsep tersebut
4. Guru mempersilakan anak mengelompokkan alat dan bahan sesuai dengan konsep yang dipahami anak
5. Anak melakukan kegiatan sesuai apa yang diminati dan gagasannya
 - a. Kelompok 1 : Mengelompokkan jenis-jenis ayam
 - b. Kelompok 2 : Menari suku kata awal sama
 - c. Kelompok 3 : Menggambar bentuk ayam
 - d. Kelompok 4 : Membuat bentuk ayam

Kegiatan Pengaman : Bermain balok huruf

6. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya

7. Guru menanyakan konsep yang ditemukan di kegiatan mainnya

C. Istirahat (30 Menit)

Penerapan SOP Cuci tangan dan SOP Makan Minum

D. PENUTUP (30 Menit)

1. Guru dapat memberikan recalling dengan mengajak wali murid berdiskusi video yang telah ditonton melalui group WA
2. Guru dan murid mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama
3. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam
4. Guru memberi semangat berupa ucapan atau kata-kata yang dapat meningkatkan semangat anak-anak

E. RENCANA PENILAIAN HARIAN

PP	KD	INDIKATOR	NAMA ANAK				
NAM	1.1	Terbiasa menyebut nama Tuhan sebagai penciptaNya					
FM	3.3 & 4.3	Melakukan gerakan kepala, tangan, kaki sesuai irama musik					
Kog	3.7 & 4.7	Menjelaskan lingkungan sekitar secara sederhana					
Sosem	2.12	Senang melakukan kegiatan yang menjadi tugasnya					
Bhs	3.10 & 4.10	Menceritakan kembali apa yang didengar					
Seni	3.15 & 4.15	Menampilkan hasil karya seni					

F. Teknik Penilaian yang akan digunakan
 Catatan hasil karya, Catatan Anekdote, Skala Capaian Perkembangan (rating scale)

G. Metode / Alat Penilaian : Pemberian tugas, observasi, bercakap-cakap

Mengetahui
Kepala Sekolah, Guru Kelompok,

NUR KHOLIFAH, S.Pd.I

Gambar 4.5 Tampilan RPPH

Pada saat penelitian tema yang diajarkan ke anak adalah tema binatang yang dimana sub temanya yaitu hewan yang hidup di darat dan hewan yang hidup di air. Maka peneliti memberikan materi tentang setiap hewan yang ada di darat dan yang ada dilaut.

c. Evaluasi

Evaluasi merupakan salah satu cara yang dilakukan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dalam pengembangan *outbound* pintar ini dilakukan evaluasi kepada setiap anak dengan cara mengamati setiap perkembangan anak sesudah melakukan atau melewati *outbound* pintar yang sudah disediakan. Ada beberapa kriteria penilaian kemampuan motorik kasar anak yaitu: 1. BB (Belum Berkembang) 2. MB (Mulai Berkembang) 3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) 4. BSB (Berkembang Sangat Baik).

4. Uji Validitas Ahli Tahap 1

Setelah produk selesai dibuat, maka perlu adanya validasi oleh ahli media, ahli materi dan pendidik. Validasi produk ini dilakukan dengan menggunakan angket yang akan diberikan kepada dosen dan pendidik untuk memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan, selain itu validator memberikan tanggapan, kritik, dan saran di bagian akhir angket. Berikut hasil dari uji validasi tahap pertama:

a. Data Validasi Ahli Media

1) Data Kuantitatif

Validasi ahli media adalah Ibu Reni Sulistina, M.Pd selaku dosen pendidikan islam anak usia dini IAIN Tulungagung. Validasi tahap pertama dilakukan pada tanggal 04 Oktober 2021 dilakukan secara online karena masa pandemi *Covid-19*. Data kuantitatif

berupa sekor yang digunakan untuk menentukan kelayakan media. Validasi dilakukan menggunakan angket yang terdiri dari tiga aspek penilaian yaitu aspek tampilan, aspek pemrograman dan aspek pembelajaran. Jawaban merupakan skala penilaian dari satu sampai lima. Hasil validasi oleh ahli media disajikan dalam table berikut:

