

Pengembangan Profil Klub *Balance Bike* XBC *Pushbike* Malang Berbasis Buku

Ismi Zumrotul Chamidah¹ (Universitas Negeri Malang, Indonesia)

Pramono² (Universitas Negeri Malang, Indonesia)

Rosyi Damayani Twinsari Maningtyas³ (Universitas Negeri Malang, Indonesia)

Co-Author Email: ismi.zumrotul.1801536@students.um.ac.id

Abstrak: Sebuah klub atau lembaga pasti mempunyai data-data dan program-program yang dilaksanakan dalam klub tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah mengenalkan suatu klub, yaitu XBC *Pushbike* Malang yang merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang bergerak di bidang pengembangan aktivitas fisik anak dengan menggunakan sepeda tanpa pedal (*balance bike*). Untuk pengenalan klub XBC *Pushbike*, perlu dibuat sebuah buku profil yang dapat digunakan untuk memberikan informasi secara detail dan memberi gambaran mengenai klub XBC *Pushbike*, dengan begitu masyarakat akan mengetahui apa yang ditawarkan XBC *Pushbike* yang bisa memenuhi kebutuhan masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research & Development* karena peneliti menghasilkan suatu produk buku profil yang telah diuji kelayakannya oleh para ahli dan pengguna agar produk tersebut bermanfaat di masyarakat luas.

Kata kunci: XBC *Pushbike*; Profil Club; Sepeda Keseimbangan

Abstract: A Club or institution must have data and programs implanted within the club. The purpose of this research is to introduce a club, namely XBC *Pushbike* Malang which is an early childhood education institution engaged in the development of children's physical activity using a bicycle without pedals (*balance bike*). For the introduction of the XBC *Pushbike* club, it is an necessary to create a profile book that can be used to provide detailed information and provide an overview of the XBC *Pushbike* club, so that the public will know what the XBC *Pushbike* club has to offer that can meet the needs of the community. This study uses *Research & Development* research and development methods because research produce a profile book product that has been tested for feasibility by experts and users so that the product is useful in the wider community.

Keywords: XBC *Pushbike*; Club Profile; Balance Bike

PENDAHULUAN

Anak usia dini sangat identik dengan individu yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan aktif (Silahuddin, 2017). Mereka memiliki penguasaan terhadap tubuhnya sendiri serta sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri dan menguras banyak energi. Masa anak usia dini adalah masa dimana anak mengalami tumbuh kembang yang sangat pesat, sehingga anak memerlukan perkembangan motorik secara optimal. Dalam mengembangkan otot-otot besar dan kecil anak, pendidik perlu memahami kebutuhan anak pada setiap tingkatan usia (Ulfah et al., 2021). Dalam tumbuh kembang anak, keadaan fisik motorik harus sangat diperhatikan karena berhubungan dengan proses tumbuh kembang anak yang akan mempengaruhi kehidupan mereka di masa yang akan datang. Mengetahui dan memaksimalkan perkembangan fisik motorik anak menjadi suatu kewajiban untuk dipahami dengan baik oleh orang tua dan pendidik. Fisik anak yang berkembang sangat cepat menandakan bahwa anak merupakan individu yang aktif, pendidik dan orang tua perlu memahami bagaimana cara mengarahkan keaktifan motorik anak agar berkembang dengan baik.

Pada umumnya perkembangan motorik lebih diarahkan kepada perkembangan motorik halus, sedangkan motorik kasar kurang diperhatikan. Pernyataan tersebut sesuai dengan pengamatan peneliti ketika melaksanakan kegiatan Kajian dan Praktik Lapangan (KPL). Sebelum pandemi *Covid-19*, pengembangan fisik motorik masih bisa dilakukan ketika istirahat sekolah melalui permainan yang ada di taman bermain. Tetapi saat pandemi *Covid-19*, pembelajaran dilakukan secara daring sehingga untuk mengembangkan motorik kasar anak sulit untuk dilakukan. Selain itu, anak usia dini saat ini cenderung kurang melakukan aktivitas motorik kasar, karena pada saat pandemi anak harus berdiam diri di rumah dan permainan yang menyenangkan dan efektif ketika di rumah adalah bermain gadget. Bermain gadget menyebabkan kurangnya aktivitas yang dapat mengembangkan motorik kasar anak, karena anak seharian akan menatap layar gadget tanpa beranjak dari tempatnya. Anak usia 3-5 tahun harus melakukan aktivitas fisik kurang lebih 180 menit dengan intents baik aktivitas fisik ringan, sedang, atau kuat setiap hari guna memelihara kesehatan, termasuk pemeliharaan berat badan, dan kesehatan tulang dan jantung (Pramono et al., 2019). Oleh sebab itu, perkembangan motorik kasar anak usia dini perlu diperhatikan oleh orang tua dan pendidik karena perkembangan motorik merupakan faktor penting dalam kesehatan anak secara keseluruhan (Pramono et al., 2019).

