



Permainan Engklek Interaktif Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Maulidina Putri Susanti*, Yudithia Dian Putra, Munaisra Tri Tirtaningsih

S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Departemen PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Malang – Jl. Semarang No. 5 Kota Malang

*Penulis korespondensi, E-mail: maulidina.putri0706@gmail.com, 085191174790

Articel Recieved: 05/01/2025
Article Accepted: 22/03/2025

Article Processed: 28/02/2025
Article Published: 24/03/2025

Abstract

Along with the development of technology, innovation is needed so that traditional games remain interesting and relevant. The traditional game of Engklek has the potential to develop gross motor skills in early childhood. This research aims to develop interactive learning media based on Engklek games that are tailored to the needs of group B children at Flamboyan Kindergarten. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes the stages of needs analysis, design, development, trial, and evaluation. The results showed that the interactive crank game media developed was able to improve children's motor skills. The validity of the developed media is obtained through expert assessment. Thus, this Engklek game-based interactive learning media is feasible to use as a tool in the learning process in kindergarten to develop children's motor skills. Teachers and children gave positive responses to this game, which was considered interesting and in accordance with learning needs. This finding is expected to be one of the alternative innovative learning media for early childhood education..

Keywords: Hopscotch; Child; Motor Skills

Abstrak

Seiring perkembangan teknologi, diperlukan inovasi agar permainan tradisional tetap menarik dan relevan. Permainan tradisional Engklek memiliki potensi dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis permainan Engklek yang disesuaikan dengan kebutuhan anak kelompok B di TK Flamboyan. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, uji coba, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan engklek interaktif yang dikembangkan mampu meningkatkan keterampilan motorik anak. Validitas media yang dikembangkan diperoleh melalui penilaian ahli. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis permainan Engklek ini layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di TK untuk mengembangkan keterampilan motorik anak. Guru dan anak memberikan tanggapan positif terhadap permainan ini, yang dianggap menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Temuan ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif untuk pendidikan anak usia dini.

Kata kunci: Engklek; Motorik; Anak

Permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan oleh nenek moyang zaman dahulu, dan kerap dilakukan dalam kelompok (Hadjarati & Haryaanto, 2021). Permainan tradisional kerap kali dimainkan oleh anak-anak semasa kecilnya. Permainan tradisional bukan hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga memiliki makna filosofis yang mendalam. Para leluhur

menciptakan berbagai jenis permainan dengan menyisipkan nilai-nilai kehidupan di dalamnya. Proses interaksi saat bermain, baik dengan teman sebaya maupun orang tua mengajarkan nilai kebersamaan, keadilan dan juga kerjasama. Selain itu, permainan tradisional juga dapat menumbuhkan karakter dan moralitas yang berguna bagi perkembangan pribadi dan sosialnya di masa depan.

Di era perkembangan teknologi yang begitu pesat membawa dampak pada pola pikir dan gaya hidup masyarakat. Salah satu dampaknya terlihat pada preferensi permainan. Masyarakat secara perlahan meninggalkan permainan tradisional dan beralih memainkan permainan modern yang memanfaatkan teknologi digital. Hal ini sejalan dengan transformasi lebih lanjut dalam pendekatan terhadap bermain, di mana kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah meminimalkan aspek fisik dalam pengembangan anak-anak, menggantikannya dengan interaksi lebih banyak di dunia maya. Dalam hal ini, bukan berarti anak tidak boleh bermain permainan modern, akan tetapi tidak bijak rasanya jika membiarkan anak terlalu lama diam di depan layar smartphone. Selain merusak mata, perkembangan dasar anak yang lain, seperti kognisi, emosi, sosial, bahasa, dan lain sebagainya tidak akan berkembang secara maksimal. Seperti yang kita pahami, bahwa permainan modern akan menjadikan anak sebagai makhluk individu. Ini dibuktikan dengan anak yang bermain seorang diri, jika menang senang sendiri, bahkan ketika kalah pun anak akan merasakan sedih sendiri.

