



Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini Berbasis Tematik

Cahniyo Wijaya Kuswanto^{1✉}, Dona Dinda Pratiwi²

¹)Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Raden Intan Lampung

²) Program Studi Pendidikan Matematika, UIN Raden Intan Lampung

DOI: <http://dx.doi.org/10.14421/al-athfal.2020.61-05>

Abstrak

Penelitian ini mengembangkan bahan ajar pendidikan jasmani berbasis tematik yang bertujuan untuk mengenalkan gerak kepada anak serta sebagai alat bantu atau panduan bagi guru untuk mengajarkan pendidikan jasmani. Bahan ajar ini berisi permainan jasmani yang terintegrasi dengan tema serta dilengkapi dengan cara menjaga kebersihan (diri dan lingkungan) dan penanganan cedera ketika bermain. Metode penelitian ini *Research and Development (R&D)*, dengan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluation)* yang melibatkan beberapa guru PAUD yang ada di provinsi Lampung. Hasil penelitian dari validasi ahli materi terdapat hasil rata-rata 3,8 yang artinya produk sangat layak digunakan. Validasi ahli media mendapatkan hasil rata-rata 3,09 yang artinya media layak digunakan. Penilaian dari pengguna pada uji coba skala kecil mendapatkan hasil rata-rata 2,60, artinya setuju digunakan. Uji coba skala besar mendapatkan nilai rata-rata 3,45, artinya sangat setuju digunakan. Hasil tersebut menerangkan bahwa bahan ajar pendidikan jasmani berbasis tematik ini secara khusus "sangat layak digunakan" dan diharapkan guru menggunakannya sebagai bahan pembelajaran anak usia dini.

Kata Kunci: *bahan ajar; pendidikan jasmani anak usia dini; pendekatan tematik.*

Abstract

This research aims to develop thematic-based physical education teaching materials that aim to introduce motions to children and help teachers as a guide to teach physical education. The following teaching material contains physical games that are integrated with the theme and are equipped with ways to maintain cleanliness (both for the self and the environment) and handling injuries during playtime. The research method is *Research and Development (R&D)*, with the *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluation)* model involving several PAUD teachers in the Lampung Province. The results of the research from the validation of the material experts found an average of 3.8, which means the product is very feasible to use. The validation of media experts gets an average of 3.09, which means that the media is appropriate to use. Ratings from users on small-scale trials get an average of 2.60 which means they generally agree on the usage of said materials. Large-scale trials get an average value of 3.45, which means that they strongly agree on its usage. These results indicate that the thematic-based physical education teaching materials are specifically "very feasible to use" and it is expected for the teachers to use them as early childhood learning materials.

Keywords: *teaching materials; physical education for early childhood; thematic approach.*

✉ Corresponding author:

Email Address: cahniyo.wijaya@radenintan.ac.id (Bandar Lampung, Indonesia)

Received: 14 April 2020; Accepted: 18 Mei 2020; Published: 26 Juni 2020

Copyright © 2020 Cahniyo Wijaya Kuswanto, Dona Dinda Pratiwi

Pendahuluan

Pendidikan jasmani merupakan salah satu sarana bagi anak usia dini bergerak. Pendidikan jasmani juga dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu: (1) pendidikan jasmani dilakukan berbagai macam gerak tubuh; (2) aktivitas yang dilakukan mencakup motorik kasar; (3) perkembangan yang didapat tidak hanya secara fisik melainkan non fisik pun bisa di dapat seperti perkembangan intelektual, sosial, estetika (Freeman, 2013).

Gerak yang dapat dilakukan dalam pendidikan jasmani sangat beragam, seperti melompat, berlari, melempar, menangkap, berjinjit dan lain sebagainya (Abduljabar, 2011). Bahkan saat ini seluruh kalangan masyarakat mengerti pentingnya olahraga. Olahraga dalam dunia pendidikan tidak sekedar sebagai pelengkap kurikulum atau pembelajaran, tetapi dengan berolahraga mampu meningkatkan kognitif secara optimal. Kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani yang benar, aman, dan nyaman sangatlah bergantung pada berbagai aspek. Guru merupakan unsur sentral dari rangkaian proses pembelajaran pendidikan jasmani. Ditangan gurulah akhirnya semua proses pembelajaran dikendalikan, walaupun hal ini akan bertentangan dengan kurikulum dan metode yang akan digunakan. Guru merencanakan pembelajaran mulai dari mempersiapkan materi hingga evaluasi akhir dari proses pembelajaran tersebut (Jatmika, 2005).

Ungkapan nyata juga disampaikan oleh pendidik di sekolah. Pendidik saat ini menyadari bahwa pendidikan jasmani memberikan dampak positif untuk perkembangan kognitif anak saat ini. Pendidik juga mengungkapkan bahwa entah bagaimana secara ajaib anak-anak meningkat kemampuannya seiring bertambahnya usia. Dokter, *psychologist*, *physiologist*, pendidik fisik, dan pelatih telah menjadi lebih sadar akan perlunya memperoleh informasi tentang proses pertumbuhan dan perkembangan motorik, dan pengaruhnya terhadap perkembangan anak (Gallauhe, 2007). Aktivitas seperti ini perlu dilakukan setiap hari guna menunjang aspek perkembangan anak usia dini. Perkembangan yang paling berpengaruh pada pendidikan jasmani adalah perkembangan fisik dan motoriknya (Guntur, 2009). Perkembangan fisik juga perlu dukungan perhatian dari orang tua untuk selalu mengarahkan gerak. Apalagi anak usia 0-6 tahun sangat dekat dengan ibu, karena ibu adalah sekolah pertama yang mana anak usia dini masih mengembangkan alat-alat indra serta menghasilkan pengetahuan dasar di bawah pengasuhannya Johan amos Cormenius (Afandi, 2019).

Gerak kaitannya dengan motorik kasar. Beberapa pendapat menyampaikan bahwa upaya untuk mengembangkan motorik kasar dilakukan melalui kordinasi gerak (White, 2017). Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar (Pratiwi et al., 2015). Kegiatan motorik kasar menggunakan otot-otot besar sehingga ruang lingkup permainan yang mereka lakukan harus banyak. Kesempatan bergerak pun harus selalu diberikan agar fisik motorik terus berkembang. Kegiatan seperti ini terkadang diabaikan orang dewasa pada umumnya. Mereka menganggap bahwa bergerak itu akan membahayakan anak usia dini bahkan akan membuat cedera. Hasilnya, saat ini banyak anak yang mudah lelah, gampang sakit, dan otot mudah cedera. Itu disebabkan aktivitas jasmani yang mereka lakukan terbatas (Anwar, 2005). Maka perlu adanya pemahaman sekaligus panduan bagi orang dewasa, terutama guru yang hampir setiap hari berinteraksi dengan peserta didik di sekolah, untuk melakukan kegiatan aktivitas jasmani secara terencana dan tersusun dengan baik.

Masalah yang dipaparkan di atas perlu adanya solusi. Solusi tersebut yaitu pengembangan bahan ajar. Pentingnya pengembangan bahan ajar ini juga disampaikan pada PP No. 50 Tahun 2018 tentang kewajiban dosen dalam mengembangkan materi pembelajaran (Ristekdikti, 2018). Bahan ajar sering diartikan sebagai bahan-bahan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Artinya, bahan ajar digunakan sebagai rujukan dalam setiap materi yang diberikan agar tidak mengalami kesulitan dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran. Menurut Mulyasa, bahan ajar adalah sebuah pesan pembelajaran, yang bermanfaat untuk kepentingan belajar, baik secara khusus maupun umum (Mardiana, 2018).