Tabel 4.1

Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1

No	Aspek	Indikator	Skor	Kategori
1	Tampilan	Penempatan media	4	Baik
2		Desain alat	5	Sangat Baik
3		Variasi gambar	3	Cukup
4		Penggunaan bahan media aman untuk siswa	4	Baik
5		Pemilihan warna	5	Sangat Baik
6		Komposisi dan kombinasi warna	5	Sangat Baik
7		Pemilihan ukuran huruf	4	Baik
Jumlah Skor Aspek Tampilan			30	
Rata-rata Aspek Tampilan			4,2	Baik
1	Pemrograman	Kemudahan penggunaan media	4	Baik
2		Kejelasan petunjuk penggunaan	4	Baik
3		Tingkat interaksi	4	Baik
4		Semua media berjalan dengan baik	4	Baik
5		Komposisi setiap media	4	Baik
6		Efisiensi waktu	4	Baik

Jumlah Skor Aspek Pemrograman			24	
Rata-rata Aspek Pemrograman			4	Baik
1	Pembelajaran	Sesuai dengan KI dan KD	4	Baik
2		Sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
3		Menarik perhatian siswa	4	Baik
4		Membantu perkembangan dan memahami	4	Baik
5		Untuk umpan balik dengan segera	3	Cukup
6		Dapat mengukur kemampuan siswa	4	Baik
7		Kemudahan dalam praktik belajar	4	Baik
Jumlah Skor Aspek Pembelajaran			27	
Rata-rata Skor Aspek Pembelajaran			3,8	Cukup
Jumlah			81	
Rata-rata			4,05	
Kategori Kualitas Media			Baik	

Jadi dari data kuantitatif ini mendapatkan hasil yang baik. Walaupun demikian perlu adanya revisi terkait media agar lebih dibuat variasi.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif yang berupa kritik dan saran digunakan untuk memperbaiki produk *outbound* pintar yang dikembangkan. disajikan dalam table berikut:

Tabel 4.2**Data Kualitatif Ahli Media Tahap 1**

Nama Subjek Ahli Media	Kritik dan Saran
Reni Sulistina, M.Pd	Pemanfaatan media yang lebih dibuat bervariasi.

Dari data kuantitatif dan kualitatif dapat disimpulkan bahwa tidak adanya perbaikan yang dimana data kuantitatif mendapatkan nilai 4,05 nilai tersebut baik, tetapi dari data kualitatif masih memerlukan adanya perbaikan, karena validator memberikan komentar dan saran terhadap media yang telah dibuat.

b. Data Validasi Ahli Materi

1) Data Kuantitatif

Validasi ahli materi adalah Ibu Hj. Siti Istatik Choiriyaroh, M.Pd selaku dosen pendidikan islam anak usia dini IAIN Tulungagung. Validasi tahap pertama dilakukan pada tanggal 30 September 2021 dilakukan secara online karena masa pandemi *Covid-19*. Data kuantitatif berupa skor yang digunakan untuk menentukan kelayakan media. Validasi dilakukan menggunakan angket yang terdiri dari tiga aspek penilaian yaitu aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek interaksi. Jawaban merupakan skala penilaian dari satu sampai lima. Hasil validasi oleh ahli media disajikan dalam table berikut:

Tabel 4.3

Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1

No	Aspek	Indikator	Skor	Kategori
1	Pembelajaran	Sistem penyajian materi tepat	3	Cukup
2		Kejelasan petunjuk belajar	2	Kurang
3		Kejelasan sasaran dan penggunaan	3	Cukup
4		Pemilihan strategi belajar	2	Kurang
5		Pemberian contoh dalam pembelajaran	2	Kurang
6		Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa	2	Kurang
7		Sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran	2	Kurang
Jumlah Skor Aspek Tampilan			16	
Rata-rata Aspek Tampilan			2,2	
1	Materi	Materi yang di sajikan sesuai dengan RPPH	3	Cukup
2		Kalimat yang disajikan jelas	3	Cukup
3		Kejelasan dalam penulisan	2	Kurang
4		Kesesuain contoh dengan materi	2	Kurang
5		Konsisten penyajian	2	Kurang
6		Penggunaan bahasa yang tepat	2	Kurang
7		Kesesuaian materi dengan indikator	2	Kurang
Jumlah Skor Aspek Pemrograman			16	
Rata-rata Aspek Pemrograman			2,2	
1	Interaksi	Kejelasan dari tujuan pembelajaran	3	Cukup
2		Kejelasan alur pembelajaran	2	Kurang
3		Kemudahan memahami materi	2	Kurang

		yang disajikan		
4		Meningkatkan minat belajar	3	Cukup
5		Meningkatkan kemandirian belajar siswa	2	Kurang
6		Umpan balik dapat dilakukan baik	3	Cukup
Jumlah Skor Aspek Pembelajaran			15	
Rata-rata Skor Aspek Pembelajaran			2,5	
Jumlah			47	
Rata-rata			2,35	
Kategori Kualitas Media				Kurang

Dari data kuantitatif yang diperoleh dari validator ahli materi pada tahap pertama mendapatkan hasil kurang. Dalam hal ini diperlukannya revisi terhadap instrument pada ahli materi.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif yang berupa kritik dan saran digunakan untuk memperbaiki produk *outbound* pintar yang dikembangkan. disajikan dalam table berikut:

Tabel 4.4

Data Kualitatif Ahli Materi Tahap 1

Nama Subjek Ahli Media	Kritik dan Saran
Hj. Siti Istatik Choiriyaroh, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Indikator pada instrument belum seluruhnya merujuk pada variable dalam judul penelitian 2. Produk belum lengkap 3. Dampak produk belum jelas

	pada keberhasilan tujuan pembelajaran
--	---------------------------------------

Dari data kuantitatif dan kualitatif diatas dapat disimpulkan bahwa adanya perbaikan terhadap instrument yang dimana data kuantitatif mendapatkan nilai 2,35. Sedangkan data kualitatif mendapatkan banyak kritik dan saran seperti pada table 4.4

c. Data Validasi Pendidik

1) Data Kuantitatif

Validasi pendidik oleh Ibu Ida Ridarti, S.Pd selaku guru kelas B di TK Islam Terpadu Ar Rohmah Balesono Ngunut Tulungagung. validasi tahap pertama dilakukakn pada tanggal 11 Oktober 2021 bertempat diruang kelas B1 TK Islam Terpadu Ar Rohmah Balesono Ngunut Tulungagung. Hasil validasi oleh pendidik disajikan dalam table berikut:

Tabel 4.5

Data Hasil Validasi Pendidik tahap 1

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	Baik
2	Media yang digunakan sesuai dengan anak usia 5-6 tahun	5	Sangat Baik
3	Kemenarikan tampilan kegiatan <i>outbound</i> untuk melatih motorik kasar anak	4	Baik
4	Warna yang digunakan menarik minat anak	4	Baik
5	Penyajian gambar yang membuat anak tertarik dan berminat untuk memainkannya	4	Baik

6	Tulisan yang dibuat jelas	4	Baik
7	Isi dan gambar sesuai dengan isi materi	4	Baik
8	Kemudahan dalam memahami alur <i>outbound</i>	4	Baik
9	Kemampuan kegiatan <i>outbound</i> dalam melatih motorik kasar anak	4	Baik
10	Fleksibilitas penggunaan media <i>outbound</i> dalam melatih motorik kasar anak	4	Baik
Jumlah		41	
Rata-rata		4,1	
Kategori Kualitas Media		Baik	

Dari data kuantitatif yang diperoleh dari pendidik pada tahap pertama mendapatkan nilai baik yang di mana media *outbound* pintar layak diuji cobakan di lapangan.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif yang berupa kritik dan saran digunakan untuk memperbaiki produk *outbound* pintar yang dikembangkan. disajikan dalam table berikut:

Tabel 4.6

Data Kualitatif Pendidik Tahap 1

Nama Subjek Pendidik	Kritik dan Saran
Ida Ridarti, S.Pd	Media yang digunakan untuk pengembangan <i>outbound</i> pintar untuk melatih motorik kasar anak sudah baik.