Semakin berkembangnya teknologi dan perubahan gaya hidup, permainan modern semakin mendominasi, perlahan-lahan menyebabkan bergesernya perhatian terhadap permainan tradisional. Fenomena ini memunculkan kecenderungan bahwa pada zaman sekarang, anak-anak usia dini banyak yang tidak mengenal atau bahkan melupakan permainan tradisional. Faktor-faktor seperti kemudahan aksesibilitas permainan digital, daya tarik visual yang tinggi dan popularitas gadget menyebabkan pergeseran minat anak-anak dari permainan tradisional yang lebih bersifat fisik dan interaktif. Oleh karena itu, penting untuk memberikan perhatian khusus dalam upaya pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya, serta sebagai sarana pendidikan dan pengembangan anak-anak.

Permainan tradisional Indonesia, seperti engklek, memberikan kontribusi yang berharga dalam pengembangan motorik anak usia dini. Salah satu aspek motorik yang dilatih melalui permainan ini adalah motorik kasar, khususnya keseimbangan. Anak-anak belajar mengontrol gerakan tubuhnya saat melompat dari satu kotak ke kotak lainnya, mengasah kemampuan yang dimiliki dalam menjaga keseimbangan dengan baik. Melalui permainan engklek, anak-anak dapat belajar tentang konsep-konsep seperti kerjasama antar teman, sportivitas dalam bermain bersama, serta kejujuran dalam sebuah permainan.

Peneliti melakukan pengamatan yang melibatkan guru, orang tua/wali murid, dan anak usia dini khususnya siswa kelompok B. Dari hasil pengamatan tersebut, peneliti memperoleh informasi bahwa guru telah memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak, namun untuk permainan engklek belum diikutsertakan dalam rangkaian pengenalan tersebut. Sementara itu, berdasarkan informasi dari orang tua, anak-anak sudah memiliki pengetahuan yang cukup baik tentang permainan tradisional, seperti lompat tali dan petak umpet. Untuk permainan engklek, sebagian dari mereka ada yang sudah familiar dan sebagian yang lain masih asing dengan permainan itu. Sehingga berdasarkan kondisi tersebut, peneliti perlu memperkenalkan lebih mendalam permainan engklek pada mereka.

Dari penjelasan diatas, peneliti ingin melakukan pengembangan terhadap permainan tradisional, khususnya fokus pada permainan engklek. Peneliti melakukan observasi awal di kelompok B TK Flamboyan, yang terletak di Dusun Kruwul, Desa Sukoanyar, Kecamatan Turi, Kabupaten Lamongan. Permainan engklek masih kurang diminati dan dikenal oleh anak-anak, terutama di antara siswa kelompok B TK Flamboyan. Anak-anak lebih tertarik bermain gadget dibandingkan bermain permainan tradisional, dan kurangnya pengenalan permainan tradisional kepada anak oleh orang tua dan Guru.

Adanya temuan dari penelitian terdahulu yang relevan dan menjadi pendorong bagi peneliti untuk melakukan pembaruan pada permainan engklek ini antara lain: 1) Penelitian oleh Dewi Nurfitasari, dkk (2022) menjelaskan bahwa penelitian yang dilakukan tersebut mengenai media pembelajaran engklek dengan memanfaatkan amplop berisikan pertanyaan yang disusun untuk menjadi lintasan permainan. 2) Penelitian oleh Hidayatu Munawaroh (2017) yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini” menyatakan bahwa permainan tradisional engklek memerlukan media berupa poster untuk mengembangkan imajinasi visual anak. 3) Penelitian yang dilakukan oleh Chatarina Febriyanti, dkk yang berjudul “Etnomatika pada permainan tradisional engklek dan gasing khas kebudayaan Sunda” yang dapat disimpulkan bahwa terdapat unsur matematika berupa bentuk geometri dalam permainan engklek dan gasing yang merupakan permainan tradisional khas kebudayaan Sunda, selain itu dinyatakan bahwa terdapat unsur membilang angka 1 hingga 9. 4) Adapun penelitian yang dilakukan oleh Firda Maula, dkk (2023) yang menyatakan bahwa diharapkan media permainan tradisional engklek dibuat lebih menarik dengan memberikan warna yang beragam serta menggunakan media karpet agar saat anak yang terjatuh tidak terlalu sakit.

