

EVALUASI PROGRAM LATIHAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 2–5 TAHUN DI CLUB MOVINGTIME SURABAYA MENGGUNAKAN MODEL CIPP

Farrel Firdaus Rosandi¹, Fransisca Januarumi Marhaendra Wijaya²

S1 Pendidikan Kepeleatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya

Farrel.22144@mhs.unesa.ac.id

Dikirim: 24-09-2026; Direview: 25-09-2026; Diterima: 30-09-2026;
Diterbitkan: 05-10-2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi program latihan motorik kasar anak usia 2–5 tahun di Club MovingTime Surabaya menggunakan model *Context, Input, Process, Product* (CIPP) serta menggambarkan kemampuan motorik kasar anak melalui MOBAK-KG. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan 13 anak sebagai subjek, serta 13 orang tua dan 4 coach sebagai responden. Data diperoleh melalui kuesioner CIPP, tes MOBAK-KG, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi CIPP memperoleh *grand mean* 4,53 dari orang tua dan 4,59 dari coach, yang keduanya termasuk kategori sangat baik. Dimensi *context*, *input*, dan *product* memperoleh kategori sangat baik dari kedua kelompok responden, sedangkan dimensi *process* memperoleh kategori sangat baik dari orang tua dengan mean 4,58 dan kategori baik dari coach dengan mean 4,17. Hasil tes MOBAK-KG menunjukkan bahwa seluruh anak (100%) berada pada kategori sangat baik dengan skor 23–27 dari skor maksimal 28. Keterampilan *throwing* memperoleh mean tertinggi sebesar 4,00, sedangkan *bouncing* sebesar 2,92 dan *running* sebesar 3,15 menjadi keterampilan yang relatif perlu dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program secara umum memperoleh penilaian sangat baik, tetapi konsistensi kehadiran dan rutinitas latihan serta beberapa keterampilan motorik tertentu masih perlu diperkuat.

Kata Kunci: CIPP, motorik kasar, anak usia dini, MOBAK-KG, evaluasi program

Abstract

This study aimed to evaluate the gross motor training program for children aged 2–5 years at Club MovingTime Surabaya using the Context, Input, Process, Product (CIPP) model and to describe children's gross motor competence through MOBAK-KG. A quantitative descriptive approach was employed involving 13 children as research subjects, along with 13 parents and 4 coaches as respondents. Data were collected through a CIPP questionnaire, MOBAK-KG assessment, observation, interviews, and documentation. The results showed that the overall CIPP evaluation obtained a grand mean of 4.53 from parents and 4.59 from coaches, both categorized as very good. The context, input, and product dimensions were rated very good by both groups, while the process dimension was rated very good by parents with a mean of 4.58 and good by coaches with a mean of 4.17. The MOBAK-KG assessment showed that all children (100%) were categorized as very good, with scores ranging from 23 to 27 out of a maximum score of 28. Throwing obtained the highest mean score of 4.00, while bouncing (2.92) and running (3.15) were relatively less developed skills. These findings indicate that the program was generally evaluated very positively, although attendance consistency, training routines, and several specific motor skills still need to be strengthened.

Keywords: CIPP, gross motor skills, early childhood, MOBAK-KG, program evaluation

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang mengalami perkembangan secara pesat pada berbagai aspek, termasuk perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, dan motorik. Periode usia 2–5 tahun menjadi salah satu tahap penting dalam perkembangan kemampuan gerak karena anak mulai memperoleh

berbagai pengalaman motorik yang menjadi dasar bagi aktivitas fisik pada tahap berikutnya. Motorik kasar berkaitan dengan kemampuan melakukan gerakan yang melibatkan kelompok otot besar, seperti berlari, melompat, merangkak, melempar, menangkap, dan menjaga keseimbangan.

Perkembangan motorik kasar membutuhkan kesempatan bagi anak untuk memperoleh pengalaman

gerak yang beragam. Aktivitas fisik yang dilakukan secara terstruktur dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan koordinasi, keseimbangan, kemampuan lokomotor, kemampuan nonlokomotor, serta kemampuan mengendalikan objek. Lingkungan latihan yang memberikan pengalaman gerak secara berulang dan sesuai dengan karakteristik anak dapat menjadi salah satu bagian penting dalam mendukung perkembangan kompetensi motorik.