Dari data kuantitatif dan kualitatif diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasannya data kuantitatif memperoleh nilai 4,1 yang berarti media tersebut baik dan tidak memerlukan revisi. Sedangkan data kualitatif juga mendapat respon yang baik dari pendidik sehingga pada tahap pertama tidak diperlukannya revisi dan bias langsung diuji cobakan di lapangan tanpa revisi.

5. Uji Validitas Tahap 2

Setelah dilakukan validasi tahap pertama, dan masih adanya revisi, maka dari itu perlunya validasi tahap kedua. Berikut hasil dari validasi tahap kedua:

a. Data Validasi Ahli Media

Pada tahap kedua ini tidak perlu adanya revisi, karena pada validasi tahap pertama ada revisi sedikit perlunya memanfaatkan mediana lebih dibuat variasi. Dari data kuantitatif dan data kualitatif mendapatkan hasil baik. sehingga media sudah layak digunakan pada anak usia 5-6 tahun.

b. Data Validasi Ahli Materi

1) Data Kuantitatif

Validasi tahap kedua dilakukan pada tanggal 06 Oktober 2021 bertempat dikediaman Ibu Hj. Siti Istatik Choiriyaroh, M.Pd. Dari validasi tahap kedua diperoleh data yang disajikan dalam table berikut ini:

Tabel 4.7

Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2

No	Aspek	Indikator	Skor	Kategori
1	Pembelajaran	Sistem penyajian materi tepat	5	Sangat Baik
2		Kejelasan petunjuk belajar	5	Sangat Baik
3		Kejelasan sasaran dan penggunaan	4	Baik
4		Pemilihan strategi belajar	5	Sangat Baik
5		Pemberian contoh dalam pembelajaran	4	Baik
6		Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa	5	Sangat Baik
7		Sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik
8		Apakah pembelajaran ini menumbuhkan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan bagi anak	5	Sangat Baik
9		Apakah pembelajaran ini meningkatkan motivasi belajar anak	5	Sangat Baik
10		Apakah pembelajaran ini mempunyai dampak dalam perkembangan anak	5	Sangat Baik
Jumlah Skor Aspek Tampilan			48	
Rata-rata Aspek Tampilan			4,8	Baik
1		Materi yang di sajikan sesuai dengan RPPH	5	Sangat Baik
2		Kebenaran isi materi yang	4	Baik

	Materi	disajikan		
3		Kalimat yang disajikan jelas	4	Baik
4		Kejelasan dalam penulisan	5	Sangat Baik
5		Kejelasan gambar dalam materi	5	Sangat Baik
6		Kesesuaian contoh dengan materi	5	Sangat Baik
7		Konsisten penyajian	4	Baik
8		Penggunaan bahasa yang tepat	5	Sangat Baik
9		Kesesuaian materi dengan indikator	5	Sangat Baik
10		Tidak ada kesalahan penulisan	4	Baik
Jumlah Skor Aspek Pemrograman			46	
Rata-rata Aspek Pemrograman			4,6	Baik
1	Interaksi	Kejelasan dari tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik
2		Kejelasan alur pembelajaran	4	Baik
3		Kemudahan memahami materi yang disajikan	5	Sangat Baik
4		Menumbuhkan minat belajar	5	Sangat Baik
5		Kejelasan contoh yang diberikan	4	Baik
6		Bentuk soal yang bervariasi	4	Baik
7		Tingkatan kesulitan soal bervariasi	5	Sangat Baik
8		Meningkatkan kemandirian belajar siswa	5	Sangat Baik
9		Keefektivan umpan balik	5	Baik
10		Umpan balik dapat dilakukan baik	5	Sangat Baik