Berdasarkan temuan pada penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut berjudul "Pengembangan Permainan Engklek Interaktif Pada Kelompok B". Peneliti melakukan pengembangan permainan tradisional engklek dengan menyesuaikan perkembangan zaman. Media permainan engklek di desain menggunakan aplikasi canva dan dicetak dalam bentuk banner. Pada setiap tepi Karpet banner yang menjadi lintasan permainan tersebut dilengkapi dengan perekat yang bertujuan agar mencegah adanya pergeseran karpet lintasan ketika digunakan bermain. Media ini memiliki bentuk yang mudah disimpan dan digunakan kapan dan dimana saja karena berupa karpet banner yang terbuat dari kertas berbahan albatross sehingga fleksibel dan tahan lama.

Selain memiliki beragam variasi, keunikan dari permainan engklek ini juga terletak pada penggunaan gaco. Gaco dalam permainan engklek biasanya menggunakan batu atau pecahan genting. Beberapa daerah mungkin menggunakan batu-batu kecil, sementara daerah lain mungkin lebih kreatif dengan menciptakan gaco dari bahan-bahan seperti karet, kayu, atau bahkan plastik. Hal ini menunjukkan fleksibilitas permainan engklek dalam beradaptasi dengan kondisi dan sumber daya lokal. Penting untuk mempertahankan aturan permainan engklek, termasuk penggunaan gaco, untuk menjaga konsistensi dan keadilan dalam bermain. Dalam hal ini peneliti mencoba untuk mengganti gaco dari bahan plastisin supaya lebih menarik karena dapat dibentuk sesuai dengan keinginan anak-anak.

Selain menggunakan plastisin sebagai pengganti gaco, peneliti juga ingin membuat pengembangan pada permainan engklek dengan menambahkan kartu misteri yang berisikan

pertanyaan atau beberapa hiburan seperti kartu permainan monopoli untuk lebih menarik minat anak untuk bermain engklek. Kartu misteri inilah yang membedakan antara permainan tradisional engklek yang sudah ada dengan permainan engklek yang dikembangkan oleh peneliti, pada permainan engklek yang dikembangkan peneliti ini menggunakan kartu misteri yang berisi beragam pertanyaan, sehingga akan terdapat interaksi antara peneliti atau guru pendamping dengan siswa. Karena kartu misteri yang berisi bermacam pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa, sehingga peneliti atau guru pendamping berperan sebagai pengkoreksi.

Permainan engklek interaktif yang dikembangkan oleh peneliti ini tidak memiliki batasan pemain, sehingga dapat menjadi salah satu sarana bagi anak dalam memiliki interaksi dengan lingkungan sosial yang ada disekitarnya. Melalui permainan ini, dapat melatih kemampuan motorik yang dimiliki oleh anak usia dini, terutama motorik kasar yang umumnya ditunjukkan dengan adanya gerakan melompat, berjalan, berlari, mengangkat kepala, duduk, jongkok, menendang bola, mengganggu, menggelengkan kepala dan lain sebagainya. Serta mengajarkan kepada anak untuk berlatih bersabar dalam menunggu giliran.