Cara menstimulasi perkembangan motorik anak bisa dilakukan melalui kegiatan bermain. Melalui kegiatan bermain, anak dapat menyalurkan energi yang secara tidak langsung dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak termasuk perkembangan fisik motorik, yang dilakukan anak dengan bahagia tanpa adanya paksaan. Dengan bermain, anak bisa mengeksplorasi dan mengenal lingkungan sekitarnya, melatih otot-otot tubuh, dan merangsang panca indera anak. (Pramono, 2018; Nur Aisyah, 2018) Kegiatan bermain yang dapat mengembangkan motorik kasar salah satunya yaitu permainan *balance bike*. *Balance bike* atau sepeda keseimbangan merupakan inovasi sepeda yang dirancang tanpa peda, rem, dan rantai sehingga anak menggerakkan dan menghentikan sepeda menggunakan kedua kakinya.

Balance bike mempunyai sebuah klub yang terletak di kota Malang. Suatu klub terbentuk karena adanya kesamaan ketertarikan, hobi, mempunyai visi, misi, dan tujuan yang sama (Yuwafi, 2016). Untuk menunjukkan identitas suatu klub pada masyarakat, biasanya para anggota klub menggunakan atribut-atribut tertentu yang menunjukkan bahwa mereka berasal dari klub tertentu. Setiap klub pasti mempunyai data-data dan program-program yang harus dilaksanakan. Data-data dan program-program akan dimuat dalam profil klub. Profil adalah pandangan, garis besar, biografi data diri seseorang atau lembaga (Wicaksono, 2016). Sedangkan menurut pendapat lain profil merupakan grafik, diagram, ataupun tulisan yang menggambarkan suatu keadaan yang berhubungan dengan data seseorang atau suatu kelompok (Lutfi, 2020). Dapat disimpulkan bahwa profil adalah data-data yang menggambarkan tentang seseorang maupun suatu kelompok. Profil dalam suatu lembaga sangat penting untuk memberikan informasi detail dan memberi gambaran mengenai suatu klub tertentu dengan begitu masyarakat akan mengetahui apa yang ditawarkan klub tersebut yang bisa memenuhi kebutuhan mereka. Dan profil memiliki peran yang sangat penting dalam mempromosikan sebuah lembaga.

Klub *balance bike* yang berada di kota Malang mewadahi anak pecinta sepeda bernama XBC Pushbike Malang. XBC merupakan klub *balance bike* terbesar di kota Malang dan memiliki program-program yang dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar anak. Tidak hanya untuk menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak dan olahraga saja, *skill* anak-anak yang bergabung di XBC juga diasah untuk mengikuti *race* atau perlombaan. Anak-anak XBC diajari mulai dari teknik-teknik dasar sebelum bersepeda hingga siap mengikuti perlombaan. Sebelum bersepeda anak-anak diberi latihan umum seperti lari zig-zag, lari bolak-balik memegang *cone*, dan melompati *cone* untuk melatih kekuatan otot anak, karena yang dominan dibutuhkan dalam *balance bike* adalah kekuatan otot. Setelah latihan umum, anak bisa lanjut ke tahap latihan dengan menggunakan sepeda. XBC mempunyai visi yaitu menciptakan sebuah komunitas sepeda untuk memberi wadah bagi para pembalap anak usia dini dalam menyalurkan bakat dan potensi bersepeda sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam berkompetisi dan berprestasi di dunia balap sepeda untuk anak.