Jumlah Skor Aspek Pembelajaran	47	
Rata-rata Skor Aspek Pembelajaran	4,7	Baik
Jumlah	141	
Rata-rata	4,7	
Kategori Kualitas Media	Baik	

Dari data kuantitatif pada tahap kedua mendapatkan nilai 4,7 sama dengan baik, dimana semua mendapatkan validasi yang memuaskan.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari validasi ahli materi disajikan dalam table berikut ini:

Tabel 4.8

Data Kualitatif Ahli Materi Tahap 2

Nama Subjek Ahli Media	Kritik dan Saran
Hj. Siti Istatik Choiriyaroh, M.Pd.	Media ini layak dan dapat digunakan pada penelitian.

Pada validasi tahap kedua mendapatkan hasil baik, dan tidak memerlukan revisi lagi. Sehingga dapat ditarik kesimpulan data kuantitatif dan data kualitatif mendapatkan hasil yang baik dan layak untuk di uji cobakan ke anak usia 5-6 tahun TK Islam Terpadu Ar Rohmah Balesono Ngunut Tulungagung.

c. Data Validasi Pendidik

Pada tahap kedua ini tidak perlu adanya revisi dari pendidik, karena pada validasi pertama sudah tidak ada revisi. Yang dimana data kuantitatif dan data kualitatif mendapatkan penilaian yang baik. Dalam hal tersebut media sudah dapat diuji cobakan pada anak usia 5-6 tahun.

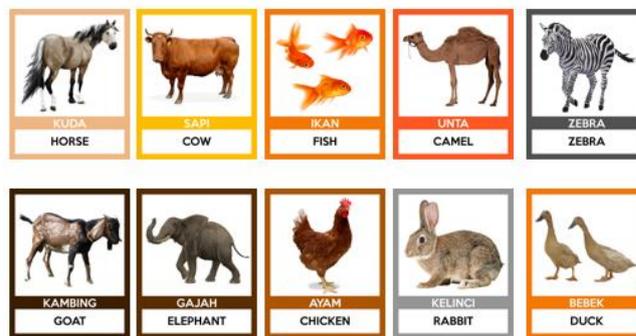
6. Revisi Produk

Revisi Produk dilakukan dengan mempertimbangkan komentar dan saran dari validator yang telah memvalidasi media. Berikut komentar dan saran dari beberapa validator pengembangan media *outbound* pintar:

- a. Memanfaatkan media lebih di buat variasi
- b. Indikator pada instrument belum merujuk pada variabel
- c. Produk belum lengkap
- d. Dampak produk belum jelas

Dari beberapa komentar dan saran di atas yang diberikan oleh validator maka peneliti dapat melakukan revisi pada media *outbound* pintar. adapun berikut perbaikan yang dilakukan antara lain:

- a. Berdasarkan saran dari validator agar memanfaatkan media agar lebih di buat variasi, maka peneliti menambahkan media sesuai dengan tema pada saat melakukan penelitian.



Gambar 4.6 Macam-macam Kartu Pintar

Gambar di atas adalah salah satu media *outbound* pintar yaitu kartu pintar yang dimana di tempatkan pada awal permainan.

- b. Saran dari validator ahli materi bahwa indikator pada instrument belum merujuk pada variable. Pada hal ini peneliti melakukan revisi terhadap instrument penelitian seperti pada tabel 4.7 validasi tahap 2.
- c. Produk belum lengkap yang dimana pada awal pengembangan *outbound* pintar hanya mengembangkan beberapa media. Sehingga

peneliti menambah media *outbound* pintar. Berikut beberapa media *outbound* pintar yang dikembangkan.