Bahan ajar yang dimaksud adalah bahan ajar yang dapat dipadukan dengan pendekatan tematik anak usia dini. Pendekatan tematik merupakan pembelajaran tematik, yaitu suatu pembelajaran yang mengaitkan berbagai bahasan dari kompetensi dasar secara terintegrasi ke dalam satu tema (Saptaningrum and Kusdaryani, 2012). Maksudnya adalah setiap kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani anak usia dini harus disinkronkan dengan tema. Hal semacam ini tentunya akan membuat guru lebih kreatif dan inovatif dalam pemberian materi pembelajaran pendidikan jasmani. Tujuan pendekatan tematik adalah membuat seorang guru dapat mengembangkan berbagai aspek melalui tema seperti kemampuan sosial, religius, pengetahuan, maupun keterampilan lainnya.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang dipahaminya. Teori pembelajaran ini dimotori para tokoh psikologi Gestalt, termasuk Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak (Ibda, 2015). Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan memengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif (Pahliwandari, 2016). Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga siswa akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Selain itu, dengan penerapan pembelajaran tematik akan sangat membantu siswa, karena sesuai dengan tahap perkembangan siswa yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik) (Habibi, 2018).

Uraian di atas menjadikan gambaran bahwa pentingnya bahan ajar disusun sebagai sarana dalam penyampaian materi pembelajaran. Panduan seperti ini harus disusun secara sistematis dan terintegrasi dengan tema agar memudahkan para guru pendidikan anak usia dini dalam penyampaian aktivitas jasmani yang terarah, sesuai dengan usia dan perkembangannya. Untuk itu, penting adanya buku bahan ajar sebagai bahan ajar pendidikan jasmani anak usia dini.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*), melalui pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluation*). ADDIE adalah akronim dari menganalisis, merancang, mengembangkan, menerapkan, dan mengevaluasi. ADDIE adalah konsep pengembangan produk. Konsep ADDIE diterapkan di sini untuk menyusun bahan ajar. Filosofi pendidikan untuk aplikasi ADDIE ini adalah bahwa pembelajaran yang disengaja harus berpusat pada siswa, inovatif, otentik, dan inspirasional. Konsep pengembangan produk sistematis telah ada sejak pembentukan komunitas sosial. Menciptakan produk dengan menggunakan proses ADDIE tetap menjadi salah satu alat yang paling efektif saat ini. ADDIE lebih mudah memproses kerangka kerja yang layak untuk situasi kompleks dan sangat tepat untuk mengembangkan produk pendidikan serta sumber daya pembelajaran lainnya (Jones, 2007; Putra et al., 2014; Kridel and Breault, 2012). Beberapa pendapat menyampaikan bahwa model ini sangat cocok untuk pengembangan bahan ajar. Kelima tahap ADDIE mampu membuat peneliti mengembangkan produk secara sistematis dan mengikuti landasan teori untuk mengembangkan bahan ajar (Tegeh and Kirna, 2013; Hadi and Agustina, 2016; Sahfitri and Hartini, 2019). Selain itu, analisis data akan dibantu menggunakan angket untuk melihat kelayakan isi dan sistematika materi agar sesuai dengan bahan ajar yang disusun.

Tabel 1. Penilaian Validasi Ahli

No	Skor	Pilihan Jawaban Kelayakan
1	4	Sangat Baik
2	3	Baik
3	2	Cukup Baik
4	1	Kurang Baik

Berikut ini adalah kriteria kelayakan analisis rata-rata pada tabel 2:

Tabel 2. Kriteria Validasi Ahli

No	Skor	Kriteria Kelayakan
1	$3,26 < \bar{x} \leq 4,00$	Sangat Layak Digunakan
2	$2,51 < \bar{x} \leq 3,26$	Layak Digunakan
3	$1,76 < \bar{x} \leq 2,51$	Kurang Layak Digunakan
4	$1,00 < \bar{x} \leq 1,76$	Tidak Layak Digunakan

Kriteria validasi ahli dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) jika sangat layak digunakan, maka tidak perlu dilakukan revisi; (2) jika layak digunakan, maka perlu dilakukan revisi kecil; (3) jika kurang layak digunakan, maka perlu dilakukan revisi kecil dan pengkajian ulang materi; (4) jika tidak layak digunakan, maka perlu dilakukan revisi besar. Selanjutnya respon guru juga dilihat menggunakan angket. Jawaban dari angket diharapkan dapat membantu menarik kesimpulan terkait kemenarikan produk bahan ajar. Berikut penyajian skor penilaian pada tabel 3:

Tabel 3. Penilaian Uji Coba

No	Skor	Jawaban Kemenarikan
1	4	Sangat setuju
2	3	Setuju
3	2	Kurang Setuju
4	1	Tidak Setuju

Hasil respon guru ini akan dikonversikan untuk dicari rata-ratanya apakah produk yang dibuat ada kemenarikan bagi guru. Berikut perhitungannya disajikan pada table 4:

Tabel 4. Uji Kemenarikan

No	Skor	Aspek Kemenarikan
1	$3,26 < \bar{x} \leq 4,00$	Sangat setuju
2	$2,51 < \bar{x} \leq 3,26$	Setuju
3	$1,76 < \bar{x} \leq 2,51$	Kurang setuju
4	$1,00 < \bar{x} \leq 1,76$	Tidak Setuju

Hasil Penelitian

Disusunnya bahan ajar ini bertujuan untuk mengembangkan produk bahan ajar yang didesain khusus untuk anak usia dini. Hasil penelitian Else Gentier dkk. menerangkan, jika tidak ingin obesitas, hendaknya gerak. OB (obesitas) merugikan bagi semua subjek yang mengevaluasi kinerja keterampilan motorik kasar, yaitu koordinasi tungkai atas, koordinasi bilateral, keseimbangan, kecepatan dan kelincahan berlari, dan kekuatan. Selain itu, anak-anak OB mempunyai performa lebih buruk dalam presisi motorik halus dan tugas ketangkasan manual, jika dibandingkan dengan rekan HW mereka. Tidak ada perbedaan kelompok untuk tugas integrasi motorik halus. Studi kami memberikan bukti bahwa kompetensi motorik yang lebih rendah pada anak-anak OB tidak terbatas pada keterampilan motorik kasar saja. Anak-anak OB juga dipengaruhi oleh masalah keterampilan motorik halus. Investigasi lebih lanjut diperlukan untuk memberikan penjelasan yang mungkin untuk perbedaan-perbedaan ini. Secara tentatif disarankan bahwa anak-anak OB mengalami kesulitan dengan integrasi dan pemrosesan informasi sensorik. Penelitian di masa depan diperlukan untuk mengeksplorasi apakah asumsi