Program latihan motorik kasar juga perlu dievaluasi untuk mengetahui kesesuaian antara tujuan program, sumber daya yang digunakan, pelaksanaan kegiatan, dan hasil yang diperoleh. Evaluasi program dapat memberikan informasi mengenai bagian program yang telah berjalan dengan baik maupun aspek yang masih membutuhkan perbaikan. Salah satu model evaluasi yang dapat digunakan adalah model CIPP yang dikembangkan oleh Stufflebeam. Model ini mengevaluasi program melalui empat komponen, yaitu *context*, *input*, *process*, dan *product*. *Context* berkaitan dengan kebutuhan dan tujuan program, *input* berkaitan dengan sumber daya dan perencanaan, *process* berkaitan dengan pelaksanaan, sedangkan *product* berkaitan dengan hasil program.

Club MovingTime Surabaya merupakan program aktivitas fisik anak yang memberikan stimulasi gerak melalui kegiatan yang terstruktur dan menyenangkan. Program latihan menggunakan bentuk *circuit training* yang terdiri atas beberapa *obstacle* atau pos latihan. Satu sesi latihan terdiri atas dua program dan setiap program terdiri atas empat *obstacle*. Setiap *obstacle* didampingi oleh seorang coach, sedangkan anak melakukan aktivitas secara bergantian dari garis awal. Aktivitas yang diberikan mencakup kemampuan *locomotor*, *non-locomotor*, dan *object movement*.

Pelaksanaan program dilakukan satu kali setiap minggu pada hari Sabtu dalam dua sesi, yaitu pukul 09.00–10.00 WIB dan 10.00–11.00 WIB, dengan durasi efektif sekitar 55 menit setiap sesi. Program disusun berdasarkan tema mingguan dan menggunakan pendekatan bermain. Sarana yang digunakan meliputi *hurdle*, *cone*, *papan titian*, *stepboard*, *lingkaran*, *marker*, dan *matras*, sedangkan lingkungan latihan dirancang agar aman dan nyaman bagi anak.

Evaluasi terhadap program tersebut menjadi penting karena keberhasilan suatu program tidak hanya dilihat dari tersedianya sarana dan pelaksanaan kegiatan, tetapi juga dari kesesuaian tujuan, kesiapan sumber daya, proses pelaksanaan, serta hasil yang diperoleh anak. Penelitian ini menggunakan MOBAK-KG sebagai bagian dari evaluasi *product* untuk memberikan gambaran mengenai kemampuan motorik kasar anak. Instrumen tersebut digunakan untuk menilai beberapa kompetensi motorik dasar melalui keterampilan *throwing*, *catching*, *bouncing*, *dribbling*, *balancing*, *jumping*, dan *running*.

Penelitian mengenai kemampuan motorik anak telah banyak dilakukan melalui aktivitas bermain

maupun pendidikan jasmani. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa aktivitas bermain dan pendidikan jasmani yang terstruktur dapat mendukung perkembangan motorik kasar anak. Meskipun demikian, evaluasi terhadap program latihan motorik kasar pada klub aktivitas fisik anak dengan menggunakan model CIPP serta didukung pengukuran kemampuan motorik melalui MOBAK-KG masih memiliki ruang untuk dikaji. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi program latihan motorik kasar anak usia 2–5 tahun di Club MovingTime Surabaya berdasarkan model CIPP serta menggambarkan kemampuan motorik kasar anak melalui hasil tes MOBAK-KG.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan jenis penelitian evaluatif. Model evaluasi yang digunakan adalah CIPP (*Context, Input, Process, Product*). Model tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai program latihan secara menyeluruh, mulai dari kesesuaian tujuan dan kebutuhan, kesiapan sumber daya, pelaksanaan program, hingga hasil program. Pengukuran kemampuan motorik kasar menggunakan MOBAK-KG ditempatkan sebagai bagian dari evaluasi *product*.

Penelitian melibatkan 13 anak usia 2–5 tahun sebagai subjek utama evaluasi *product*, 13 orang tua sebagai responden, dan 4 coach sebagai responden. Orang tua dan coach memberikan penilaian terhadap dimensi *context*, *input*, *process*, dan *product*, sedangkan anak menjadi subjek pengukuran kemampuan motorik kasar menggunakan MOBAK-KG. Program latihan dilaksanakan selama 15 minggu. Kegiatan latihan dilakukan setiap hari Sabtu dengan dua sesi latihan dan durasi efektif sekitar 55 menit setiap sesi. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, tes MOBAK-KG, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Instrumen kuesioner disusun berdasarkan indikator model CIPP dan digunakan untuk memperoleh penilaian dari orang tua dan coach. Instrumen tersebut terdiri atas 31 butir pernyataan dengan skala Likert 1–5. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang sangat tinggi, dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,998.

