

PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENGLAK EDUKATIF DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR DAN KOGNITIF ANAK

Rabiatun Adawiyah Agustina¹, Baiq. Shofa Ilhami², Najamuddin³

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Hamzanwadi
Email: dewiagustina9798@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dalam perkembangan kemampuan motorik kasar dan kognitif anak melalui pengembangan model permainan tradisional Engklak Edukatif pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan dengan mengacu pada pendapat Borg & Gall. Subjek yang peneliti lakukan berada di dua lembaga yang ada di kecamatan selong yaitu TK Islam Selong dan TK Hamzanawadi Pancor. Penentuan subjek peneliti ambil dari sample yang ada di Kecamatan Selong yakni 15 anak di TK Islam Selong dan 15 anak di TK Hamzanwadi Pancor. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi. Perlakuan dengan nilai t untuk kemampuan kognitif sebesar 8,562 dengan taraf signifikansi 0,000 dan nilai t untuk kemampuan motorik kasar sebesar 7,790 dengan nilai signifikansi 0,000. Berdasarkan hasil yang sudah di lakukan peneliti, maka permainan tradisional engklak edukatif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 taun ini sudah layak di gunakan oleh anak- anak.

Kata kunci: permainan tradisional, engklak edukatif, motorik kasar, kognitif, anak

Abstract

This study aims to determine whether there is a positive and significant influence in the development of gross and cognitive motoric abilities of children through the development of traditional educational models of Engklak Eduk in children aged 5-6 years. This research includes the type of development research with reference to the opinion of Borg & Gall. The subjects that the researchers did were in two institutions in Selong sub-district namely TK Selong Islam and TK Hamzanawadi Pancor. Determination of the subject of the research took from samples in Selong Subdistrict namely 15 children in the Selong Islamic Kindergarten and 15 children at Hamzanwadi Pancor Kindergarten. The technique of collecting data is done through observation. Treatment with t value for cognitive ability is 8.562 with a significance level of 0.000 and t value for gross motoric ability is 7.790 with a significance value of 0.000. Based on the results that have been done by the researcher, the traditional game of engklak educative in developing gross and cognitive motor skills of children aged 5-6 years is already suitable for use by children.

Keywords: traditional games, engklak educative, gross motoric, cognitive, child

© 2018 Rabiatun Adawiyah Agustina¹, Baiq. Shofa Ilhami², Najamuddin³
Under the license CC BY-SA 4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sesuai dengan apa yang dinyatakan oleh Heri Rahyubi dalam buku Ahamd Susanto (2012), perkembangan motorik khususnya pada anak usia dini akan lebih optimal jika lingkungan tempat tumbuh kembang anak mendukung anak untuk bergerak bebas. Kegiatan di luar ruangan bisa menjadi pilihan terbaik karena dapat menstimulasi perkembangan otot. Jika anak melakukan aktivitas di dalam ruangan, maka pemaksimalan ruangan bisa dijadikan strategi untuk menyediakan ruang gerak yang bebas bagi anak untuk berlari, melompat, dan menggerakkan seluruh tubuhnya dengan cara-cara yang tidak terbatas. Untuk perkembangan kemampuan kognitif pada anak melibatkan pengembangan

keterampilan belajar yang progresif, seperti perhatian, ingatan dan pemikiran. Keterampilan ini memungkinkan anak untuk memproses informasi dan akhirnya belajar untuk mengevaluasi, menganalisis, mengingat, membuat perbandingan dan memahami sebab dan akibat.

Fenomena yang ada pada anak usia dini saat ini, yaitu semakin berkurangnya aktivitas bermain yang melibatkan aktivitas fisik dan kognitif pada anak. Ketika di rumah, anak dijejali dengan suguhan permainan elektronik yang cenderung membuat anak selalu hanya memainkan tombol- tombol bukan beraktivitas gerak fisik. Menurut riset *Play and Physical Quotient (PQ)* yang dilakukan di beberapa wilayah Asia seperti Jepang, Thailand, Vietnam, dan Indonesia menempati urutan terendah dalam kemampuan fisik dan bermain karena anak Indonesia lebih suka menghabiskan waktu bermain dengan aktivitas membaca buku dan bermain computer. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa Indonesia mempunyai persentase tertinggi pada larangan anak keluar