ini benar dan apa mekanisme yang mendasarinya (Ilse Gentier, 2013). Penelitian tersebut bermakna bahwa motorik kasar anak harus diberikan sejak dini agar tidak terjadi obesitas. Penelitian juga dilakukan di Hongkong terkait gerak. Hongkong sangat peduli terhadap aktivitas gerak anak. Dengan aktivitas gerak yang banyak akan menghasilkan generasi muda yang sehat dan bugar. Hasil penelitian Agnes Wai-Yin Pang menyelidiki kemahiran keterampilan motorik dasar anak-anak Hong Kong yang berusia 6-9 tahun. Siswa Cina yang diteliti sebanyak 91 dan 76 berjenis kelamin pria dan wanita (usia rata-rata = 7,6 tahun). Hasilnya menunjukkan bahwa para peserta secara umum lebih unggul dari sampel normatif pada manual TGMD-2, mencetak *Gross Motor Quotient* dari 56,8-80,9. Secara keseluruhan, 24% dari peserta dinilai sebagai superior, 36% diatas rata-rata, 47% sebagai rata-rata dan 2% di bawah rata-rata. Kemahiran yang sangat baik (> 80% di setiap sub-item) diamati dalam keterampilan berlari, berlari, melompat, meluncur, menangkap, dan melempar. Dalam membandingkan hasil dengan penelitian lain, para peserta lebih unggul dari data yang dilaporkan dalam studi sebelumnya di Amerika Serikat, Brasil, dan Australia (Wai-Yin Pang, 2009). Hasil penelitian tersebut menguatkan peneliti untuk mengembangkan bahan ajar yang sistematis terkait gerak yang didesain khusus untuk anak usia dini melalui pendidikan jasmani. Prosedur pembuatan bahan ajar ini melalui studi lapangan dan kelayakan dari para validator (materi dan media) serta calon pengguna bahan ajar, yaitu guru (Kridel and Breault, 2012). Bentuk produk yang disusun berupa bahan ajar pendidikan jasmani melalui pendekatan tematik. Adapun proses pengembangannya sebagai berikut:

Analysis

Analisis (*analysis*) berfungsi sebagai sarana penulis untuk mencari data awal dalam mengembangkan bahan ajar pendidikan jasmani. Fase analisis adalah untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab kurangnya kemampuan perkembangan peserta didik. Jika perkembangan peserta didik tidak terselesaikan, maka masalah yang timbul akan menghambat perkembangan dan ini dapat berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan siswa. Oleh karena itu, jika permasalahan perkembangan disebabkan oleh alasan selain kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru, maka perlu adanya bahan ajar yang menguatkan guru di sekolah melalui pendekatan ADDIE. Tujuan dari fase analisis adalah untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan perkembangan. Prosedur umum fase analisis adalah: (1) validasi kesenjangan kinerja; (2) menentukan tujuan instruksional; (3) analisis pembelajar; (4) audit sumber daya yang tersedia; (5) rekomendasi sistem pengiriman potensial (termasuk perkiraan biaya); (6) membuat rencana manajemen proyek (Kridel and Breault, 2012). Analisis kebutuhan diperoleh dari hasil wawancara dengan guru PAUD dan beberapa dosen terkait bahan ajar ini.

Keberadaan bahan ajar di lapangan terkait dengan pendidikan jasmani anak usia dini belum ada. Hasil wawancara dengan beberapa guru PAUD yang ada di beberapa daerah bahkan provinsi belum menemukan adanya bahan ajar pendidikan jasmani khusus untuk anak usia dini. Guru selama ini masih mengikuti kebiasaan setiap hari jumat, yaitu senam, padahal senam hanya sebagian kecil dari pendidikan jasmani. Artinya dengan analisis kebutuhan tersebut maka perlu adanya bahan ajar pendidikan jasmani khusus untuk anak usia dini yang dikemas dan disajikan dengan berbagai macam bentuk permainan serta dilengkapi cara merawat kesehatan tubuh dan penanganan cedera ketika berolahraga. Setiap pembelajaran yang sistematis dan tujuan pembelajaran yang terarah akan menghasilkan generasi yang baik.

Hasil wawancara dengan calon pengguna atau guru memberikan keterangan sebagai berikut: (1) Guru selalu menggunakan senam sebagai salah satu kegiatan rutin pada hari Jumat; (2) Guru menganggap olahraga membutuhkan banyak alat yang digunakan; (3) Sekolah tidak memiliki lahan yang luas untuk bergerak; (4) Praktisi olahraga belum ada yang mengembangkan bahan ajar khusus anak usia dini; (5) Gerak dalam olahraga kalah dengan permainan yang ada di gawai.

Hasil dari *needs analysis* dan asumsi guru PAUD terhadap pendidikan jasmani menunjukkan bahwa perlu adanya penelitian yang mengembangkan bahan ajar pendidikan jasmani untuk anak usia dini melalui pendekatan tematik. Bahan ajar tersebut mempunyai

tujuan agar guru belajar dan mempermudah dalam mengembangkan gerak motorik anak serta dapat mengembangkan aspek yang lain (kognitif, sosial, bahasa) karena materi yang akan disajikan sangat sederhana dan mudah dipahami.

Design

Tahap desain (*design*) merupakan tahap lanjutan setelah analisis. Fase desain adalah untuk memverifikasi masalah yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai. Setelah menyelesaikan fase desain, disiapkan serangkaian spesifikasi fungsional untuk menyelesaikan masalah karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan. Sebelum bertemu dengan pengguna atau guru, informasi terkait dengan desain produk harus disampaikan, dan peneliti harus sebaik mungkin menyusun draf yang akan disampaikan. Tujuan fase desain adalah untuk menyusun bahan ajar yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai (Kridel and Breault, 2012). Fase desain produk pengembangan bahan ajar pendidikan jasmani untuk anak usia dini ini memuat dua langkah, yaitu penyusunan desain bahan ajar dan penyusunan instrumen penilaian.

Desain bahan ajar disusun secara urut mulai dari (1) bagian awal, (2) isi, lalu (3) penutup. Bagian isi tulisan diketik menggunakan *Microsoft Office Word 2013*, ukuran kertas A4, spasi 1,5, dan huruf Arial. Bagian awal memuat kover depan, kata pengantar, daftar isi, dan pendahuluan (bab satu). Bagian isi bahan ajar berisi bab dua sampai bab empat. Pada bab dua, terdapat penjelasan mengenai pengertian pendidikan jasmani anak usia dini. Bab tiga berisi permainan tematik pendidikan jasmani yang terintegrasi dengan tema yang ada dalam kurikulum 13. Bab empat berisi tentang kebersihan dan penanganan luka, dimana anak harus dapat menjaga diri serta lingkungan, begitu pula ketika bermain anak harus dapat menolong dirinya bahkan orang lain saat terjadi luka ketika bermain. Adapun bagian penutup terdiri dari kesimpulan, daftar pustaka, dan kover belakang yang disertai dengan penjelasan singkat mengenai bahan ajar.

