

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN GAME SIPAK BATU BERBASIS DIGITAL TERHADAP PENGENALAN SEJARAH PADA ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN

Adi Priyanto¹, Vivi Anggraini², Tia Novela^{*3}

STKIP Yayasan Abdi Pendidikan¹, Universitas Negeri Padang^{2,3}

Email: *vivianggraini887@gmail.com

Priyanto, Adi., Anggraini, Vivi., Novela, Tia. (2024). Efektivitas Penggunaan Game Sipak Batu Berbasis Digital Terhadap Pengenalan Sejarah Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(2), 580-585.

doi: <https://doi.org/0.33222/pelitapaud.v8i2.3901>

Diterima:30-05-2024

Disetujui: 02-06-2024

Dipublikasikan: 30-06-2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa efektifkah game sipak batu terhadap kecedasan anak usia dini. Penelitian ini dilakukan di kota Padang, Sumatera Barat. Uji keefektifan cara tradisional Permainan Sipak Batu menggunakan uji t berpasangan. Responden dalam penelitian berjumlah lima belas anak di TK Amalan. Uji efektivitas game Sipak Batu dilakukan dengan metode eksperimen one-group pretest-posttest. Responden dalam penelitian ini sebanyak 15 orang anak. Hasil analisis data terdapat peningkatan rata-rata sebelum diberikan perlakuan yaitu 34,73 dengan setelah diberikan perlakuan yaitu 40,40. Dari perhitungan t hitung adalah -10,159 dengan probabilitas/tingkat signifikansi 0,000 (p value < 0,05) berarti H_0 ditolak karena terdapat perubahan yang signifikan antara sebelum menggunakan game Sipak Batu (pretest) dengan setelah menggunakan game Sipak Batu (posttest). Jadi dapat disimpulkan bahwa game tradisional Minangkabau Sipak Batu berbasis android efektif digunakan untuk pengenalan sejarah anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: Sejarah, Anak Usia Dini, Game Sipak Batu

Abstract: This research aims to see how effective the Sipak Batu game is on the intelligence of early childhood. This research was conducted in the city of Padang, West Sumatra. Test the effectiveness of the traditional method of playing the Sipak Batu game using the paired t test. Respondents in the research were fifteen children at the Amalan Kindergarten. The effectiveness test of the Sipak Batu game was carried out using the one-group pretest-posttest experimental method. The respondents in this study were 15 children. The results of data analysis showed an average increase before being given treatment, namely 34.73, compared to after being given treatment, namely 40.40. From the t calculation, it is -10.159 with a probability/significance level of 0.000 (p value < 0.05), meaning that H_0 is rejected because there is a significant change between before using the Sipak Batu game (pretest) and after using the Sipak Batu game (posttest). So it can be concluded that the Android-based traditional Minangkabau game Sipak Batu is effectively used to introduce history to children aged 5-6 years

Keywords: History, Early Childhood, Sipak Batu Games

© 2024 Adi Priyanto, Vivi Anggraini, Tia Novela
Under the license CC BY-SA 4.0

*corresponding author: Tia Novela
<http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud>

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Maka dari itu anak usia dini termasuk dalam kelompok umum pra sekolah dimana pada kelompok tersebut anak ingin bermain melakukan latihan berkelompok, melakukan penjelajahan, bertanya, menirukan, dan menciptakan sesuatu. Pada masa ini anak mengalami kemajuan pesat dalam keterampilan menolong dirinya sendiri dan dalam keterampilan bermain. Melalui permainan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, melalui bermain anak belajar tentang: konsep-konsep matematika, sains, seni dan kreativitas, bahasa, sosial, dan sejarah. Selama bermain anak mendapatkan pengalaman untuk mengembangkan aspek-aspek/nilai-nilai moral, fisik/motorik, kognitif, bahasa, seni dan sejarah. Sehingga dengan bermain kemampuan anak dalam berfikir dan belajar, memecahkan masalah, dan kemampuan untuk beradaptasi pada lingkungan baru dan mengenal sejarah.

Tujuan pembelajaran sejarah budaya minangkabau kan tercapai dengan baik jika pendidik mampu mengaplikasikan metode dan media pembelajaran yang tepat dengan kebutuhan peserta didik. Metode merupakan alat untuk mencapai tujuan, hal ini berlaku baik bagi guru, dosen, pelatih, dan siswa. Makin baik metode itu, makin efektif pula pencapaian tujuan. Dengan memiliki pengertian secara umum mengenai sifat berbagai metode, baik mengenai kebaikannya akan lebih mudah untuk menetapkan metode yang akan dilaksanakan. Pentingnya mengenalkan sejarah pada anak usia dini adalah agar anak mengetahui kisah-kisah dan kebudayaan di masa lalu, untuk kemudian diambil hikmah/ibrahnya sehingga menjadi pelajaran karakter bagi anak tersebut. Anak akan meneladani sifat positif dari para pahlawan dan budaya sehingga menumbuhkan minat literasi anak akan cerita sejarah.