Gambar 4.7 Media Pengembangan *Outbound* Pintar

Gambar diatas adalah media *outbound* pintar yang dikembangkan agar lebih mudah dibawa dan amab untuk anak.

- d. Pengembangan produk ini berdampak terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, yang dimana dalam hal ini anak akan dilatih untuk menyelesaikan setiap tantangan yang ada pada media *outbound* pintar ini. Anak yang mampu melewati tantangan tersebut tanpa dibantu maka dapat disimpulkan perkembangan motorik kasar anak sudah berkembang dengan optimal.

7. Uji Coba Lapangan

Setelah melakukan revisi dan dinyatakan media pembelajaran baik dan layak untuk diuji cobakan, maka peneliti melakukan uji coba ke anak usia 5-6 tahun. Uji coba lapangan di lakukan 2 kali. Karena pada masa pandemik *Covid-19* di TK Islam Terpadu Ar Rohmah menerapkan pembelajaran *offline* dan pembelajaran *online*, jadi di TK B1 ada 18 anak

dan setiap anak mendapatkan 3 kali pembelajaran *offline* dan 3 kali pembelajaran *online*.

a. Uji coba kelompok pertama

Uji coba yang pertama dilakukan pada 15 Oktober 2021. dengan jumlah 9 anak. atas nama Amelya, Yasmin, Zakiya, Arumi, Abbad, Neo, Rama, Dzakia, Davan. Hasil coba pertama dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 9

Hasil Uji Coba Kelompok Pertama

No	Nama Siswa	Skor Per Aspek				Jumlah Skor
		A	B	C	D	
1	Abhirama Danendra L	4	3	4	2	13
2	Adri Dzaki A	3	4	3	4	14
3	Aurilie Amelya Putri	4	3	3	4	14
4	Citra Yasmin Habibah	3	3	4	4	14
5	Davandra Kattan A	3	3	3	4	13
6	Liyana Arumi A	4	3	4	4	15
7	M. Abbad Nailun N	4	3	4	3	14
8	Neo Rion Zein	4	3	3	4	14
9	Zakiya Luthfiatus T. A	4	4	3	4	16
Total						127

Keterangan :

A : Lari

B : Berjalan di papan titian

C : Lompat

D : Menyusun huruf

Skor untuk $x_i = 4$ (Skor tertinggi) $\times 4$ (Jumlah butir instrumen) $\times 9$
(Jumlah anak) = 144

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \\
 &= \frac{127}{144} \times 100\% \\
 &= 88,19\%
 \end{aligned}$$

Dari uji coba kelompok pertama media *outbound* pintar untuk melatih motorik kasar anak usia 5-6 tahun memperoleh nilai presentase 88,19% termasuk dalam kategori sangat layak dan efektif digunakan. Sehingga media *outbound* pintar yang dikembangkan dapat melatih perkembangan motorik kasar anak.

b. Uji Coba Kelompok Kedua

Uji coba kelompok dua dilakukan pada 16 Oktober 2021. Dengan jumlah siswa yang sama yaitu 9 anak atas nama Habibie, Aisyah, Alby, Alula, Faril, Kelvin, Lintang, Raffa, dan Raisya. Hasil uji coba kelompok dua dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 10

Hasil Uji Coba Kelompok Kedua

No	Nama Siswa	Skor Per Aspek				Jumlah Skor
		A	B	C	D	
1	Affan Yusuf Habibie	3	4	4	4	15
2	Aisyah Zayyina	4	3	3	3	13
3	Alby Prasaja Santoso	3	2	3	3	11

4	Alula Farzana A	3	3	4	2	12
5	Faril Tri Hadi M	3	4	3	3	13
6	Kelvin Ainurahma P.A	3	3	4	3	13
7	Lintang Zumrotul Z	4	3	3	4	14
8	M. Raffa Al Hasan	3	4	3	2	12
9	Neelidya Raisya Z	4	3	4	3	14
Total						117

Keterangan :