dan bermain (Eka Budi Mariyatun:2012). Indriati mengungkapkan hal serupa dengan penelitian tersebut bahwa orang tua terlalu sering mengeluarkan teguran dan larangan jika anaknya terlalu sering bergerak. Dari dua pernyataan tersebut jelas terlihat bahwa orang tua turut memberi andil yang besar bagi kurangnya aktivitas motorik kasar (fisik) anak. Orang tua di Indonesia lebih senang jika anak duduk diam di dalam rumah, tanpa banyak gerak fisik. Seperti halnya dengan perkembangan kemampuan kognitif, ketika di rumah anak dijejali dengan bacaan buku saja akan membuat anak bosan. Ketika belajar di sekolah, anak-anak diperkenalkan lambang bilangan dengan menulis di papan, menyebutkan dan mengeja. Hal ini cenderung menimbulkan rasa bosan anak-anak dalam proses pembelajaran. Sehingga dampaknya akan berkurangnya konsentrasi anak ketika belajar karena rasa bosan yang berterusan.

Kegiatan pembelajaran harus dikemas secara menarik agar anak mudah menerima suatu pembelajaran yang diberikan oleh guru. Untuk merangsang perkembangan motorik

kasar dan kognitif pada anak dalam proses pembelajaran di TK, menggunakan berbagai metode pembelajaran. Metode pembelajaran di TK hendaknya dirancang secara tepat sesuai dengan karakteristik dunia anak.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, dibuatlah sebuah model permainan sebagai media pembelajaran AUD untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar dan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Sebuah model permainan yang akan mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kognitif anak pada usia 5-6 tahun. Model yang dikemas dari sebuah permainan tradisional bertujuan untuk menambah kecintaan anak-anak terhadap permainan yang ada di daerahnya. Permainan tradisional yang akan digunakan adalah permainan Engklak, permainan ini akan membantu proses pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan untuk perkembangan kemampuan motorik dan kognitif anak usia 5-6 tahun.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini mengembangkan produk berupa media permainan tradisional engklak edukatif pada anak usia 5-6 tahun untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kognitif. Produk yang dikembangkan agar sesuai dengan tujuan, maka penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*.

Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan bertujuan untuk mengumpulkan data yang bisa digunakan sebagai acuan untuk menetapkan keefektifan produk media permainan tradisional engklak edukatif yang dihasilkan. Adapun produk media permainan tersebut perlu diuji dan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media dan

ahli materi sebelum diujicoba di lapangan dengan subjek uji coba yaitu 15 anak TK Islam Selong dan 15 anak TK Hamzanwadi Pancor.

Jenis Data

Jenis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah Kualitatif dan Kuantitatif. Penelitian Kualitatif ini akan diambil melalui tanggapan dan saran dari ahli validasi dan konversi hitungan data dari kuantitatif ke kualitatif. Penelitian Kuantitatif diambil dari analisis dari efektifitas produk.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data awal sebagai bahan pengembangan model yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Instrumen juga digunakan untuk proses pengambilan data tentang tingkat kelayakan dan keefektifan produk yang dikembangkan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini berbeda-beda sesuai dengan proses penilaian yang dijalankan dan instrumen penilaian yang digunakan. Lembar validasi ahli dan ahli materi adalah untuk menganalisis lembar validasi ahli digunakan rumus skala likert lima untuk mengkonversi data

kuantitatif menjadi kualitatif, tabel konversi skala likert tersebut yaitu:

Tabel 1 Teknik Analisis Data

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > \bar{X}_i + 1,80SB_i$	Sangat Baik
B	$\bar{X}_i + 0,60SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	Baik
C	$\bar{X}_i - 0,60 SB_i < \varnothing \leq \bar{X}_i + 0,60SB_i$	Cukup
D	$\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60SB_i$	Kurang
E	$X \leq \bar{X}_i - 1,80SB_i$	Sangat Kurang

Lembar instrumen

Berdasarkan variabel-variabel yang akan diuji dalam penelitian ini, yakni variabel bebas (model permainan tradisional engklak edukatif) dan variabel terikat (perkembangan motorik kasar dan kognitif anak), maka dalam penelitian ini menggunakan statistik uji Manova dengan program SPSS 23,00 for Windows. Perbedaan observasi perkembangan motorik kasar anak dan perkembangan kognitif anak dengan hasil hitungan Uji-t

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perkembangan kemampuan motorik kasar dan kognitif sebelum menggunakan produk yang dikembangkan melalui permainan tradisional engklak edukatif secara umum perkembangan anak cukup baik, dan anak-anak belajar seperti biasa di kelas menggunakan arahan dan bimbingan dari guru kelas/guru sentra. Berikut adalah hasil statistik deskripsi pengembangan kemampuan motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah uji coba produk permainan tradisional engklak edukatif.