Belajar sejarah merupakan suatu jenis berpikir yang disebut sebagai pemikiran historis, yang memiliki tujuan untuk membangun suatu

konsentrasi yang cerdas, dari masa lampau kemudian dapat diambil kegunaannya. Semua peristiwa-peristiwa dalam sejarah merupakan peristiwa yang benar-benar terjadi serta dapat dibuktikan kebenarannya melalui fakta-fakta sejarah. Pelajaran sejarah anak usia dini meliputi (1) kesadaran sejarah, sosio- kultural membangkitkan kesadaran historis yang kemudian akan membentuk kesadaran nasional, kesediaan dalam berkorban, (2) nasionalisme, yaitu memiliki rasa kebangsaan serta cinta tanah air, kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, dan patriotisme, (3) memiliki kecakapan akademik, memberikan bimbingan, serta memiliki pengetahuan yang luas (Aman, 2011: 45. Sejarah tidak hanya sekedar menyajikan teori tentang fakta-fakta sejarah yang terkesan kering, namun disini pembelajaran sejarah juga harus menekankan pada pemahaman yang memiliki tujuan untuk membentuk atau mengembangkan karakter peserta didik dengan menyampaikan nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah dan dapat dihubungkan dengan kehidupan masa sekarang. Oleh karena itu proses pembelajaran sejarah harus dilakukan dengan baik, karena pembelajaran sejarah yang baik akan membentuk pemahaman sejarah yang baik

Menurut Amelia (2014: 48) beberapa indikator terkait dengan pembelajaran sejarah tersebut yaitu : (1) pembelajaran sejarah memiliki tujuan, substansi, dan sasaran pada segi-segi yang bersifat normatif; (2) nilai dan makna sejarah diarahkan pada kepentingan tujuan pendidikan dari pada akademik atau ilmiah murni; (3) aplikasi pembelajaran sejarah bersifat pragmatik, sehingga dimensi dan substansi dipilih dan disesuaikan dengan tujuan, makna, dan nilai pendidikan yang hendak dicapai yakni sesuai dengan tujuan pendidikan; (4) pembelajaran sejarah secara normatif harus relevan dengan rumusan tujuan pendidikan nasional; (5) pembelajaran sejarah harus memuat unsur pokok: instruction, intellectual training, dan bertanggung jawab pada masa depan bangsa; (6) pembelajaran sejarah tidak hanya menyajikan pengetahuan fakta pengalaman kolektif dari masa lampau, tetapi harus memberikan latihan berpikir kritis dalam memetik makna dan nilai dari peristiwa sejarah yang dipelajarinya (Junida 2019). Mempelajari sejarah sederhananya, peserta

didik haruslah menggunakan ingatan, imajinasi, kekuatan penalaran, serta penilaiannya dalam mengumpulkan, memeriksa, dan mengkorelasikan fakta dalam menarik kesimpulan, menimbang bukti, dan dalam pembentukannya. Hubungan antara sejarah dengan budaya tidak bisa dipisahkan. Keduanya ibarat dua sisi koin. Sejarah adalah proses manusia mengenal lingkungan dari masa lalu untuk masa depan, lalu hasil dari pengamatan tersebut menjadi budaya yang melekat pada para pelakunya (Anggraini and Priyanto 2019).