Pengukuran kemampuan motorik kasar menggunakan tes yang mengacu pada MOBAK-KG. Dalam penelitian ini digunakan tujuh keterampilan, yaitu *throwing*, *catching*, *bouncing*, *dribbling*, *balancing*, *jumping*, dan *running*. Pengukuran dilakukan satu kali secara individual sehingga hasil tes menggambarkan kemampuan anak pada saat penelitian dan bukan perubahan kemampuan dari *pretest* ke *posttest*.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa frekuensi, persentase, mean, dan kategorisasi.

Penilaian kuesioner menggunakan kategori berdasarkan rentang skor, sedangkan hasil MOBAK-KG dikonversikan ke dalam persentase dengan kategori sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Kategori MOBAK-KG yang digunakan adalah 81–100% sangat baik, 61–80% baik, 41–60% cukup, 21–40% kurang, dan 0–20% sangat kurang.

3. HASIL

Penelitian melibatkan 13 anak usia 2–5 tahun yang mengikuti program latihan motorik kasar di Club MovingTime Surabaya. Untuk menjaga kerahasiaan identitas, setiap anak diberi kode A1 sampai A13. Berdasarkan kelompok usia, terdapat 10 anak pada kelompok usia 2–3 tahun dan 3 anak pada kelompok usia 4–5 tahun. Jika dilihat berdasarkan usia secara individual, anak usia 2 tahun berjumlah 3 anak (23,1%), usia 3 tahun sebanyak 7 anak (53,8%), usia 4 tahun sebanyak 2 anak (15,4%), dan usia 5 tahun sebanyak 1 anak (7,7%).

Tabel 1. Karakteristik Subjek Penelitian

Usia Anak	Jumlah	Persentase	Usia Anak
2 tahun	3	23,1%	2 tahun
3 tahun	7	53,8%	3 tahun
4 tahun	2	15,4%	4 tahun
5 tahun	1	7,7%	5 tahun
Total	13	100%	Total

Berdasarkan jenis kelamin, subjek terdiri atas 9 anak laki-laki (69,23%) dan 4 anak perempuan (30,77%). Berdasarkan lama mengikuti program, 9 anak (69,23%) telah mengikuti latihan kurang dari 6 bulan, sedangkan 4 anak (30,77%) telah mengikuti latihan selama 6–12 bulan. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar subjek berada pada usia 3 tahun dan mayoritas masih memiliki pengalaman mengikuti program kurang dari enam bulan. Informasi ini penting sebagai gambaran karakteristik sampel ketika hasil kemampuan motorik diinterpretasikan.

Hasil Evaluasi Program Berdasarkan Model CIPP

Evaluasi program dilakukan melalui empat dimensi, yaitu *context*, *input*, *process*, dan *product*. Penilaian diperoleh dari 13 orang tua dan 4 coach. Kuesioner yang digunakan terdiri atas 31 butir, meliputi 4 butir *context*, 16 butir *input*, 6 butir *process*, dan 5 butir *product*.

Dimensi *context* digunakan untuk mengetahui kesesuaian program dengan tujuan, kebutuhan, manfaat, dan usia anak.

Tabel 2. Dimensi Context

Indikator	Mean Orang Tua	Kategori	Mean Coach	Kategori
Program memiliki tujuan yang jelas	4,54	Sangat Baik	4,75	Sangat Baik
Program sesuai kebutuhan anak	4,69	Sangat Baik	4,75	Sangat Baik
Program bermanfaat bagi anak	4,46	Sangat Baik	5,00	Sangat Baik
Program sesuai dengan usia anak	4,62	Sangat Baik	4,50	Sangat Baik
Mean Context	4,58	Sangat Baik	4,75	Sangat Baik

Penilaian orang tua menunjukkan mean *context* sebesar 4,58 dan seluruh indikator berada pada kategori sangat baik. Nilai tertinggi terdapat pada kesesuaian program dengan kebutuhan anak sebesar 4,69, sedangkan nilai terendah terdapat pada manfaat program sebesar 4,46. Penilaian coach memperoleh mean 4,75. Nilai tertinggi terdapat pada pernyataan bahwa program bermanfaat bagi anak dengan mean 5,00, sedangkan nilai terendah terdapat pada kesesuaian program dengan usia anak sebesar 4,50. Seluruh indikator tetap berada pada kategori sangat baik.