Klub XBC belum mempunyai profil yang dapat menggambarkan organisasinya secara detail yang bisa diakses masyarakat secara luas, serta XBC masih belum memiliki buku panduan awal yang berfungsi sebagai informasi awal untuk para wali rider baru dan sebagai acuan dalam kegiatan, padahal XBC merupakan klub *Pushbike* terbesar di kota Malang. Selain itu, data-data XBC letaknya masih terpisah-pisah dan tidak termuat dalam satu folder dan dampaknya adalah data-data yang penting mudah hilang. XBC hanya memiliki akun media sosial *instagram*, *youtube*, dan *facebook* yang kurang detail dalam menjelaskan informasi tentang XBC sehingga masyarakat kurang memahami program-program yang ditawarkan oleh XBC. Profil klub dapat digunakan sebagai media promosi untuk menarik minat masyarakat secara luas, mengenalkan program-program XBC, dan menjelaskan prestasi-prestasi yang diraih oleh *riders* XBC. Dampak tidak adanya profil yaitu kurangnya pemahaman masyarakat tentang *balance bike* dan klub XBC serta kurangnya informasi mengenai program-program XBC dan tidak dapat menjangkau masyarakat secara luas.

Penelitian sebelumnya tentang *balance bike* masih jarang digunakan oleh peneliti lain. Ada beberapa penelitian yang membahas *balance bike*, tetapi hanya membahas desain *balance bike* dan tidak membahas kegiatan dan program yang ada di latihan *balance bike*. Karena *balance bike* dan XBC belum dikenal masyarakat luas, dan juga berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat profil klub XBC yang mempunyai tujuan utama sebagai panduan awal dalam klub yang mana buku panduan tersebut wajib dimiliki oleh setiap klub sebagai acuan program kegiatan. Selain itu, profil klub XBC bertujuan untuk mengembangkan sarana promosi bagi XBC *Pushbike* Malang sehingga semakin dikenal masyarakat dan semakin banyak pula anak-anak yang mendapatkan stimulasi fisik motorik melalui latihan *balance bike* di XBC. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan profil XBC dengan judul “Pengembangan Profil Club *Balance Bike* XBC *Pushbike* Malang Berbasis Buku.”

METODE

Maksum dalam (Setiawan et al., 2021) berpendapat bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian dan pengembangan pada profil XBC ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research & Development*. Metode ini merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengujinya agar bermanfaat di masyarakat luas. Borg and Gall dalam (Sri Haryati, 2012) menjelaskan bahwa penelitian analisis kebutuhan sehingga mampu dihasilkannya produk yang bersifat hipotetik yang sering digunakan dalam metode penelitian dasar atau *basic research*. Selanjutnya untuk menguji produk yang bersifat hipotetik tersebut menggunakan *action research*. Setelah produk teruji, maka dapat diaplikasikan. Proses pengujian produk tersebut dinamakan terapan (*applied research*). Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi suatu produk.

Pada penelitian dan pengembangan memiliki beberapa model, pengembangan pada profil klub XBC ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE karena dapat menghasilkan sebuah produk yang teruji secara empiris melalui tahapan-tahapan yang sistematis. Adapun tahapan-tahapan model ADDIE terdiri dari lima langkah, yaitu: (1) *Analyze* (Analisis), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), (5) *Evaluation* (Evaluasi). Sezer dalam (Maghfiroh, 2021; Hardini, 2021) mengatakan bahwa model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi.