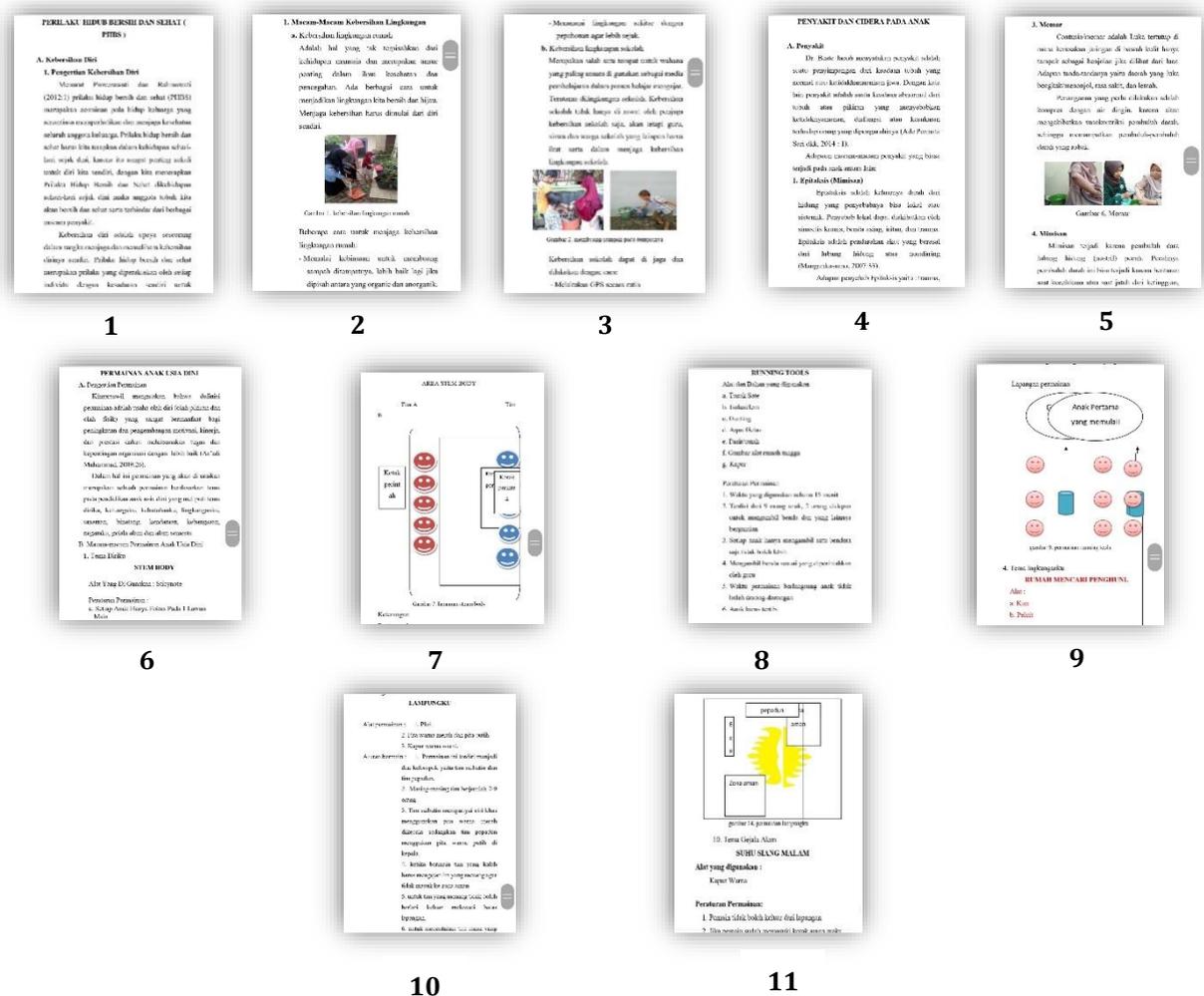
Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengevaluasi bahan ajar adalah angket. Angket disusun berdasarkan tujuan dan disesuaikan dengan kebutuhan data yang akan diperoleh. Instrumen ini digunakan sebagai alat untuk mengambil data dari validator (media dan materi). Angket tersebut diserahkan kepada ahli sebagai alat untuk menilai draf awal bahan ajar sebelum uji coba lapangan. Setelah draf dinyatakan valid oleh para validator, draf diuji coba lapangan kepada guru, angket juga diberikan kepada guru untuk mengetahui respon guru terhadap kualitas bahan ajar yang telah disusun.

Development

Pengembangan (*development*) bahan ajar disusun berdasarkan rancangan desain. Fase ini menerangkan seperangkat sumber belajar yang komprehensif, seperti semua konten, strategi pengajaran, dan rencana pelajaran lainnya, media pendidikan yang diperlukan untuk mendukung modul pembelajaran, serangkaian arahan yang komprehensif untuk setiap pertemuan pengajaran dan kegiatan independen yang memfasilitasi konstruksi pengetahuan dan keterampilan siswa, serangkaian arahan komprehensif yang akan menawarkan bimbingan kepada guru ketika berinteraksi dengan siswa selama pengajaran yang direncanakan, rencana evaluasi formatif, dan ringkasan revisi signifikan yang dibuat selama fase *development*. Tujuan dari fase pengembangan adalah untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih. Prosedur umum yang terkait dengan fase pengembangan adalah sebagai berikut: (1) menghasilkan konten; (2) memilih atau mengembangkan media pendukung; (3) mengembangkan bimbingan untuk siswa; (4) mengembangkan bimbingan untuk guru; (5) melakukan revisi formatif; (6) melakukan uji coba (Kridel and Breault, 2012).

Adapun tahap *development* yang dilakukan pada penelitian ini adalah penyusunan draf awal bahan ajar, penyuntingan, dan validasi bahan ajar pendidikan jasmani untuk anak usia dini.

Penyusunan draf awal bahan ajar disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Materi di dalamnya pun harus luas seperti macam-macam permainan yang dintegrasikan dengan tematik; kebersihan dan kesehatan diri serta lingkungan; dan penanganan cedera yang terjadi ketika bermain. Berikut ini gambar penyusunan draf awal bahan ajar:



Gambar 1. Draft awal pengembangan bahan ajar pendidikan jasmani melalui pendekatan tematik: (1) isi bab terkait PHBS; (2 dan 3) sub bab kebersihan lingkungan; (4) penyakit dan cedera pada anak; (5) macam-macam penyakit dan cedera olahraga; (6) pengertian permainan tematik; (7, 8, 9, 10, dan 11) macam-macam permainan tematik.

Setelah penyusunan draft awal bahan ajar, langkah selanjutnya adalah penyuntingan. Penyuntingan dilakukan untuk mengetahui apakah draft awal yang disusun layak menurut validator (media dan materi). Jika saran dari validator terdapat masukan yang harus diperbaiki, maka draft awal harus direvisi agar siap untuk terjun ke lapangan.

Setelah draft awal bahan ajar selesai disusun, perlu adanya uji kelayakan dari para ahli yang bertujuan untuk meminta masukan atau saran dari para ahli terkait bahan ajar. Validator dalam penelitian ini adalah 3 ahli materi dan 3 ahli media. Validator materi menguji kelayakan isi, sistematika materi, dan ketepatan bahasa. Validator materi adalah: (1) dosen Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung; (2) dosen pendidikan jasmani; (3) kepala sekolah RA Purwanida I. Hasil validasi ahli materi disajikan pada table 5 di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Analisis	Validator		
		1	2	3
Isi, Penyajian, dan Bahasa	Σ Skor	48	46	44
	X_i	4	3,8	3,6
	\bar{x}	3,8		
	Kriteria	Sangat Layak Digunakan		

Hasil validasi materi pada tabel 5 terkait aspek isi, penyajian, dan bahasa memperoleh nilai rata-rata 3,8. Ini menunjukkan materi yang disusun mendapatkan kriteria "sangat layak

digunakan”, walaupun hanya sekali bahan ajar ini siap untuk diuji coba dan ada sedikit materi yang harus direvisi. Bahan ajar sedikit direvisi terkait kalimat yang perlu disederhanakan agar pembaca lebih mudah memahami isi materi.