Dimensi *input* mencakup perencanaan program, kesiapan anak, kompetensi pelatih, serta sarana dan prasarana.

Tabel 3. Dimensi Input

Indikator	Mean Orang Tua	Kategori	Mean Coach	Kategori
Program memiliki jadwal teratur	4,85	Sangat Baik	4,75	Sangat Baik
Program disusun sistematis	4,69	Sangat Baik	4,75	Sangat Baik
Materi sesuai tujuan	4,77	Sangat Baik	4,25	Sangat Baik
Program mudah dipahami	4,77	Sangat Baik	4,00	Baik
Anak memiliki kemampuan dasar cukup	4,23	Sangat Baik	4,50	Sangat Baik
Anak memiliki motivasi saat latihan	4,00	Baik	4,50	Sangat Baik
Anak aktif mengikuti latihan	4,31	Sangat Baik	4,25	Sangat Baik
Anak mampu mengikuti instruksi	4,15	Baik	4,00	Baik
Pelatih memiliki kompetensi baik	4,77	Sangat Baik	5,00	Sangat Baik
Pelatih memberikan	4,85	Sangat Baik	5,00	Sangat Baik

contoh gerakan dengan benar				
Pelatih berkomunikasi dengan baik	4,85	Sangat Baik	4,50	Sangat Baik
Pelatih memberikan umpan balik jelas	4,77	Sangat Baik	4,75	Sangat Baik
Fasilitas aman dan layak	4,77	Sangat Baik	5,00	Sangat Baik
Area latihan cukup luas	4,85	Sangat Baik	5,00	Sangat Baik
Peralatan sesuai kebutuhan	4,85	Sangat Baik	4,75	Sangat Baik
Jumlah alat mencukupi	4,62	Sangat Baik	4,50	Sangat Baik
Mean Input	4,63	Sangat Baik	4,59	Sangat Baik

Menurut orang tua, dimensi *input* memperoleh mean 4,63 dengan kategori sangat baik. Beberapa item dengan nilai tertinggi adalah keteraturan jadwal, kemampuan pelatih memberikan contoh gerakan, komunikasi pelatih, luas area latihan, dan kesesuaian peralatan, masing-masing memperoleh mean 4,85. Item dengan nilai terendah adalah motivasi anak saat latihan sebesar 4,00 yang termasuk kategori baik. Penilaian coach menghasilkan mean 4,59 dengan kategori sangat baik. Nilai tertinggi sebesar 5,00 terdapat pada kompetensi pelatih, kemampuan memberikan contoh gerakan, keamanan fasilitas, dan luas area latihan. Sementara itu, nilai terendah sebesar 4,00 terdapat pada kemudahan memahami program dan kemampuan anak mengikuti instruksi, yang keduanya berada pada kategori baik.

Dimensi *process* digunakan untuk mengetahui pelaksanaan latihan, meliputi rutinitas anak, kesesuaian jadwal, tahapan latihan, keamanan, pemberian informasi perkembangan, dan evaluasi program.

Tabel 4. Dimensi Process

Indikator	Mean Orang Tua	Kategori	Mean Coach	Kategori
Anak mengikuti latihan secara rutin	4,08	Baik	3,75	Baik
Latihan sesuai jadwal	4,85	Sangat Baik	4,25	Sangat Baik
Latihan diberikan bertahap	4,62	Sangat Baik	4,50	Sangat Baik
Latihan berjalan aman dan terstruktur	4,85	Sangat Baik	4,00	Baik
Orang tua mendapat informasi perkembangan anak	4,31	Sangat Baik	4,50	Sangat Baik
Program dievaluasi secara berkala	4,77	Sangat Baik	4,00	Baik

Mean Process	4,58	Sangat Baik	4,17	Baik
---------------------	-------------	--------------------	-------------	-------------