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Tahap analisis peneliti menganalisis kebutuhan dan permasalahan yang ada di lembaga. Selanjutnya, tahap perancangan peneliti menjabarkan tahapan-tahapan proses pembuatan produk dan validasi oleh para ahli. Validasi dilakukan oleh 3 ahli yakni ahli tata bahasa oleh Titis Angga Rini, S.Pd., M.Pd, ahli manajemen PAUD oleh Dr. H. Samawi, M. Hum, dan ahli desain media oleh Eka Pramono Adi, S.IP., M.Si. Tahap ketiga yaitu pengembangan, peneliti melakukan proses pembuatan produk buku profil XBC. Pada tahap keempat yaitu implementasi, peneliti melakukan uji coba kepada pengguna dengan pemberian angket untuk diisi pengguna guna mengetahui tingkat keefektifan produk. Subjek uji coba dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Kelompok kecil dilakukan pada 10 wali rider XBC Pushbike Malang, sedangkan kelompok besar dilakukan pada 15 masyarakat yang memiliki anak usia pra sekolah menurut Biechler & Snowman dalam (Bawono, 2017) yaitu anak usia 3-6 tahun di kelurahan Kebonsari, kecamatan Sukun, kota Malang serta 5 guru lembaga pendidikan anak usia dini di kelurahan Kebonsari. Total responden kelompok besar adalah 20 orang. Tahap terakhir adalah evaluasi, peneliti melakukan memperbaiki dan menyempurnakan produk buku profil agar layak dipublikasikan di masyarakat.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan angket, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Angket diberikan kepada ahli validasi tata bahasa, ahli manajemen PAUD, ahli desain media, dan pengguna untuk mendapatkan penilaian kelayakan produk, kritik, dan saran dari para ahli dan pengguna untuk menyempurnakan produk. Pengumpulan data melalui wawancara tidak struktur dilakukan dalam bentuk percakapan informal yang mengandung unsur spontanitas dan tidak menggunakan pedoman wawancara yang sistematis bersama pelatih XBC dengan memanfaatkan waktu luang. Selanjutnya yaitu pengumpulan data melalui dokumentasi yaitu data yang diambil dari pengumpulan data melalui dokumen (Setyawan, 2015).

Penelitian dan pengembangan buku profil XBC menggunakan 2 jenis teknik analisis data yakni kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif digunakan Teknik analisis data kuantitatif merupakan analisis kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli tata bahasa, ahli manajemen PAUD, ahli desain media, dan pengguna dari angket yang terkumpul. Validasi

data kuantitatif ahli tata bahasa, manajemen PAUD, desain media, dan pengguna dihitung dengan rumus yang dibuat oleh Akbar (2013) yaitu sebagai berikut.

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah = Validasi Ahli

Tse = Total Skor Empirik (Perolehan)

Tsh = Total Skor Maksimal yang Diharapkan

Tabel. 1 Penyajian Data Persentase Tingkat Validitas oleh Para Ahli

Kriteria Pencapaian Nilai (Validitas)	Tingkat Validitas
81,00% - 100,00%	Sangat valid, efektif, dan dapat digunakan tanpa revisi
61,00% - 80,00%	Cukup valid, cukup efektif, dan dapat digunakan tetapi perlu sedikit revisi
41,00% - 60,00%	Kurang valid, kurang efektif, perlu banyak revisi, dan disarankan tidak dipergunakan
21,00% - 40,00%	Tidak valid, tidak efektif, dan tidak bisa digunakan
00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, dan tidak bisa digunakan

Sumber: Akbar, 2013

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari Pengembangan Profil Klub *Balance Bike XBC Pushbike* Malang Berbasis Buku diperoleh dari validasi ahli tata bahasa, ahli manajemen PAUD, ahli desain media, dan pengguna. Penjabaran hasil masing-masing validasi. Pertama yaitu ahli tata bahasa, proses menulis sangat dipengaruhi oleh pengetahuan dasar tata bahasa yang dimiliki oleh penulis seperti, kemampuan dalam memilih kosakata, ketepatan menggunakan tanda baca, dan memahami isi pesan yang disampaikan melalui tulisan (Sukirman, 2020). Pembuatan buku profil membutuhkan penataan bahasa yang tepat agar dapat dipahami oleh para pembaca. Maka, diperlukan penilaian oleh ahli tata bahasa untuk menilai kelayakan bahasa dalam buku profil XBC. Berikut ini adalah penilaian dari ahli tata bahasa.