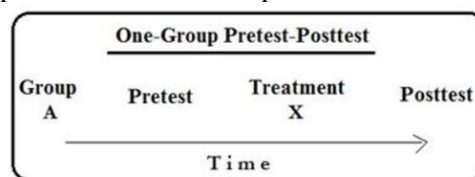
Fakta masalah di lapangan berdasarkan pengamatan salah satu TK di Padang dan wawancara dengan guru diperoleh data menunjukkan bahwa pengenalan sejarah sangat rendah. 1) Anak belum dapat mengenal lagu minangkabau, 2) adanya anak-anak yang belum dapat mengenal permainan tradisional Minangkabau, 3) masih ada anak yang sulit mengucapkan bahasa Minangkabau. Berdasarkan fakta masalah dan hasil penelitian terdahulu yang telah dijabarkan maka perlu dilakukan penelitian tentang efektivitas game tradisional Minangkabau berbasis android untuk pengenalan sejarah anak usia dini. Game tradisional Minangkabau salah satu upaya agar pendidik dapat melihat pengenalan sejarah pada anak, alasan memilih game tradisional Minangkabau Sipak Batu karena sesuatu yang menarik perhatian anak dan menciptakan suasana lebih menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Game dibuat berdasarkan rancangan penyusunan media audio visual yang berupa gambar bergerak yaitu video (animasi).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu, peneliti tidak mempunyai keleluasaan untuk memanipulasi subjek, artinya random kelompok biasanya dipakai sebagai dasar untuk menetapkan sebagai kelompok perlakuan dan *control*. Menurut Setyo (1997: 36) penelitian eksperimen biasanya diakui sebagai penelitian yang paling ilmiah dari seluruh tipe penelitian karena peneliti dapat memanipulasi perlakuan yang menyebabkan terjadinya sesuatu. Menurut Consuelo (1993: 93) penelitian eksperimen

adalah satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji hipotesis mengenai hubungan sebab akibat. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*One Groups Pretest-Posttest Design*”, yaitu desain penelitian yang terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2001: 64).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*One Groups Pretest-Posttest Design*”, yaitu desain penelitian yang terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan.



Gambar 1. Desain Penelitian

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Efektivitas game tradisional minangkabau sipak batu berbasis android terhadap pengenalan sejarah anak usia dini 5-6 tahun dengan rancangan post-test dan pre-test. Peneliti melakukan *pretest* untuk mengetahui pengenalan sejarah anak sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan game tradisional Sipak Batu berbasis android. Setelah *pretest* selesai dilakukan maka peneliti melanjutkan untuk memberi perlakuan dengan game tradisional Sipak Batu berbasis android selama 5 kali pertemuan. Setelah perlakuan selesai, peneliti melakukan *posttest* untuk mengukur pengenalan sejarah anak setelah diberikan perlakuan. Hasil dari *pretest* dan *posttest* dijadikan sebagai acuan untuk uji efektifitas data. Berikut adalah skor *pretest* dan *posttest* Data *pretest* dan *posttest* game Sipak Batu berbasis android untuk pengenalan sejarah anak usia 5-6

NO	NAMA ANAK	PRE	POST	Ket
1	AL	38	46	Meningkat
2	KH	34	42	Meningkat
3	RD	36	43	Meningkat
4	NVL	37	45	Meningkat
5	RM	32	41	Meningkat
6	SS	37	42	Meningkat
7	NBL	36	40	Meningkat
8	QEEN	35	39	Meningkat
9	ZD	32	37	Meningkat
10	AD	37	41	Meningkat
11	RN	33	38	Meningkat
12	TGH	35	42	Meningkat
13	KYH	31	37	Meningkat
14	FRHN	35	36	Meningkat
15	AY	33	37	Meningkat
Jumlah		521	606	Meningkat
Rata rata		34,73	40,0	Meningkat

Berdasarkan analisis uji efektivitas, dengan hasil nilai rata-rata pretest sebesar 34,73 dan hasil nilai rata-rata posttest nilai rata-rata sebesar 40,0. peneliti menemukan bahwa anak-anak terlihat antusias dan bersemangat untuk bermain game Sipak Batu alasannya, menurut guru game Sipak Batu ini merupakan sesuatu yang baru bagi anak karena biasanya media digital hanya digunakan untuk menampilkan gambar saja sedangkan game Sipak Batu ini dilengkapi dengan video music. Sesuai dengan penelitian dari (Chicoine 2016) yang menyebutkan bahwa sebuah aplikasi yang diciptakan secara kreatif dan inovatif mampu memberikan daya tarik yang kuat bagi anak. Selain itu, video dan music juga menjadi salah satu faktor pendukung ketertarikan anak dalam bermain yang sesuai dengan penelitian dari (Oswari, Hastuti, and Chandra 2020) menjelaskan bahwa pembelajaran yang disertai video music mampu membantu keberhasilan anak dalam belajar dan dapat meningkatkan semua aspek perkembangan ada anak. Selanjutnya anak-anak yang terlihat sabar dalam menunggu giliran dalam bermain.