Penilaian orang tua terhadap dimensi *process* menghasilkan mean 4,58 dan termasuk kategori sangat baik. Nilai tertinggi terdapat pada kesesuaian jadwal serta keamanan dan struktur latihan, masing-masing sebesar 4,85. Nilai terendah terdapat pada rutinitas anak sebesar 4,08 dan termasuk kategori baik. Penilaian coach memperoleh mean 4,17 dan termasuk kategori baik. Nilai terendah juga terdapat pada rutinitas anak dengan mean 3,75. Sementara itu, latihan bertahap dan pemberian informasi perkembangan kepada orang tua memperoleh mean tertinggi, masing-masing sebesar 4,50. Kesamaan pola pada item rutinitas menunjukkan bahwa konsistensi kehadiran anak merupakan aspek yang relatif perlu diperhatikan. Data kuesioner tidak dapat menentukan penyebab rendahnya rutinitas tersebut, sehingga temuan ini lebih tepat digunakan sebagai informasi untuk perbaikan pelaksanaan program.

Dimensi *product* menggambarkan hasil program berdasarkan persepsi orang tua dan coach serta didukung oleh hasil pengukuran kemampuan motorik kasar anak.

Tabel 5. Dimensi Product

Indikator	Mean Orang Tua	Kategori	Mean Coach	Kategori
Kemampuan motorik kasar meningkat	4,54	Sangat Baik	5,00	Sangat Baik
Anak menjadi lebih percaya diri	4,31	Sangat Baik	5,00	Sangat Baik
Anak lebih disiplin	4,00	Baik	4,75	Sangat Baik
Anak mampu mengontrol emosi	4,23	Sangat Baik	4,50	Sangat Baik
Koordinasi gerak anak meningkat	4,62	Sangat Baik	5,00	Sangat Baik
Mean Product	4,34	Sangat Baik	4,85	Sangat Baik

Menurut orang tua, dimensi *product* memperoleh mean 4,34 dan termasuk kategori sangat baik. Nilai tertinggi terdapat pada peningkatan koordinasi gerak sebesar 4,62, diikuti peningkatan kemampuan motorik kasar sebesar 4,54. Nilai terendah terdapat pada kedisiplinan anak sebesar 4,00 yang termasuk kategori baik. Menurut coach, dimensi *product* memperoleh mean 4,85. Peningkatan kemampuan motorik kasar, kepercayaan diri, dan koordinasi gerak memperoleh mean 5,00. Sementara itu, kontrol emosi memperoleh nilai paling rendah sebesar 4,50, tetapi masih termasuk kategori sangat baik.

Hasil keseluruhan evaluasi menunjukkan adanya perbedaan pola penilaian antara orang tua dan coach pada beberapa dimensi.

Tabel 6. Rekapitulasi Evaluasi CIPP

Dimensi	Orang Tua	Kategori	Coach	Kategori
Context	4,58	Sangat Baik	4,75	Sangat Baik
Input	4,63	Sangat Baik	4,59	Sangat Baik
Process	4,58	Sangat Baik	4,17	Baik
Product	4,34	Sangat Baik	4,85	Sangat Baik
Grand Mean	4,53	Sangat Baik	4,59	Sangat Baik

Secara keseluruhan, *grand mean* evaluasi CIPP sebesar 4,53 berdasarkan penilaian orang tua dan 4,59 berdasarkan penilaian coach. Keduanya berada pada kategori sangat baik. Pada penilaian orang tua, *input* menjadi dimensi dengan mean tertinggi sebesar 4,63, sedangkan *product* menjadi dimensi dengan mean terendah sebesar 4,34. Pada penilaian coach, *product* memperoleh mean tertinggi sebesar 4,85, sedangkan *process* memperoleh mean terendah sebesar 4,17 dan berada pada kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek kesiapan program, sumber daya, dan hasil yang dirasakan memperoleh penilaian tinggi dari kedua kelompok responden. Sementara itu, dimensi *process*, khususnya konsistensi keikutsertaan anak, menjadi aspek yang relatif perlu diperhatikan berdasarkan penilaian coach maupun orang tua.

Hasil Tes Kemampuan Motorik Kasar MOBAK-KG

Pengukuran kemampuan motorik kasar dilakukan terhadap 13 anak menggunakan tujuh keterampilan, yaitu *throwing*, *catching*, *bouncing*, *dribbling*, *balancing*, *jumping*, dan *running*. Setiap keterampilan memiliki skor maksimum 4 sehingga skor maksimum keseluruhan adalah 28. Hasil kemudian dikonversikan menjadi persentase dan kategori kemampuan motorik.