Tabel. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Tata Bahasa

Aspek	Indikator
Keefektifan	Profil club XBC menggunakan struktur bahasa yang tepat
	Ketepatan menggunakan tanda baca
Kemenarikan	Kesesuaian penggunaan bentuk bahasa dalam mencapai tujuan berkomunikasi
	Kemampuan produk dalam memperjelas dan mempermudah pengguna dalam menggali informasi

Tabel. 3 Hasil Validasi Ahli Tata Bahasa

No	Indikator	Nilai
1	Profil club XBC menggunakan struktur bahasa yang tepat	4
2	Ketepatan menggunakan tanda baca	4
3	Kesesuaian penggunaan bentuk bahasa dalam mencapai tujuan berkomunikasi	4
4	Kemampuan produk dalam memperjelas dan mempermudah pengguna dalam menggali informasi	5
Total		17
Nilai Maksimal		20

Selanjutnya adalah perhitungan untuk mencari persentase hasil validasi ahli tata bahasa.

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V = \frac{17}{20} \times 100\%$$

$$V = 85\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, hasil persentase kelayakan produk dari validator ahli tata bahasa sebesar 85%. Persentase tersebut masuk dalam rentang 81%-100%, apabila diinterpretasikan menurut tabel 1 maka menurut ahli tata bahasa produk buku profil XBC *Pushbike* Malang dinyatakan sangat baik/sangat valid dan bisa dipublikasikan dengan revisi sesuai saran. Masukan dan saran dari ahli tata bahasa yaitu hanya melengkapi kode QR yang ada pada *softfile* buku profil.

Validasi kedua adalah dari ahli manajemen PAUD. Manajemen dalam lembaga PAUD berkaitan dengan tata laksana dan tata kelola lembaga yang meliputi bagian administrasi dan pengaturan/penataan kegiatan di lembaga (Asfiah et al., n.d.). Manajemen berperan sangat penting dalam keberhasilan sebuah PAUD. Profil XBC memuat manajemen lembaga XBC *Pushbike* Malang yang berbentuk sebuah buku. Buku profil XBC ini memuat manajemen lembaga, maka diperlukan penilaian dari ahli manajemen PAUD untuk menilai kelayakan buku profil XBC. Penilaian dari ahli manajemen PAUD dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4 Kisi-kisi Validasi Ahli Manajemen PAUD

Aspek	Indikator
Keefektifan	Kejelasan sistematika dan alur profil
	Ketepatan isi profil dengan tujuan pembuatan produk
	Kesesuaian isi profil dengan realita lembaga

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Manajemen PAUD

No	Indikator	Nilai
1	Kejelasan sistematika dan alur profil	5
2	Ketepatan isi profil dengan tujuan pembuatan produk	5
3	Kesesuaian isi profil dengan realita lembaga	4
Total		14
Nilai Maksimal		15

Berikut merupakan perhitungan untuk mencari persentase hasil validasi ahli manajemen PAUD.

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V = \frac{14}{15} \times 100\%$$

$$V = 93\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, persentase rata-rata yang diperoleh dari ahli manajemen PAUD sebesar 93%. Hal tersebut menunjukkan bahwa buku profil XBC Pushbike Malang termasuk dalam rentang 81%-100% dengan kategori sangat baik/sangat valid dan keputusan uji validasi yaitu layak dipakai untuk masyarakat dengan revisi sesuai saran. Masukan dan saran dari ahli manajemen PAUD yaitu; (1) redaksi kalimat dalam buku profil diperbaiki sesuai pedoman umum Bahasa Indonesia. Contohnya kata depan dan kata sambung tidak boleh berada diawal kalimat, serta bahasa asing dicetak *Italic*, (2) menambahkan materi kegiatan, (3) Warna perlu disesuaikan dengan anak usia dini, (4) Anggaran dasar XBC perlu dilengkapi.

Selanjutnya adalah penilaian dari ahli desain media. Desain grafis merupakan komponen utama dalam sebuah karya. Desain grafis juga dapat disebut dengan desain komunikasi visual, yakni usaha untuk berkomunikasi secara visual dengan para pembaca (Iswandi, 2018). Dan kegiatan mendesain dasarnya berawal dari penyempurnaan suatu karya. Oleh sebab itu, suatu karya yang dihasilkan perlu diberi desain agar terlihat menarik. Produk buku profil XBC menggunakan suatu desain grafis agar dapat menarik minat pembaca. Maka, diperlukan penilaian dari ahli desain media untuk menilai kelayakan dan menyempurnakan desain buku profil XBC. Penilaian ahli desain media dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 6 Kisi-kisi Penilaian Ahli Desain Media