A : Lari

B : Berjalan di papan titian

C : Lompat

D : Menyusun huruf

Skor untuk $x_i = 4$ (Skor tertinggi) $\times 4$ (Jumlah butir instrumen) $\times 9$
(Jumlah anak) = 144

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \\
 &= \frac{117}{144} \times 100\% \\
 &= 81,25\%
 \end{aligned}$$

Dari uji coba kelompok kedua media *outbound* pintar untuk melatih motorik kasar anak usia 5-6 tahun memperoleh nilai presentase 81,25% termasuk dalam kategori sangat layak dan efektif digunakan. Sehingga media *outbound* pintar yang dikembangkan dapat melatih perkembangan motorik kasar anak.

Pada tabel 4.9 dan 4.10 jika di presentase hasil perkembangan anak secara keseluruhan maka anak berhasil atau telah berkembangnya motorik kasar pada anak dengan menggunakan media *outbound* pintar. Berdasarkan analisis data pada bab III dapat disimpulkan bahwa media *outbound* pintar untuk melatih motorik kasar anak usia 5-6 tahun memenuhi kriteria.

B. Penyajian Arena *Outbound* Pintar

Dalam suatu permainan tentunya terdapat peraturan dan perlengkapan yang digunakan. Berikut adalah perlengkapan dalam permainan *outbound* pintar untuk melatih motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun.

1. Arena *Outbound* Pintar

Arena yang diguna pada saat melakukan permainan adalah lahan yang datar, lapangan dan dapat dilakukan juga di halaman sekolah. Pada penelitian ini menggunakan halaman sekolah yang tidak terlalu luas tetapi tetap bisa digunakan untuk permainan *outbound* pintar seperti gambar berikut ini:



Gambar 4.8 Arena Permainan *Outbound* Pintar

Arena tersebut disesuaikan dengan tempat permainan, apabila tempatnya luas maka permainan *outbound* pintar tersebut dapat di beri jarak yang panjang agar lebih melatih motorik kasar pada anak.

2. Kartu Pintar (Pos 1)

Sebelum permainan *outbound* pintar di mulai, anak-anak terlebih dahulu di jelaskan kartu apa saja yang dibawa oleh pendidik. Pada saat penelitian kartu pintar yang digunakan adalah tema binatang.



Gambar 4.9 Kartu Pintar Tema Hewan

Setelah anak dijelaskan oleh pendidik, selanjutnya pendidik memberikan kartu pintar tersebut kepada anak, setiap anak berhak mendapatkan satu kartu pintar.

3. Lari (Pos 2)

Apabila anak sudah mendapatkan kartu pintar dari pendidik anak akan berlari menuju papan titian. Lari sendiri dapat di atur jauh dekatnya tergantung pada tempat saat melakukan permainan. Apabila tempat permainan yang digunakan luas maka kegiatan lari ini dapat diatur menjadi jauh begitu juga sebaliknya apabila tempat yang digunakan sempit atau kecil maka jarak lari akan lebih dekat. Pada penelitian ini jarak

larinya dekat karena tempat yang digunakan tidak terlalu luas cuma berada di halaman sekolah.

4. Papan Titian (Pos 3)

Papan titian merupakan media untuk menjaga keseimbangan pada anak. Anak akan melewati papan tersebut dengan pelan dan merentangkan kedua tangannya untuk menjaga keseimbangannya.



Gambar 4.10 Papan Titian

Peneliti membuat papan titian ini dengan ukuran yang minimalis agar mempermudah dalam pembawaannya, dan aman untuk anak karena ukurannya yang pendek.

5. Kotak Lompat (Pos 4)

Setelah anak melewati papan titian selanjutnya anak melewati kotak lompat, yang dimana anak disuruh melompat ke tengah kotak yang sudah ada dengan menggunakan kedua kaki.



Gambar 4.11 Kotak Lompat

Kotak lompat sendiri terdiri dari 5 kotak yang memiliki ukuran yang sama, dibuat seminimalis mungkin agar memudahkan dalam membawa, merawat dan menyimpannya.