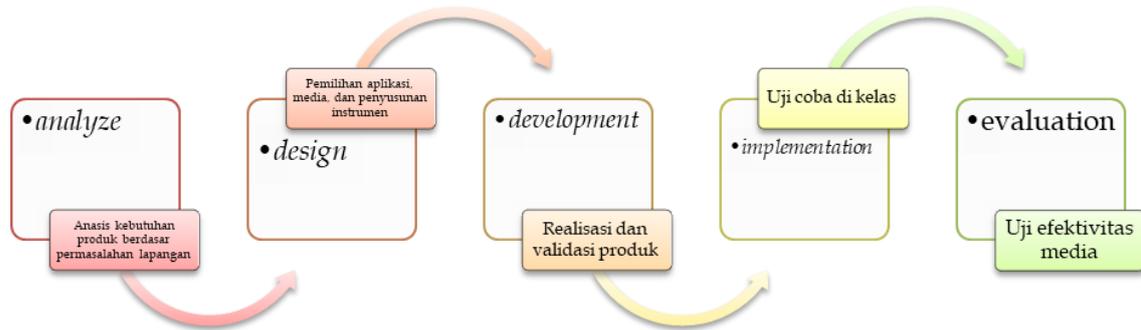
Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya melestarikan dan mengembangkan permainan tradisional di kalangan anak usia dini. Dapat memberikan wawasan lebih lanjut dan mendukung upaya pelestarian serta pengembangan permainan tradisional sebagai sumber pembelajaran dan pengembangan anak-anak.

Dari pemahaman akan permainan engklek dan hasil observasi awal, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul "Pengembangan Permainan Engklek Interaktif Pada Kelompok B Di Tk Flamboyan". Dengan demikian, melalui penelitian ini peneliti ingin mengembangkan permainan tradisional engklek interaktif untuk menstimulasi kemampuan motorik pada siswa Kelompok B dan apakah pengembangan permainan tradisional engklek interaktif ini efektif dalam menstimulasi kemampuan motorik pada siswa Kelompok B

METODE

Penelitian dan pengembangan media permainan tradisional engklek interaktif pada anak usia dini kelompok B di TK Flamboyan memanfaatkan pendekatan Research and Development. Melalui pendekatan R&D, peneliti melakukan kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif yang disertai dengan kegiatan mengembangkan sebuah produk untuk memecahkan suatu persoalan yang dihadapi. Karena tujuan dari pendekatan R&D ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggung jawabkan (Munawaroh, 2015).

Pendekatan Research and Development memiliki berbagai model yakni model pengembangan Borg dan Gall, model pengembangan 4D, dan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini bersifat umum sehingga tepat untuk dikembangkan dalam pembelajaran di kelas. Untuk rancangan penelitian dan pengembangan yang relevan dengan pendekatan ini dilakukan melalui 5 tahap, yaitu tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

Pada tahap analisis (*Analyze*), peneliti mengumpulkan informasi awal tentang penelitian yang akan dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara pada beberapa pihak terkait seperti guru, orang tua dan siswa. Selain itu peneliti juga melakukan studi pustaka dengan mengkaji berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan dalam perencanaan media yang akan dikembangkan dari jurnal maupun sumber lain yang relevan. Produk yang akan dihasilkan berupa media permainan engklek interaktif untuk melatih motorik dan kreativitas anak usia dini. Selanjutnya, pada tahap perencanaan (*Design*), peneliti membuat desain lintasan permainan engklek interaktif. Setelah itu, peneliti menyusun pertanyaan-pertanyaan pada kartu misteri dan terakhir membuat buku petunjuk. Buku petunjuk penggunaan dan sajian isi pokok materi permainan engklek interaktif ini berisikan alur, serta peraturan cara bermain. Pada tahap pengembangan (*Development*), peneliti melakukan pengembangan produk permainan tradisional engklek berupa karpet banner yang didesain melalui aplikasi canva. Setelah produk siap dilakukan uji coba kepada ahli media dan ahli materi untuk menentukan tingkat kelayakan produk, menemukan kekuatan maupun kelemahan yang terdapat pada produk, dan memperoleh saran serta masukan dari validator ahli. Komentar dan saran dari validator ahli tersebut akan dijadikan sebagai pedoman bahan perbaikan dan perkembangan produk. Pada tahap implementasi (*Implementation*), dilakukan uji coba produk pada kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 4 anak berusia 5-6 tahun di TK Flamboyan Sukoanyar. Tujuan dari implementasi tersebut guna menganalisis kendala atau hambatan, kekurangan serta keefektifan pada produk yang akan dikembangkan.