Aspek	Indikator
Kemenarikan	Ketepatan dan kejelasan konten dalam produk
	Kesesuaian desain dengan lembaga XBC
	Kreativitas
	Ketepatan dalam penggunaan gambar
Keefisienan	Produk dapat disimpan dan dikembangkan
	Produk dapat digunakan dengan mudah

Tabel 7 Hasil Penilaian Ahli Desain Media

No	Indikator	Nilai
1	Ketepatan dan kejelasan konten dalam produk	5
2	Kesesuaian desain dengan lembaga XBC	5
3	Kreativitas	5
4	Ketepatan dalam penggunaan gambar	5
5	Produk dapat disimpan dan dikembangkan	5
6	Produk dapat digunakan dengan mudah	5
Total		30
Nilai Maksimal		30

Berikut ini merupakan perhitungan persentase hasil validasi ahli desain media.

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V = \frac{30}{30} \times 100\%$$

$$V = 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, persentase rata-rata yang diperoleh dari penilaian ahli desain media sebesar 100%. Persentase tersebut masuk ke dalam rentang 81%-

100% dengan kategori sangat baik/sangat valid dan keputusan uji validasi yaitu layak dipakai untuk masyarakat dengan revisi sesuai saran. Masukan dan saran dari ahli desain media yaitu: (1) Warna font diatas warna merah menggunakan warna yang terang seperti putih atau kuning, (2) Video latihan umum dan latihan khusus diberi keterangan tulisan kegiatan, (3) Tabel program latihan yang awalnya berbentuk jpg diubah menjadi tabel seperti biasa agar resolusi gambar tidak berkurang.

Selanjutnya yaitu uji coba pengguna. Uji coba pengguna dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 10 wali murid XBC *Pushbike* Malang dan uji coba kelompok besar dilakukan pada 15 orang tua yang memiliki anak usia pra-sekolah yaitu 3-6 tahun di kelurahan Kebonsari, kecamatan Sukun, kota Malang dan 5 guru lembaga pendidikan anak usia dini di kelurahan Kebonsari. Total responden kelompok besar adalah 20 orang. Pada tahap ini, pengguna melakukan pengisian angket guna mengetahui keefektifan produk buku profil XBC yang dikembangkan dan dapat memberi saran untuk menyempurnakan produk. Berikut ini merupakan penjabaran hasil uji coba kelompok kecil.

Tabel 8 Kisi-kisi Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Indikator
Keefektifan	Ketepatan struktur bahasa
	Ketepatan tanda baca
	Kejelasan sistematika dan alur profil
	Kejelasan konten produk
Keefisienan	Produk dapat dikembangkan dan dipublikasikan
	Produk dapat diakses dengan mudah
Kemenarikan	Kemampuan produk dalam menimbulkan rasa ingin tahu pengguna
	Kemampuan produk dalam memperjelas dan mempermudah pengguna dalam menggali informasi
	Kreativitas
	Kesesuaian desain dengan lembaga XBC
	Ketepatan penggunaan gambar

Tabel 9 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pengguna	Hasil Nilai Keseluruhan Indikator
1	Ibu Alinka	45
2	Ibu Oky	55
3	Ibu Dian	45
4	Ibu Eva	43
5	Ibu Rhey	48
6	Ibu Novi	40
7	Ibu Rfaegza	49
8	Ibu Puput	50
9	Ibu Mirna	41
10	Bapak Husnul	53
Total		469
Nilai Maksimal		550

Berikut adalah perhitungan hasil persentase pengguna kelompok kecil.

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V = \frac{469}{550} \times 100\%$$

$$V = 93,8\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, persentase rata-rata yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil sebesar 93,8%. Persentase tersebut termasuk rentang 81%-100% dengan kategori sangat baik/sangat valid dan keputusan uji coba kelompok kecil adalah layak dipakai untuk masyarakat dengan revisi sesuai saran. Masukan dan saran dari pengguna kelompok kecil, yaitu: (1) pada halaman 2 (sejarah berdirinya XBC *Pushbike* Malang) diberi kode QR yang terhubung dengan sejarah berdirinya XBC versi *youtube*, (2) Tulisan dokumentasi latihan diganti menjadi dokumentasi kegiatan.