Tabel 2 Descriptive Statistics (Statistik Deskripsi)

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest_Kog	30	15.00	16.00	31.00	23.9333	3.74104	13.995
Postest_Kog	30	13.00	23.00	36.00	29.0333	3.25347	10.585

Pretest_Mot	30	23.00	24.00	47.00	37.4333	6.03257	36.392
Postest_Mot	30	14.00	36.00	50.00	43.0667	4.04231	16.340
Valid N (listwise)	30						

Berdasarkan hasil data uji coba lapangan yang dilakukan dengan menerapkan permainan tradisional engklak edukatif, maka ditemukan pengamatan yang dilakukan. Hasil

Uji-t menggunakan paired sample t-tes (untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan

Tabel 3. Paired Samples Test (hasil Uji-t)

		Paired Differences				T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
Pair 1	Postest_Kog - Pretest_Kog	5.10000	3.26264	.59567	3.88171 6.31829	8.562	29	.000
Pair 2	Postest_Mot - Pretest_Mot	5.63333	3.96087	.72315	4.15432 7.11235	7.790	29	.000

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan kognitif maupun motorik kasar anak sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan dengan nilai t untuk kemampuan kognitif sebesar 8,562 dengan taraf signifikansi 0,000 dan nilai t untuk kemampuan motorik kasar sebesar 7,790 dengan nilai signifikansi 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil post test lebih baik dibandingkan dengan hasil pretest.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari ahli media bahwa permainan tradisional engklak edukatif tersebut didapatkan bahwa $51 < 54 \leq 63$ maka kriteria hasil adalah “baik”, dan berdasarkan ahli materi bahwa permainan tradisional engklak edukatif tersebut didapatkan bahwa $31,2 < 34 \leq 40,8$ maka didapatkan kriteria hasil adalah “cukup baik”.

Hasil validator yang merupakan guru/ pasrtisipan 1 dari TK Islam Negeri Selong dan TK Hamzanwadi Pancor mendapatkan

skor rata-rata “3,2” maka nilai yang didapatkan “3,25” dengan kriteria hasil adalah “ cukup baik”. Hasil penilaian oleh guru/ partisipan 2 mendapatkan skor rata-rata “49” dengan skor “47” maka didapatkan kriteria hasil adalah “ sangat baik”.

Hasil rata-rata (pretest) perkembangan kemampuan kognitif anak di TK Islam Selong dan TK Hamzanwadi Pancor mencapai 23,93 dan untuk perkembangan kemampuan motorik kasar mencapai 37,43 dan nilai rata-rata (post test) perkembangan kemampuan kognitif 29,03 dan kemampuan motorik kasar 43,06. Hasil tersebut menunjukkan post test > pretest.

Berdasarkan hasil uji t, perkembangan kemampuan kognitif sebesar 8,562 dengan taraf signifikansi 0,000 dan kemampuan motorik kasar sebesar 7,790 dengan nilai signifikansi 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil produk yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan kemampuan ranah kognitif maupun motorik kasar anak.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli, respon guru/partisipan, dan pengukuran pengembangan dalam

mengembangkan motorik kasar dan kognitif anak, maka produk yang dihasilkan yaitu permainan tradiisional engklak edukatif layak digunakan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dan kognitif anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo.
- Borg & Gall. (2003). *Educational Research* New York & London: Longman
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Ikapi.
- Sujiona, Bambang dkk. (2005). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Budi, Ika Mariatun. (2012). Pengembangan Perseptual Motor Anak Usia 3-4 Tahun Menggunakan Kegiatan Outbond Law Inpact. *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume 1, Edisi 2.
- Susanto, Ahmad. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencana.
- Wahyuni, Sri. (2012). *45 Permainan Tradisional Indonesia*: Yogyakarta: Legensari Publishing.
- Widoyoko, Eko. (2008). *Pengantar Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta. Indeks Press