6. Menyusun Balok Huruf (Pos 5)

Balok huruf merupakan pos terakhir yang dimana anak akan menyusun kata sesuai dengan gambar yang diberikan oleh pendidik pada pos pertama.



Gambar 4.12 Balok Huruf

Di dalam balok huruf terdapat 52 balok yang dimana setiap hurufnya terdapat dua balok. Dalam hal ini peneliti juga membuat tempat untuk balok-balok tersebut agar mempermudah pembawaannya selain itu balok hurufnya agar tidak mudah hilang.

C. Pembahasan

Pengembangan *outbound* pintar didasari oleh suatu permasalahan yaitu anak belum bisa melakukan gerakan motorik kasar yang sesuai dengan usianya, selain itu ada beberapa anak yang belum bisa membaca atau mengeja dengan lancar, dan kurang tersedianya media pembelajaran. Sehingga peneliti melakukan suatu pengembangan *outbound* pintar yang dimana dapat melatih motorik kasar anak, selain itu membuat daya tarik anak agar mau belajar mengeja atau mengenal huruf.

Pengembangan media ini cocok untuk mengatasi permasalahan yang telah dijelaskan di atas, karena dalam penerapan media ini menggunakan metode demonstrasi yaitu mengajar menggunakan bahan peraga, yang dimana dapat menarik minat anak dalam melakukan pembelajaran. Bahan peraga yang dimaksud adalah media *outbound* pintar yang dimana media tersebut sebelum diuji cobakan kepada anak terlebih dahulu melalui beberapa validitas kepada beberapa para ahli yang dilakukan sebanyak dua tahap. Validitas dilakukan agar menghasilkan media yang efektif dan aman untuk anak.

Setelah melakukan validitas, akan memperoleh hasil yaitu nilai yang dimana dijadikan data kuantitatif sedangkan kritik dan saran menjadi data kualitatif. Kritik dan saran dari validator dapat ditarik kesimpulan untuk dijadikan acuan untuk revisi media yang kurang tepat. Setelah media selesai direvisi, dan dari validator tidak ada kesalahan atau layak diuji cobakan maka peneliti dapat menguji cobanya langsung ke pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Terpadu Ar Rohmah Balesono Ngunut Tulungagung.

Selama uji coba lapangan berlangsung, anak-anak tampak antusias dan serius dalam mendengarkan apa yang dijelaskan, karena pembelajaran menggunakan media *outbound* pintar ini dapat menarik minat anak dalam belajar. Hal ini dapat ditunjukkan dengan tingginya presentase pengembangan anak, yang dimana uji coba dilakukan sebanyak dua kali, presentase pertama yaitu 88,19% (sangat layak) dan presentase kedua yaitu 81,25% (sangat layak).

Jadi dari penelitian ini berfokus pada perencanaan pengembangan *outbound* pintar, penerapan *outbound* pintar, dan hasil dari kegiatan *outbound* pintar. Perencanaan pengembangan *outbound* pintar sendiri sudah di jelaskan pada hasil penelitian di atas, yang dimana sebelum mengembangkan suatu produk harus mempunyai rencana yang matang agar apa yang di teliti menghasilkan suatu yang bermanfaat bagi peserta didik maupun guru TK tersebut. Setelah merencanakan produk yang akan dibuat selanjutnya, penerapan *outbound* pintar di terapkan pada TK Islam Terpadu Ar Rohmah Balesono Ngunut Tulungagung kelas B1 yang di tujukan pada anak usia 5-6 tahun, yang terdiri dari 18 anak yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 10 anak laki-laki. Selanjutnya mengetahui hasil dari kegiatan *outbound* pintar, dalam pengembangan ini menghasilkan suatu produk yang layak digunakan untuk anak usia 5-6 tahun dan memenuhi kriteri yang efektif digunakan untuk melatih motorik kasar anak.