Uji coba selanjutnya yaitu oleh pengguna kelompok besar. Berikut penjabaran hasil uji coba kelompok besar.

Tabel 10 Kisi-kisi Uji Coba Kelompok Besar

Aspek	Indikator
Keefektifan	Ketepatan struktur bahasa
	Ketepatan tata baca
	Kejelasan sistematika dan alur profil
	Kejelasan konten produk
Keefisienan	Produk dapat dikembangkan dan dipublikasikan
	Produk dapat diakses dengan mudah
Kemenarikan	Kemampuan produk dalam menimbulkan rasa ingin tahu pengguna
	Kemampuan produk dalam memperjelas dan mempermudah pengguna dalam menggali informasi
	Kreativitas
	Kesesuaian desain dengan lembaga XBC
	Ketepatan penggunaan gambar

Tabel 11 Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Pengguna	Hasil Nilai Keseluruhan Indikator
1	Ibu Ulin	47
2	Ibu Linda	50
3	Ibu Nurul	48
4	Ibu Alim	50
5	Ibu Masrifah	52
6	Ibu Faidhoh	39
7	Ibu Laili	39
8	Ibu Fia	43
9	Ibu Dina L.	41
10	Ibu Erni	41
11	Ibu Ida	49
12	Ibu Aini	59
13	Ibu Dina Fitria	51
14	Ibu Ayu	42
15	Ibu Aisyah	42
16	Ibu Risa (guru)	43
17	Ibu Nisa (guru)	49
18	Ibu Robik (guru)	40
19	Ibu Muna (guru)	40
20	Ibu Ani (guru)	51
Total		916
Nilai Maksimal		1.100

Berikut ini merupakan perhitungan hasil persentase pengguna kelompok besar.

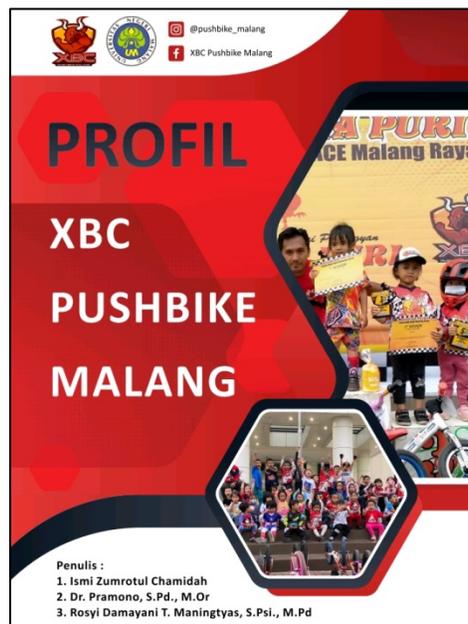
$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V = \frac{916}{1.100} \times 100\%$$

$$V = 83,2\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, persentase rata-rata yang diperoleh dari uji coba kelompok besar sebanyak 83,2%. Persentase tersebut termasuk rentang 81%-100% dengan kategori sangat baik/sangat valid dan keputusan uji coba kelompok besar adalah layak dipakai untuk masyarakat tanpa revisi. Dua orang pengguna kelompok besar memberi saran bahwa desain buku profil sebaiknya menggunakan desain yang sesuai untuk anak, tetapi buku profil lebih sesuai dengan desain yang formal serta sasaran membacanya adalah orang tua dan guru. Maka, peneliti tidak dapat merealisasikan desain formal menjadi desain yang sesuai untuk anak.

Peneliti membuat buku profil XBC *Pushbike* Malang menggunakan desain yang sesuai dengan logo XBC yakni banteng berwarna merah yang mengepalkan tangan. Warna dominan yang digunakan dalam buku profil XBC adalah warna merah dikarenakan menyesuaikan dengan logo XBC. Buku profil XBC memuat: (1) identitas team, (2) sejarah berdirinya XBC, (3) struktur kepengurusan, (4) visi, misi, dan tujuan, (5) logo dan nilai-nilai, (6) program kerja, (7) latihan, meliputi latihan rutin dan latihan sebelum race serta program-program latihan, (8) data peserta, (9) keunggulan dan prestasi *rider* XBC, (10) Peralatan ketika bersepeda, (11) dokumentasi kegiatan, (12) contoh sirkuit *pushbike*, (13) struktur team manajerial, dan (14) anggaran dasar XBC.