Gambar 1. Kegiatan penelitian

Game Sipak Batu berbasis Android sesuai dengan konsep playful learning karena kegiatan dapat mengembangkan pengenalan sejarah anak pada anak dilakukan melalui sebuah media permainan. Pembelajaran yang diberikan pada anak usia dini menggunakan metode Playful Learning yaitu kegiatan yang menyenangkan melalui permainan. Sejalan juga dengan penelitian dari (Gelisli and Yazici 2015) yang menyatakan bahwa permainan sangat diperlukan oleh anak usia dini untuk memaksimalkan proses belajarnya. Game Sipak Batu dilengkapi dengan alur permainan tradisional sipak tekong yang di modifikasi menjadi game Sipak Batu berbasis android. Game Sipak batu disesuaikan dengan kegiatan permainan keseharian anak 5-6 tahun. Karena pendapat (Piper et al. 2018) pengenalan sejarah anak dapat dipelajari anak melalui kegiatan bermain sehingga anak dapat mengingat irama dengan mudah di pahami anak. Sehingga dengan game ini anak dapat merangkaian nada (bunyi dengan getaran teratur) yang terdengar berurutan berirama, dan mengungkapkan *suatu* gagasan.



Gambar 2. Game Sipak Batu

Game tradisional berbasis android berdasarkan kesesuaian media dengan tema. Kesesuaian media berdasarkan tingkat pencapaian anak anak 5- 6 tahun. Menurut (Khamidah and Yulia 2022) Media pembelajaran harus didasarkan pada kajian edukatif dengan memperhatikan kurikulum yang berlaku, cakupan bidang pengembangan yang dikembangkan, karakteristik peserta didik. Kesesuaian komposisi game Sipak Batu meliputi warna, gambar, dan tulisan dalam menstimulus pengenalan sejarah anak. Musik sejak dini meningkatkan kemampuan kognitif dan perkembangan bahasa. Melibatkan anak-anak dalam aktivitas musik selama masa kanak-kanak berdampak positif terhadap perkembangan kognitif, emosional, dan bahasa (Novitasari and Utami 2021). Terutama, pengenalan sejarah anak merangsang pertumbuhan kognitif, membantu

anak-anak dalam memahami konsep-konsep abstrak seperti pola, urutan, dan struktur music (Virganta et al. 2020). Selain itu, aktivitas music dan lagu meningkatkan keterampilan motorik halus dan koordinasi tubuh secara keseluruhan, yang merupakan dasar untuk pengembangan keterampilan motorik holistic (As'ad, Rahman, and Salija 2019). Kemudahan dan keunikan media memotivasi semangat belajar anak. Menurut (Fachrurrazi and Kinasih 2022) pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan daya tarik siswa untuk belajar hal baru dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dipahami. Didalam game ini terdapat video animasi sehingga ketika anak bermain anak juga dapat mendengarkan lagu yang tersedia. Dengan menggunakan game ini anak dapat menikmati lirik lagu dan anak dapat mengingat lagu minangkabau dengan mudah.



Gambar 3. Lagu di Game Sipak Batu

Game Sipak Batu mampu meningkatkan kemampuan daya ingat anak yang ditunjukkan melalui menyanyikan lagu yang bertema transportasi darat dan mampu mengeksplorasi cerita transportasi darat. Menurut (Harmonis et al. 2022) Sebagai sumber belajar untuk mendapatkan informasi dalam mendukung dan mengembangkan rasa ingin tahu anak dan meningkatkan kemampuan daya ingat. Selain itu, melarang atau menjauhkan anak dari android dikhawatirkan justru akan membuat rasa penasaran anak semakin tinggi. Sedangkan mengenalkan anak tentang kapan dan bagaimana menggunakan android justru akan membantu anak untuk menggunakan android secara aman. Bentuk game Sipak Batu secara kognitif dimana media pembelajaran disesuaikan dengan tema dan tingkat pencapaian anak, game Sipak Batu dapat menstimulus kemampuan pengenalan sejarah anak, memotivasi belajar anak. Menurut (Evridawati, Yufiarti, and Yetti 2020) Media sebagai sumber belajar untuk anak usia dini harus memiliki sifat konkrit

dimana akan menumbuhkan minat dan menarik bagi anak. Hal ini yang harus diperhatikan yaitu kesesuaian dengan kapasitas kemampuan fisik anak, kesesuaian dengan pengembangan sosial mental anak, dapat digunakan dalam kelompok anak-anak dan Konstruksi baik, tahan lama, dan aman bagi anak-anak dalam kelompok.