Tabel 7. Data Peserta Tes Kemampuan Motorik Kasar

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Sangat Baik	13	100%
Baik	0	0%
Cukup	0	0%
Kurang	0	0%
Sangat Kurang	0	0%
Total	13	100%

Seluruh 13 anak atau 100% berada pada kategori sangat baik. Skor individu berada pada rentang 23–27 dari skor maksimal 28 atau 82,1%–96,4%. Dua anak memperoleh skor tertinggi sebesar 27 atau 96,4%, sedangkan skor terendah sebesar 23 atau 82,1%.

Tabel 8. Hasil MOBAK-KG Berdasarkan Usia

Kelompok Usia	N	Mean Skor	Skor Maksimal
2–3 tahun	10	24,90	28
4–5 tahun	3	26,33	28

Jika dilihat secara deskriptif berdasarkan kelompok usia, kelompok usia 2–3 tahun yang terdiri atas 10 anak memperoleh rata-rata skor total sebesar 24,90, sedangkan kelompok usia 4–5 tahun yang terdiri atas 3 anak memperoleh rata-rata sebesar 26,33 dari skor maksimal 28. Secara deskriptif, kelompok usia 4–5 tahun memiliki rata-rata skor total lebih tinggi. Meskipun demikian, penelitian ini tidak melakukan uji statistik perbedaan berdasarkan kelompok usia sehingga angka tersebut hanya digunakan untuk menggambarkan data sampel dan tidak dijadikan kesimpulan mengenai perbedaan kemampuan motorik berdasarkan usia.

Tabel 9. Analisis Setiap Keterampilan Motorik

Keterampilan	Mean	Skor 4	Persentase Skor 4
<i>Throwing</i>	4,00	13 anak	100,0%
<i>Dribbling</i>	3,92	12 anak	92,3%
<i>Catching</i>	3,85	11 anak	84,6%
<i>Balancing</i>	3,77	10 anak	76,9%
<i>Jumping</i>	3,62	8 anak	61,5%
<i>Running</i>	3,15	2 anak	15,4%
<i>Bouncing</i>	2,92	2 anak	15,4%

Keterampilan *throwing* memperoleh mean tertinggi sebesar 4,00 dengan seluruh anak memperoleh skor maksimal. Pada *dribbling*, sebanyak 12 anak (92,3%) memperoleh skor 4 dan 1 anak (7,7%) memperoleh skor 3 sehingga mean mencapai 3,92. *Catching* memperoleh mean 3,85 dengan 11 anak (84,6%) memperoleh skor 4, sedangkan *balancing* memperoleh mean 3,77 dengan 10 anak (76,9%) memperoleh skor 4.

Keterampilan *jumping* memperoleh mean 3,62 dengan 8 anak (61,5%) mencapai skor 4 dan 5 anak (38,5%) memperoleh skor 3. *Running* memperoleh mean 3,15 dengan 11 anak (84,6%) memperoleh skor 3 dan 2 anak (15,4%) memperoleh skor 4. Sementara itu, *bouncing* memperoleh mean paling rendah sebesar 2,92; sebanyak 3 anak memperoleh skor 2, 8 anak memperoleh skor 3, dan 2 anak memperoleh skor 4.

Urutan rata-rata keterampilan dari tertinggi hingga terendah adalah *throwing* (4,00), *dribbling* (3,92), *catching* (3,85), *balancing* (3,77), *jumping* (3,62), *running* (3,15), dan *bouncing* (2,92). Hasil ini menunjukkan bahwa capaian kemampuan anak tidak sama pada setiap keterampilan meskipun seluruh subjek berada pada kategori keseluruhan sangat baik.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa program latihan memperoleh penilaian sangat baik berdasarkan *context*, *input*, dan *product*, sedangkan *process* memperoleh kategori sangat baik dari orang tua dan baik dari coach. Hasil MOBAK-KG juga menunjukkan bahwa seluruh anak berada pada kategori sangat baik saat pengukuran. Meskipun demikian, terdapat variasi capaian pada masing-masing keterampilan, dengan *throwing* sebagai keterampilan dengan mean tertinggi dan *bouncing* sebagai keterampilan dengan mean terendah.