Gambar 2. Cover buku profil XBC Pushbike Malang

KESIMPULAN

Peneliti mengembangkan buku profil XBC *Pushbike* Malang yang dapat digunakan sebagai media promosi lembaga dan folder untuk menyimpan seluruh data-data XBC. Buku profil ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Coreldraw* untuk mendesain buku profil dan *Microsoft Word* untuk membuat isi dari buku profil. Kelayakan buku profil XBC dari validasi ahli tata bahasa, ahli manajemen PAUD, ahli desain media, pengguna kelompok kecil, dan kelompok

besar. Validasi ahli dan pengguna seluruhnya memperoleh nilai dengan rentang 81%-100% dengan tingkat validitas sangat layak dan layak dipakai untuk masyarakat dengan revisi sesuai saran.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rimayanti, N., Yulianti, A., Nasution, B., & Lubis, E. E. (2019). Pembuatan Video Profil Lembaga Penelitian dan Pengabdian Universitas Riau sebagai Media Promosi Berbasis Multimedia. *IT Journal Research and Development*, 3(2), 84-95.
- Asfiyah, F., Rosadi, J., Nusantara, I. A. I., Hari, B., & Shukatingmailcom, E. (n.d.). KOTA JAMBI Sukatin , Ayu Gita Lestari , Agnes Yanila Grasela , Dian Nur pengetahuan anak , tetapi lebih diarahkan kepada pengembangan potensi dan daya hingga enam tahun secara menyeluruh , yang mencakup aspek fisik dan non fisik . 94-100.
- Bawono, Y. (2017). Kemampuan berbahasa pada anak prasekolah : Sebuah kajian pustaka. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 116-125.
<http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2181> diakses tanggal 26/12/2020
- Iswandi, H. (2018). Peran dan Pengaruh Tampilan Desain pada Periklanan. *Seni Desain Dan Budaya*, volume 3(Issue 3), 100-109.
- Lutfi, A. I. (2020). Profil bmx street cengkru yogyakarta dalam fotografi komersial. *Digilib.Isi.Ac.Id*.
- Maghfiroh, Y., & Hardini, A. T. A. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 272-281.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.997>
- Pramono, Nurhasanb, Kusnanik, N. W., & Winarno, M. E. (2019). Playing motion activity model development to improve early childhood creative thinking. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(4), 219-236.
- Pramono, P., & Nur Aisyah, E. (2018). *Development Of Early Childhood Physical Activity Game Model*. 244(Ecpe), 160-163. <https://doi.org/10.2991/ecpe-18.2018.35>
- Semarang, U. N., & Setyawan, H. (2015). *Berbasis Katalog Digital Di Smpn 16 Semarang*.
- Setiawan, A., Muhyi, M., & Wiyarno, Y. (2021). Pengembangan Program Daily Physical Activity (DPA) Melalui Permainan Tradisional Pada Pembelajaran PJOK di Kelas V SDN Kebraon Surabaya. *Jendela Olahraga*, 6(1), 175-188. <https://doi.org/10.26877/jo.v6i1.6764>
- Silahuddin. (2017). Urgensi Membangun Karakter Anak Sejak Usia Dini. *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry*, 3(2), 18-41.
- Sri Haryati. (2012). (R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Sukirman. (2020). Tes Kemampuan Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah. *Jurnal Konsepsi*, 9(2), 1-10.
<https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/42>
- Ulfah, A. A., Dimiyati, D., & Putra, A. J. A. (2021). Analisis Penerapan Senam Irama dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1844-1852. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.993>
- Wicaksono, C. D. (2016). *LKP: Perancangan Video Profile Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan sebagai Media Promosi*.
<https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/2921/>
- Yuwafi, M. N. (2016). Fungsi Sosial Pada Komunitas Sepeda Motor. *Junral Psikologi Sosial*, 2(3), 1-17.