Selanjutnya, tujuan validasi media adalah untuk menguji kesesuaian penyajian bahan ajar. Validator media berlatar belakang (1) dosen UIN Raden Intan Lampung; (2) dosen Pendidikan Jasmani; dan (3) kepala RA Purwanida II. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 6 berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

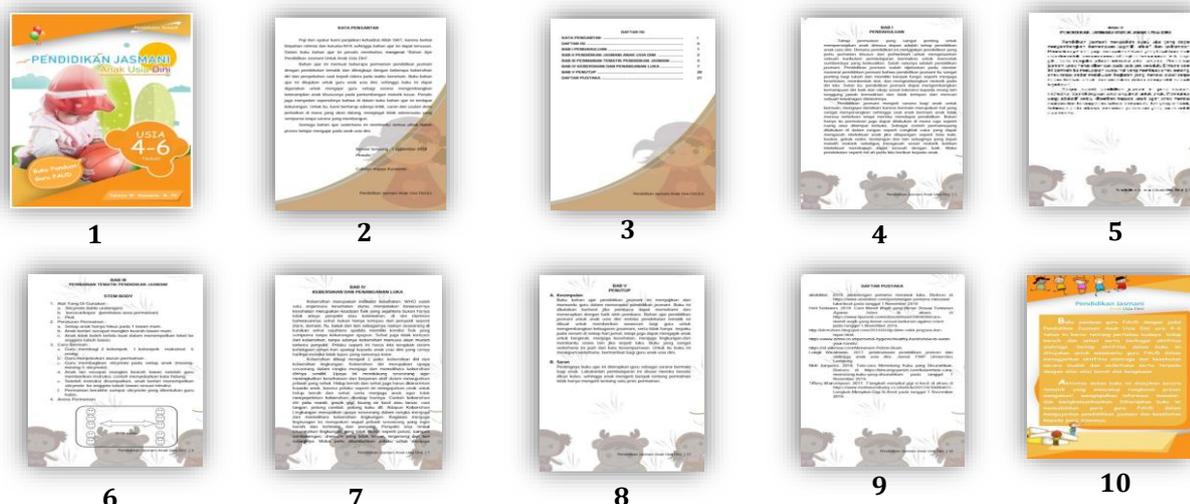
Aspek	Analisis	Validator		
		1	2	3
Desain Bahan Ajar	\sum Skor	21	24	20
	x_i	1,7	2	1,6
	\bar{x}	3,09		
	Kriteria	Layak Digunakan		

Tabel 6 menunjukkan hasil validasi media dimana diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,09. Artinya bahan ajar ini “layak digunakan” dengan berbagai masukan dan saran. Setelah validator media dan materi memberikan saran terkait bahan ajar, perlu adanya revisi sesuai masukan validator tersebut guna penyempurnaan bahan ajar yang disusun. Adapun masukan dari validator dideskripsikan dalam tabel 7 dan 8 berikut:

Tabel 7. Saran Validator Materi dan Media

Aspek	Saran Perbaikan	
Validator Materi	Isi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi kurang menarik. 2. Penjelasan bertele-tele dan kurang sistematis. 3. Permainan pertama ditambah karena baru sedikit. 4. Setiap penjelasan cara bermain di tambah gambar agar lebih jelas. 5. Integrasikan dengan tema AUD.
	Kebahasaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul buku menggunakan nama kekinian. 2. Materi mudah dipahami ketika membaca bahan ajar.
Validator Media	Desain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan tidak menarik. 2. Dibuat warna agar guru mudah mengingat. 3. Perbaiki cover depan gambar usia anak 4-5 tahun. 4. Sesuaikan dengan karakteristik penjas anak.

Setelah dilakukan berbagai revisi, bahan ajar telah selesai disusun sebagai berikut:



Gambar 2. Bahan ajar hasil revisi: (1) cover depan; (2) kata pengantar; (3) daftar isi; (4) pendahuluan; (5) pendidikan jasmani untuk anak usia dini; (6) permainan tematik; (7) kebersihan dan penanganan luka; (8) penutup; (9) daftar pustaka; (10) cover belakang.

Implementation

Tujuan tahap implementasi (*implementation*) adalah mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa. Setelah menyelesaikan fase implementasi, peneliti berpindah ke lingkungan belajar sebenarnya dimana siswa dapat mulai membangun pengetahuan dan keterampilan baru yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Tahap implementasi menunjukkan kesimpulan dari kegiatan pembangunan dan akhir dari evaluasi formatif. Sebagian besar pendekatan ADDIE menggunakan fase *implement* ke transisi ke aktivitas evaluasi sumatif dan strategi lain yang menerapkan proses belajar mengajar. Hasil dari fase ini adalah strategi implementasi. Komponen umum dari strategi implementasi adalah rencana pelajar dan rencana fasilitator. Ketika pertemuan dengan peserta didik, tata cara pelaksanaan harus tersampaikan dengan jelas. Prosedur umum fase *implementation* adalah (1) mempersiapkan guru; dan (2) mempersiapkan siswa (Kridel and Breault, 2012).

Setelah hasil validasi media dan materi dinyatakan valid dan sudah melalui tahap revisi, bahan ajar pendidikan jasmani untuk anak usia dini melalui pendekatan tematik siap diujicobakan kepada guru-guru TK/RA/PAUD di provinsi Lampung. Uji skala kecil terdiri dari 4 guru sedangkan uji kelompok besar 12 guru.

Tujuan uji coba skala kecil adalah untuk mengetahui respon guru terhadap kemenarikan bahan ajar yang dikembangkan. Teknik *purposive sampling* digunakan untuk memilih guru di setiap kelompok usia. Terpilih masing-masing dua guru dari kelompok usia 3-4 tahun dan usia 5-6 tahun pada salah satu sekolah di kabupaten Lampung Selatan. Uji coba dilakukan kepada siswa dengan mengikuti penjelasan terlebih dahulu dari peneliti terkait bahan ajar ini. Setelah selesai dijelaskan, guru mengimplementasikan kepada siswa seluruh isi bahan ajar, kemudian mengisi angket kemenarikan untuk mengetahui ketertarikan guru terhadap bahan ajar. Hasil skala kecil disajikan pada tabel 9.

Tabel 9. Hasil Skala Kecil

Sampel	Jumlah Skor	Hasil
1	32	2,66
2	31	2,58
3	31	2,58
4	31	2,58
Jumlah	125	$\bar{x} = 2,60$

Hasil angket uji coba skala kecil tersebut memperoleh rata-rata 2,60 dengan kriteria "setuju". Artinya, data menunjukan bahwa bahan ajar yang dikembangkan setuju digunakan sebagai bahan ajar guru dalam mengajarkan pendidikan jasmani untuk anak usia dini.

Tujuan uji coba skala besar adalah untuk memantapkan bahan ajar serta mengetahui respon guru secara luas terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Sampel ujicoba skala besar adalah 12 guru TK/RA/PAUD di provinsi Lampung. Mereka diberi penjelasan awal mengenai bahan ajar oleh peneliti kemudian mengimplementasikannya kepada siswa. Setelah mengimplemantasikan kepada siswa, guru mengisi angket yang digunakan untuk menggali respon guru terhadap bahan ajar tadi. Adapun hasil uji skala besar disajikan pada tabel 10.