4. PEMBAHASAN

Hasil evaluasi CIPP menunjukkan bahwa program latihan motorik kasar di Club MovingTime Surabaya secara umum memperoleh penilaian sangat baik dari orang tua maupun coach. *Grand mean* sebesar 4,53 dari orang tua dan 4,59 dari coach menunjukkan bahwa program dipandang telah memiliki konteks, input, proses, dan product yang mendukung pelaksanaan kegiatan. Temuan tersebut memberikan gambaran bahwa program telah memiliki kesesuaian antara tujuan, sumber daya, pelaksanaan, dan hasil yang diamati oleh responden.

Dimensi *context* memperoleh penilaian sangat baik dari kedua kelompok responden. Hasil ini menunjukkan bahwa tujuan program dipandang sesuai dengan kebutuhan perkembangan motorik anak usia 2–5 tahun. Kesesuaian tujuan menjadi dasar penting dalam pelaksanaan program karena aktivitas yang diberikan perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak.

Dimensi *input* juga memperoleh kategori sangat baik. Program didukung oleh sarana seperti *hurdle*, *cone*, *papan titian*, *stepboard*, *lingkaran*, *marker*, dan matras serta lingkungan latihan yang aman dan nyaman. Program juga didukung oleh coach yang berperan mendampingi anak pada setiap *obstacle*. Kondisi tersebut memberikan dukungan terhadap pelaksanaan aktivitas motorik yang bervariasi.

Perbedaan paling terlihat terdapat pada dimensi *process*. Orang tua memberikan mean 4,58 dengan kategori sangat baik, sedangkan coach memberikan mean 4,17 dengan kategori baik. Perbedaan tersebut dapat dipahami dari posisi kedua kelompok dalam mengikuti program. Orang tua menilai program berdasarkan pengalaman mendampingi anak, sedangkan coach terlibat secara langsung dalam pelaksanaan kegiatan latihan. Penilaian coach yang lebih rendah pada dimensi *process* menunjukkan adanya aspek teknis pelaksanaan yang masih perlu diperhatikan, terutama konsistensi kehadiran dan rutinitas anak.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa kualitas program tidak hanya ditentukan oleh tersedianya sarana dan program latihan yang terstruktur. Konsistensi keikutsertaan anak juga menjadi bagian penting dalam pelaksanaan program. Kehadiran yang tidak konsisten dapat mengurangi kesempatan anak memperoleh pengalaman gerak secara berulang. Oleh sebab itu, komunikasi antara coach dan orang tua dapat diperkuat untuk mendukung konsistensi kehadiran anak.

Dimensi *product* memperoleh mean 4,34 dari orang tua dan 4,85 dari coach. Penilaian tersebut menunjukkan persepsi positif terhadap hasil program. Meskipun demikian, hasil tersebut perlu dibaca bersama dengan hasil MOBAK-KG karena pengukuran kemampuan motorik dilakukan hanya satu kali. Artinya, hasil MOBAK-KG dapat menggambarkan kemampuan anak pada saat penelitian, tetapi belum dapat digunakan untuk

membuktikan adanya peningkatan kemampuan akibat mengikuti program.

Hasil MOBAK-KG menunjukkan bahwa seluruh 13 anak berada pada kategori sangat baik dengan skor 23–27 atau 82,1%–96,4% dari skor maksimal 28. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan motorik anak pada saat pengukuran berada pada tingkat yang tinggi. Meskipun seluruh anak berada dalam kategori yang sama, terdapat perbedaan capaian pada masing-masing keterampilan.

Throwing memperoleh mean tertinggi sebesar 4,00 dan seluruh anak memperoleh skor maksimal. Capaian tersebut menunjukkan bahwa keterampilan melempar merupakan salah satu kemampuan yang paling konsisten dikuasai oleh anak. *Dribbling* juga menunjukkan capaian tinggi dengan mean 3,92 dan 92,3% anak memperoleh skor maksimal. Kedua keterampilan tersebut termasuk kemampuan yang melibatkan pengendalian objek sehingga hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar anak mampu melakukan tugas yang membutuhkan koordinasi gerak dan kontrol terhadap bola. Sebaliknya, *bouncing* memperoleh mean terendah sebesar 2,92. Tiga anak memperoleh skor 2, delapan anak memperoleh skor 3, dan dua anak memperoleh skor 4. Kondisi tersebut menunjukkan adanya variasi kemampuan yang lebih besar dibandingkan keterampilan lainnya. *Running* juga memperoleh mean relatif rendah sebesar 3,15. Sebanyak 11 anak memperoleh skor 3 dan hanya dua anak memperoleh skor 4.