Melalui bermain game Sipak Batu pengenalan sejarah anak-anak dapat berkembang karena didalam game tersebut anak mendengarkan lagu sambil bermain, anak-anak dapat mengekspresikan diri mereka, bertransformasi dari pendiam menjadi lebih baik aktif, ceria, dan antusias. Di luar aspek fisik dan kognitif, pengenalan sejarah berkontribusi signifikan terhadap perkembangan emosional anak (Wulandari et al. 2020). Musik berfungsi sebagai media bagi anak untuk berekspresi pikiran dan perasaan, menyampaikan pernyataan atau pesan, dan mempunyai kekuatan untuk itu menggerakkan hati dengan rasa apresiasi estetis (Ayunita et al. 2023)

SIMPULAN

Penggunaan game tradisional *Sipak Batu* berbasis android dilakukan dengan tujuan memberikan terobosan baru dalam membantu anak usia 5-6 tahun untuk mengembangkan pengenalan sejarah anak. Keadaanya yang terjadi dilapangan, menggambarkan bahwa anak yang mengalami masalah dalam pengenalan sejarah anak. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan dan kemampuan guru dalam menciptakan media yang kreatif, inovatif dan menarik bagi anak. Penggunaan game *Sipak Batu* merupakan sebuah hal yang tepat guna, artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar, b) berdaya guna, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi siswa, c) bervariasi, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu mendorong sikap aktif siswa dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, Vivi, and Adi Priyanto. 2019. "Peningkatan Kemampuan Pengenalan Sejarah Budaya Minangkabau Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Bagi Anak Usia Dini." *Kaganga: Jurnal Pendidikan*

- Sejarah dan Riset Sosial-Humaniora* 2(1): 1–9.
- As'ad, M. Alim Bahri, Muh Asfah Rahman, and Kisman Salija. 2019. "Exploring Students' EFL Learning through Gardner's Multiple Intelligences Theory."
- Ayunita, Siska, Hilda Zahra Lubis, Nurhaliza Hakim, and Nurul Sa. 2023. "Groovy Eco Beats : Elevating Musical Intelligence in Preschoolers through Upcycled Drum Band Games." 3: 175–83.
- Chicoine, Luke E. 2016. *Identifying National Level Education Reforms in Developing Settings: An Application to Ethiopia*.
- Evridawati, Beryana, Yufiarti, and Elindra Yetti. 2020. "The Cognitive Style and Attachment on Early Childhood Speech Skills." *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini* 14(1): 32–42.
- Fachrurrazi, Ahmad, and Titah Kinasih. 2022. "Pelatihan Media Interaktif Untuk Pembelajaran Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini." *Kanigara* II(1): 186–94. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/kanigara/article/view/5066%0Ahttp://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/kanigara/article/download/5066/3457>.
- Gelisli, Yucel, and Elcin Yazici. 2015. "A Study into Traditional Child Games Played in Konya Region in Terms of Development Fields of Children." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 197: 1859–65.
- Harmonis, Mistria et al. 2022. "Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Media Game Gartic." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(4): 3578–89.
- Junida, Dwi Surti. 2019. "Kecanduan Online Anak Usia Dini ." *Walasuji: Jurnal Sejarah dan Budaya* 10(1): 57–68.
- Khamidah, Anis, and Nikmahtul Khoir Tri Yulia. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Dalam Pembelajaran Bahasa Melalui Tema Binatang Untuk Anak Usia 4-5 Tahun Di Ra Bahrul Ulum Sawahan Turen-Malang." *JURALIANSI: Jurnal Lingkup Anak Usia Dini* 2(1): 8–17.
- Novitasari, K, and N R Utami. 2021. "Being A Smart Parent: A Handbook for Educating Children Based On Multiple Intelligences." *Proceedings UPY* <https://proceeding.upincase.upy.ac.id/index.php/Proceedings/article/view/44%0Ahttps://proceeding.upincase.upy.ac.id/index.php/Proceedings/article/download/44/70>.
- Oswari, Teddy, Erni Hastuti, and Reza Chandra. 2020. *Minangkabau Language Learning Based on Android Application*.
- Piper, Benjamin, Stephanie Simmons Zuilkowski, Dunston Kwayumba, and Arbogast Oyanga. 2018. "Examining the Secondary Effects of Mother-Tongue Literacy Instruction in Kenya: Impacts on Student Learning in English, Kiswahili, and Mathematics." *International Journal of Educational Development* 59: 110–27.
- Virganta, Anada Leo, Kamtini Kamtini, Nurmaniah Nurmaniah, and Salsabila Hasiana Tanjung. 2020. "Learning Model Based on Multiple Intelligence in Stimulating Musical Intelligence in Children." *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal* 3(4): 2015–23.
- Wulandari, Hayani, I Muqodas, G Nikawanti, and D Ardiyanti. 2020. "Multiple Intelligence of Early Children in Creative Dance." *The 3rd International Conference on Elementary Education (ICEE 2020)* 2020(1): 570–77.