Evaluation

Evaluasi (*evaluation*) berfungsi sebagai sarana penyempurnaan lebih detail terkait bahan ajar yang telah selesai disusun dan diujicobakan. Tahap evaluasi adalah menilai kualitas produk dan proses pembelajaran, baik sebelum maupun sesudah implementasi. Prosedur-prosedur yang terkait dengan tingkat penilaian dikaitkan dengan proses menentukan kriteria evaluasi, memilih alat evaluasi yang tepat, dan melakukan evaluasi. Setelah tahap evaluasi selesai, dapat diidentifikasi kesuksesan penelitian dan rekomendasi peningkatan untuk penelitian. Hasil dari fase ini adalah rencana evaluasi. Komponen umum dari rencana evaluasi adalah ringkasan yang menguraikan tujuan, alat pengumpulan data, waktu, orang atau kelompok yang bertanggung jawab untuk tingkat evaluasi tertentu, seperangkat kriteria evaluasi sumatif, dan seperangkat alat evaluasi. Artinya, Jika pengguna atau guru puas dengan rencana evaluasi, maka peneliti menghentikan semua langkah pada ADDIE (Kridel and Breault, 2012).

Tabel 10. Hasil Skala Besar

Sampel	Jumlah Skor	Hasil
1	36	3,00
2	44	3,66
3	43	3,58
4	46	3,83
5	39	3,25
6	36	3,00
7	47	3,91
8	38	3,16
9	41	3,41
10	46	3,83
11	40	3,33
12	41	3,41
Jumlah	497	$\bar{x} = 3,451$

Revisi penyempurnaan bahan ajar yang dikembangkan ini bersifat ringan seperti kata-kata yang *typo* atau menggunakan kalimat yang tidak baku. Adapun hasil dari respon pengguna atau guru sebagai berikut: (1) pengguna menunggu hasil perbaikan setelah uji coba, dan akan segera diimplementasi ke siswa; (2) penjelasan materi mudah dipahami; (3) seluruh komponen yang ada di bahan ajar (awal, isi, dan penutup) berhubungan dengan anak usia dini. Evaluasi ini diharapkan agar bahan ajar ini menjadi bahan ajar yang sistematis, efisien, serta memudahkan guru dalam mengembangkan kemampuan motorik peserta didik di sekolah.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah produk bahan ajar pendidikan jasmani untuk anak usia dini berbasis tematik. Pengembangan ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*.

Pada tahap analisis, diperoleh beberapa masalah yang menjadi dasar diadakannya penelitian ini, yaitu kurangnya minat dan kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar. Selain itu, belum banyak materi pendidikan jasmani khusus untuk anak usia dini yang berbasis tema dari beberapa penelitian di dalam negeri maupun luar negeri. Maka peneliti mengembangkan produk berupa bahan ajar pendidikan jasmani untuk anak usia dini berbasis tematik. Penjabaran analisis kebutuhan yang dilakukan sesuai dengan analisis kebutuhan yaitu menetapkan kompetensi yang telah dirumuskan pada silabus; mengidentifikasi dan menentukan ruang lingkup unit kompetensi atau bagian dari kompetensi utama; mengidentifikasi dan menentukan pengetahuan; keterampilan dan sikap yang dipersyaratkan; dan menentukan judul bahan ajar yang akan disusun (Tanjung, 2013). Pengintegrasian bahan ajar pendidikan jasmani dengan tema ini telah berdasarkan analisis kebutuhan, bahwa saat ini seluruh pembelajaran anak usia dini harus terintegrasi dengan tema agar ketika proses pembelajaran anak akan berinteraksi dengan alam bahkan merasakan kondisi secara langsung saat belajar (Kadarwati, 2017). Selain itu, pembelajaran berbasis tematik efektif untuk hasil belajar anak usia dini (Sari, 2015).

Setelah tahap analisis, dilakukan tahap selanjutnya, yaitu perancangan. Tahap ini dimulai dari penentuan *layout* bahan ajar yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Kesesuaian perancangan draf bahan ajar dan penentuan *layout* didukung oleh teori bahan ajar. Pernyataan ini di sampaikan oleh (Fauziah, 2015) bahwa bahan ajar harus: (1) sesuai dengan siswa yang sedang dalam proses belajar mengajar; (2) tingkah laku siswa dapat diubah melalui bahan ajar; (3) bahan ajar dikembangkan, disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik diri. Pada tahap ini juga dilakukan pembuatan kisi-kisi dan instrumen penelitian. Kisi-kisi instrumen penelitian dibuat dengan berpedoman pada kriteria evaluasi bahan ajar menurut Walker dan Hess. Kriteria penilaian bahan ajar menjadi pedoman dalam pembuatan kisi-kisi instrumen lembar validasi, lembar observasi, dan pedoman wawancara agar terpenuhi (1) ketepatan; (2)

kepentingan; (3) kelengkapan; (4) keseimbangan; dan (5) kesesuaian dengan situasi siswa (Alfi, 2017).

Kemudian dilanjutkan tahap *development*, yaitu tahapan utama dalam menyusun bahan ajar menjadi satu kesatuan yang utuh, serta dilakukan validasi oleh ahli atau validator untuk memperoleh saran yang berguna untuk perbaikan dan penyempurnaan bahan ajar yang dibuat. Diperoleh hasil bahwa tahap pengembangan produk harus terdiri dari pembuatan *layout*, penulisan materi, dan penambahan gambar dalam permainan. Pembuatan gambar menggunakan bantuan aplikasi *corel draw graphic suite 2019* dan *Photoshop CC 2019*. Setelah pengembangan produk selesai menggunakan *corel draw graphic suite 2019* dan *Photoshop CC 2019*, diperoleh bahan ajar pendidikan jasmani untuk anak usia dini berbasis tematik. Produk awal bahan ajar divalidasi oleh ahli materi dan media. Masing-masing ahli materi dan media memvalidasi sebanyak satu kali, artinya satu kali validasi sudah mendapatkan hasil yang baik terhadap produk awal yang dibuat. Validasi ahli materi terdapat hasil rata-rata 3,8 artinya sangat layak digunakan. Ahli media mendapatkan hasil rata-rata 3,09 yang artinya layak digunakan dan mendapat saran dari hasil validasi ahli media untuk menambahkan gambar yang sesuai dengan anak usia dini yang dibuat menarik serta merapikan *layoutnya*. Setelah melakukan serangkaian tahapan yang panjang dengan revisi beberapa waktu, dihasilkan suatu bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan menarik untuk digunakan.

Dengan demikian, hasil validasi oleh masing-masing ahli terhadap bahan ajar dikatakan layak untuk diujicobakan ke lapangan dalam skala kecil dan besar. Hal ini sesuai dengan teori bahwa sebelum produk bahan ajar diujicobakan harus melalui proses validasi dan menunjukkan nilai kelayakan (A. Suharsimi, 2010). Implementasi berupa uji coba skala kecil yang mendapatkan hasil rata-rata 2,60 artinya setuju. Uji coba skala besar mendapatkan nilai rata-rata 3,45 artinya sangat setuju dengan bahan ajar ini. Bersamaan dengan uji coba ini, para praktisi di lapangan seperti dosen, kepala sekolah, guru, dan *stakeholder* juga memberikan respon yang sangat baik. Praktisi menyampaikan bahwa buku pendidikan jasmani yang khusus didesain untuk anak usia dini ini belum ada, sehingga para guru PAUD masih kesulitan menempatkan pendidikan jasmani pada anak usia dini. Semua praktisi menyampaikan bahwa mereka menunggu penerbitan bahan ajar ini.