Hasil tersebut memberikan informasi bahwa kategori keseluruhan yang sangat baik tidak berarti seluruh jenis keterampilan motorik telah dikuasai pada tingkat yang sama. *Bouncing* dan *running* dapat menjadi fokus pengembangan berikutnya karena memiliki rata-rata lebih rendah dibandingkan keterampilan lain. Latihan dapat dikembangkan melalui aktivitas yang memberikan pengalaman berulang pada gerakan memantulkan bola dan berlari dengan bentuk permainan yang sesuai dengan usia anak.

Temuan penelitian ini juga memperlihatkan pentingnya penggunaan evaluasi program secara menyeluruh. Kuesioner CIPP memberikan informasi mengenai kondisi program berdasarkan perspektif orang tua dan coach, sedangkan MOBAK-KG memberikan gambaran kemampuan motorik anak pada saat pengukuran. Penggunaan kedua sumber data tersebut membantu memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai program latihan.

Meskipun demikian, hasil penelitian perlu dipahami berdasarkan keterbatasannya. Jumlah subjek relatif terbatas dan penelitian dilakukan pada satu klub sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan kepada seluruh anak usia 2–5 tahun. Pengukuran MOBAK-KG juga dilakukan satu kali sehingga penelitian tidak dapat menunjukkan perubahan kemampuan motorik sebelum dan sesudah mengikuti program. Skripsi sendiri menegaskan bahwa data MOBAK-KG menggambarkan kemampuan anak pada saat

pengukuran, sedangkan informasi mengenai perkembangan selama mengikuti program berasal dari persepsi orang tua dan coach.

5. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, program latihan motorik kasar anak usia 2–5 tahun di Club MovingTime Surabaya secara keseluruhan memperoleh penilaian sangat baik berdasarkan model CIPP. *Grand mean* penilaian orang tua sebesar 4,53 dan coach sebesar 4,59, keduanya termasuk kategori sangat baik. Dimensi *context*, *input*, dan *product* memperoleh kategori sangat baik dari kedua kelompok responden. Dimensi *process* memperoleh kategori sangat baik dari orang tua dengan mean 4,58, sedangkan coach memberikan kategori baik dengan mean 4,17.

Hasil tes MOBAK-KG menunjukkan bahwa seluruh 13 anak atau 100% berada pada kategori sangat baik, dengan skor 23–27 dari skor maksimal 28. *Throwing* menjadi keterampilan dengan mean tertinggi sebesar 4,00, sedangkan *bouncing* sebesar 2,92 dan *running* sebesar 3,15 merupakan keterampilan yang relatif perlu dikembangkan. Program secara umum telah berjalan dengan baik, tetapi konsistensi kehadiran dan rutinitas anak perlu diperhatikan, terutama berdasarkan penilaian coach pada dimensi *process*. Pengembangan latihan juga dapat diarahkan pada keterampilan *bouncing* dan *running* melalui aktivitas yang bervariasi dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dr. Fransisca Januarumi Marhaendra Wijaya, S.Pd., M.Kes. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi yang berharga selama proses penyusunan penelitian ini. Apresiasi juga disampaikan kepada Universitas Negeri Surabaya serta Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan atas fasilitas akademik yang diberikan.

Penulis mengucapkan terima kasih khusus kepada pihak Klub Moving Time Surabaya yang telah memberikan izin penelitian, menyediakan sarana dan prasarana, serta dukungan penuh selama proses pengambilan data. Terakhir, rasa terima kasih yang tulus ditujukan kepada orang tua penulis, Bapak Alfian dan Ibu Wanda, serta Estri Novia atas doa, dukungan moral, dan motivasi yang tiada henti hingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan.

REFERENSI

Aini, & Salim. (2025). Aktivitas bermain dan perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Fatoni, et al. (2021). Aktivitas pendidikan jasmani dan perkembangan motorik kasar anak.

Fitriani, et al. (2025). Perkembangan motorik anak usia dini.

Herrmann, C., Gerlach, E., & Seelig, H. (2018). Development and validation of a test instrument for the assessment of basic motor competencies in kindergarten.

Stufflebeam, D. L., & Shinkfield, A. J. (2007). *Evaluation theory, models, and applications*. Jossey-Bass.

Waruwu, et al. (2025). Pendekatan kuantitatif dalam penelitian.