Langkah terakhir yaitu evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan cara menganalisis data hasil dari penelitian, yaitu analisis kebutuhan, penyusunan desain produk, validasi materi dan media dari para ahli, serta hasil angket respon guru. Keseluruhan data dikumpulkan oleh peneliti dan memperoleh simpulan bahwa adanya bahan ajar ini mempermudah guru di sekolah PAUD untuk mengajak anak bermain di luar kelas serta tidak mengabaikan tema pembelajaran yang berlangsung saat itu. Bahan ajar ini diharapkan mempermudah guru dalam mengajarkan pendidikan jasmani untuk anak usia dini dan memberikan pengetahuan kepada guru PAUD tentang bahan ajar pendidikan jasmani. Bahan ajar ini diharapkan bermanfaat di masa yang akan datang dan dapat digunakan sebaik mungkin menjadi referensi guru dalam mengembangkan gerak anak.

Ada beberapa temuan dalam penelitian ini. Pertama, penelitian ini merupakan penelitian pertama di Indonesia maupun luar negeri yang meneliti terkait dengan bahan ajar pendidikan jasmani berbasis tematik yang secara khusus didesain untuk anak usia dini sekaligus bahan ajar pendidikan jasmani pertama yang disusun dengan integrasi dengan tema. Permainan yang disajikan dalam bahan ajar telah disesuaikan dengan tema yang ada pada anak usia dini. Seperti tema diriku, keluargaku, lingkunganku, binatang, kendaraan, tanaman, alam semesta, dan negaraku (Kurikulum PAUD, 2013).

Temuan yang kedua, bahan ajar ini juga dilengkapi dengan materi cara merawat kesehatan diri dan lingkungan serta penanganan cedera yang belum terpikirkan oleh beberapa peneliti lain sebelumnya. Pendidikan jasmani tidak hanya kegiatan bergerak. Seluruh komponen kesehatan dan penanganan cedera ketika bermain adalah bagian dari pendidikan jasmani yang harus diberikan sejak dini. Perilaku sehat ialah sikap seseorang terhadap pentingnya menjaga kesehatan serta kebersihan diri dan lingkungan dari penyakit dengan mengonsumsi makanan yang bergizi, olahraga rutin, dan istirahat yang cukup (Astuti, 2016). Pola hidup sehat yang

paling sederhana disini bagaimana anak mengerti tentang kebersihan dirinya dan cara merawatnya sejak dini. Mulai dari mandi menggunakan sabun, menggosok gigi, cuci tangan sebelum dan sesudah makan, membersihkan *feses* setelah buang air besar, mencukur rambut, serta memotong kuku agar pola ini menjadi kebiasaan rutinitas kesehariannya. Selain itu, jika anak usia dini terbiasa dengan pola hidup sehat maka akan terbebas dari segala macam penyakit yang sering terjadi pada anak seusianya, seperti batuk, pilek, diare, demam, penyakit kulit, dan masih banyak lainnya. Kerjasama antar pendidik dan orang tua sangat dibutuhkan guna menciptakan perilaku sehat untuk anak. Karena anak usia dini mengalami banyak perubahan mental maupun fisik, seperti: konsep diri, ingin tahu, berimajinasi, belajar dari lingkungan, berkembang cara berfikir, bahasa, maupun perilaku (Inten, 2019). Pengertian tentang kesehatan lingkungan juga perlu diberikan kepada anak usai dini. Lingkungan merupakan sarana interaksi anak untuk mengeksplorasi aktivitas fisik. Kegiatan menyapu halaman, membersihkan rumput, membuang sampah pada tempatnya, membersihkan selokan, dan membersihkan air yang menggenang untuk sarang nyamuk merupakan aktifitas sehari-hari yang perlu diajarkan. Kesadaran kegiatan itu akan berdampak pada pola perilaku hidup sehat juga. Lingkungan yang sehat akan membuat anak nyaman bermain. Perhatian untuk selalu mengingatkan dan mengajarkan pendidikan kesehatan harus terus diberikan guna kepentingan anak di masa yang akan datang. Banyak sekali manfaat yang akan dirasakan jika anak tertanam pola hidup sehat, di antaranya ia akan memiliki tumbuh-kembang sesuai tahapan, tidak mudah sakit, perkembangan otak yang baik, serta aktif dan ceria (Seva, 2016).

Selain kesehatan, perlu juga mengajarkan penanganan cedera atau sering disebut pertolongan pertama pada cedera (PPC) ketika mereka bermain. Seperti yang disampaikan pada paragraf sebelumnya bahwa aktivitas anak banyak dilakukan di luar rumah dan akan berinteraksi dengan alam bahkan teman. Kecelakaan bermain pun akan ada di lingkungan sekitar tempat bermain, luka, terkilir, keracunan, tenggelam, tertusuk benda tajam atau duri bahkan kecelakaan besar juga bisa berpotensi terjadi bagi anak (Syahreni, 2011). Kemungkinan-kemungkinan seperti ini bisa dan akan terjadi saat mereka bermain. Oleh karena itu, perlu adanya pemahaman sekaligus pembelajaran terkait penanganan cedera anak. Pembahasan penelitian ini diharapkan memperjelas hasil penelitian dan bisa diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini

Simpulan

Simpulan pada penelitian ini bahwa bahan ajar pendidikan jasmani berbasis tematik memudahkan guru dalam mengembangkan peserta didik dengan menyesuaikan tema pembelajaran di kelas. Adapun temuan dalam bahan ajar ini tidak hanya mengembangkan motorik saja melainkan perkembangan yang lain seperti kognitif (mengatur strategi dalam bermain), sosial (interaksi dengan sesama, guru, dan lingkungan), emosi (merasakan hasil dari permainan), dan bahasa (komunikasi ketika bermain) turut berkembang. Hal demikian ini menjadi poin *plus* tersendiri bagi bahan ajar yang telah disusun. Penjelasan singkat ini diharapkan dapat mempertegas seluruh penjelasan yang ada dan diharapkan bahan ajar yang telah disusun ini menjadi bermanfaat dan dapat digunakan oleh para guru dalam dunia pendidikan.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih kepada pihak kampus UIN Raden Intan Lampung, pihak LP2M, jajaran dosen program studi S1 PIAUD UIN Raden Intan Lampung, serta segenap kepala sekolah dan guru RA/PAUD di provinsi Lampung atas dukungannya. Kami mengucapkan terimakasih atas bantuan dari segala pihak sampai terbitnya artikel ini.

Daftar Pustaka

Abduljabar, B. (2011). Pengertian pendidikan jasmani. *Ilmu Pendidikan*, 1991, 36. http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR_PEND_OLAHRAGA/196509091991021-

- BAMBANG_ABDULJABAR/Pengertian_Penjas.pdf
- Afandi, A. (2019). *Buku Ajar Pendidikan dan Perkembangan Motorik*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Agnes Wai-Yin Pang & Daniel Tik-Pui Fong. (2009). Fundamental Motor Skill Proficiency of Hong Kong Children Aged 6–9 Years. *Research in Sports Medicine in International Journal*, 17(3), 125-144. <http://doi.org/10.1080/15438620902897516>
- Alves, J. G. B., & Alves, G. V. (2019). Effects of physical activity on children's growth. *Jornal de pediatria*, 95, 72-78. <https://doi.org/10.1016/j.jpmed.2018.11.003>
- Anwar, M. H. (2005). Pendidikan jasmani sekolah dasar sebagai wahana kompensasi gerak anak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1), 45–53. <https://doi.org/10.21831/jpji.v3i1.6171>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, A. K. (2016). Pelaksanaan Perilaku Sehat pada Anak Usia Dini di PAUD Purwomukti Desa Batur Kecamatan Getasan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(3), 264-272. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p264-272>
- Berliana, N., & Pradana, E. (2016). Hubungan peran orangtua, pengaruh teman sebaya dengan perilaku hidup bersih dan sehat. *Jurnal Endurance*, 1(2), 75-80. <http://doi.org/10.22216/jen.v1i2.984>
- Currie, J., & Hotz, V. J. (2004). Accidents will happen?: Unintentional childhood injuries and the effects of child care regulations. *Journal of Health Economics*, 23(1), 25-59. <https://doi.org/10.1016/j.jhealeco.2003.07.004>
- Gallahue, D. L., & Donnelly, F. C. (2007). *Developmental physical education for all children*. Human Kinetics
- Fauziah, U. (2015). Desain Penelitian Pengembangan Bahan Ajar IPA Terpadu Tema Cahaya dan Warna untuk Pembelajaran IPA SMP. *Prosiding Simposium Nasional Inovasi dan Pembelajaran Sains 2015*.
- Freeman, W. H. (2013). *Physical education, exercise and sport science in a changing society*. Jones & Bartlett Publishers.
- Habibi, M. M. (2018). *Analisis kebutuhan anak usia dini (buku ajar S1 PAUD)*. Deepublish
- Hadi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model Addie. *Jurnal Educatio*, 11(1), 90–105.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- IlseGentier, Eva D'Hondtac, Sarah Shultzd, Benedicte Deforcheac, Mireille Augustijna, Sofie Hoornee, Katja Verlaeckee, Ilse De Bourdeaudhuija, M. L. (2013). Fine and gross motor skills differ between healthy-weight and obese children. *Science Direct*, 34(11), 4043–4051. <http://doi.org/10.1016/j.ridd.2013.08.040>
- Inten, D. N., & Permatasari, A. N. (2019). Literasi Kesehatan pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Eating Clean. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 366-376. <http://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.188>
- Jatmika, H. M. (2005). Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1), 89–99. <https://doi.org/10.21831/jpji.v3i1.6176>
- Jones, B. A. (2007). *Instructional Design in a Business English Context*. 1, 683–696. http://www.brentjones.com/presentations/2008/id_business_english_handout.pdf
- Kadarwati, A., & Malawi, I. (2017). *Pembelajaran Tematik:(Konsep dan Aplikasi)*. CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Kridel, C., & Breault, D. A. (2012). Instructional Design. In *Encyclopedia of Curriculum Studies*. <https://doi.org/10.4135/9781412958806.n258>
- Laila, A. (2017). Pengembangan Media “Audio Visual” berupa Video Animasi Sebagai Pendukung Pendekatan Saintifik Materi Piutang Wesel dan Pendiskontoan Piutang Wesel. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(1).
- Lima, R. A., Bugge, A., Ersbøll, A. K., Stodden, D. F., & Andersen, L. B. (2019). The longitudinal relationship between motor competence and measures of fatness and fitness from childhood into adolescence. *Jornal de Pediatria (Versão em Português)*, 95(4), 482-488. <https://doi.org/10.1016/j.jpmed.2018.02.010>

- Mardiana, E. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Saintifik Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Pascasarjana , Universitas Negeri Malang. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 87–91.
- Marzi, I., & Reimers, A. K. (2018). Children's independent mobility: Current knowledge, future directions, and public health implications. *International journal of environmental research and public health*, 15(11), 1-15. <http://doi.org/10.3390/ijerph15112441>
- Pahliwandari, R. (2016). Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(2), 154–164. <http://dx.doi.org/10.31571/jpo.v5i2.383>
- Pan, H. J., Hung, L. J., & Chen, C. Y. (2020). Effect of class-based lifestyle intervention on the management of childhood obesity. *Obesity Research & Clinical Practice*, 14(2), 184-190. <http://doi.org/10.1016/j.orcp.2020.03.007>
- Pratiwi, D. (2016). Pengenalan pengolahan sampah untuk anak-anak taman kanak-kanak melalui media banner. *BIOEDUKASI*, 7(1). <http://doi.org/10.24127/bioedukasi.v7i1.491>
- Pratiwi, Y., M. Kristanto (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*. 3(2). 18–39. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/513>
- Putra, I. G. L. A. K., Tastra, I. D. K., & Suwatra, I. I. W. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 1 Selat. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–10. <http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v2i1.3939>
- Rankin J, Matthews L, Cobley S, Han A, Sanders R, Wiltshire HD, Baker JS. (2016) Psychological consequences of childhood obesity: psychiatric comorbidity and prevention. *Adolescent Health Med Ther*. 7, 125-146. <https://doi.org/10.2147/AHMT.S101631>
- Ristekdikti, P. (2018). *PerMenRisTekdikti 50 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas PerMenRisTekdikti 44 Tahun 2015 SNPT Tinggi*.
- Sahfitri, A., & Hartini, S. (2019). Metode ADDIE Pada Aplikasi Interaktif Mengenal Bagian Tubuh Manusia Dua Bahasa Untuk Anak Sekolah Dasar. *Information System For Educators And Professionals*, 3(2), 141–152.
- Guntur. (2009). Peranan Pendekatan Andragogis dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6(2), 10-18. <https://doi.org/10.21831/jpji.v6i2.436>
- Saptaningrum, E., & Kusdaryani, W. (2012). Model Pakem Melalui Pendekatan Tematik untuk Pembelajaran Sains SD. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 1(1), 92–104. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v1i1/april.111>
- Sari, A., Risyak, B., & Sasmiami, S. (2015). Pemahaman Guru Dalam Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(6).
- Seva Dwi N. (2016). Ini Manfaat Makanan Sehat untuk Anak. Retrieved from <https://www.motherandbaby.co.id/article/2016/10/11/6832/Ini-Manfaat-Makanan-Sehat-untuk-Anak>
- Syahreni, E. (2011). Mengembangkan Perilaku Sehat pada Anak Usia 2-4 Tahun. *Jakarta: Direktur Pembinaan PAUD*.
- Tanjung, M. R., & Parsika, T. F. (2017). Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan dan Pembelajaran Origami dengan Pendekatan ADDIE. In *Seminar Nasional Informatika (SNIf)* (Vol. 1, No. 1, pp. 128-133).
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Addie Model. *Jurnal Ika*, 11(1), 12–26. <http://dx.doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Vanagosi, K. D. (2016). Konsep Gerak Dasar Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 2(1), 72-79.
- White, R. (2017). *Helping Children to Improve Their Gross Motor Skills: The Stepping Stones Curriculum*. Jessica Kingsley Publishers.