Hasil uji coba pada kelompok kecil akan dijadikan acuan untuk perbaikan pada uji coba selanjutnya, yaitu pada kelompok besar. Uji coba kelompok besar dilakukan melalui tes pada anak usia dini untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan tersebut dapat membantu meningkatkan motorik dan kreativitas anak usia dini. Terakhir, yaitu tahap evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap evaluasi ini, peneliti melakukan evaluasi pada produk dengan berdasarkan data yang telah diperoleh dari uji coba di lapangan. Melalui model pengembangan ADDIE ini, peneliti menghasilkan produk media pembelajaran secara nyata, bukan hanya sekedar rekayasa perangkat lunak. Selain itu, model pengembangan ADDIE ini unggul karena tahapan kerjanya sistematis sehingga menghasilkan produk yang valid.

Subjek penelitian ini merupakan anak usia 5-6 tahun khususnya anak kelompok B, TK Flamboyan yang beralamatkan di Dusun Kruwul, Desa Sukoanyar RT.03 RW.01 Kecamatan Turi Kabupaten Lamongan. Selain itu juga ada ahli media, ahli materi dan ahli pengguna. Pada subjek anak usia 5-6 tahun dan guru diminta untuk menguji media yang dikembangkan oleh peneliti.

Sedangkan bagi ahli materi dan ahli media berperan untuk menilai mengenai aspek materi dan tampilan dari media tersebut.

Instrumen dan teknik pengumpulan data dilakukan peneliti melalui wawancara, penyebaran angket dan dokumentasi kegiatan. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara dengan guru TK Flamboyan Sukoanyar, orang tua dan siswa TK Flamboyan Sukoanyar. Data kuantitatif diperoleh berdasarkan angket validasi oleh ahli media, ahli materi dan penilaian dari guru TK Flamboyan selaku ahli pengguna. Teknik analisis data kualitatif maupun kuantitatif dilakukan peneliti pada saat sebelum di lapangan, selama di lapangan dan sesudah di lapangan. Analisis data kualitatif dilakukan sebelum di lapangan dengan merumuskan dan menjelaskan masalah yang menjadi fokus penelitian. Analisis data selama di lapangan, dilakukan peneliti saat melakukan wawancara. Pada saat wawancara peneliti sudah harus menganalisis hasil wawancara tersebut. Jika dirasa kurang memuaskan maka peneliti harus melakukan wawancara ulang. Analisis data setelah di lapangan dilakukan dengan menyimpulkan keseluruhan data yang diperoleh saat wawancara, penyebaran angket, dan proses dokumentasi kegiatan. Tidak hanya analisis data kualitatif saja yang dilakukan peneliti setelah di lapangan, peneliti juga melakukan analisis data kuantitatif dengan melakukan penyebaran angket kepada dua ahli media, dua ahli materi dan ahli pengguna untuk mempermudah memperoleh kesimpulan.

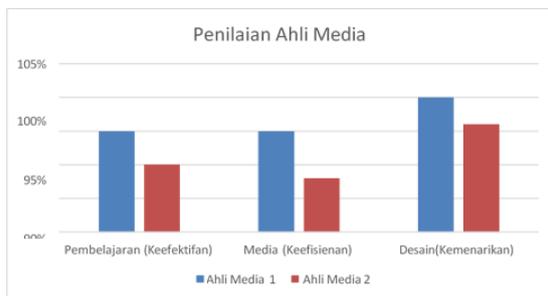
HASIL

Penelitian dan pengembangan ini mendatangkan hasil berupa produk media pembelajaran karpet banner bernama Engklek Interaktif, media ini dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran terutama dalam melatih motorik kasar anak Kelompok B usia 5-6 tahun di TK Flamboyan. Nama media “Engklek Interaktif “ ini berasal dari salah satu jenis permainan tradisional yang sudah ada dari zaman dahulu bernama “Engklek” serta kata “Interaktif” yang berarti media dapat memunculkan interaksi antar pengguna. Produk dari media permainan engklek interaktif ini berupa karpet banner yang mana ini merupakan alas yang akan digunakan dalam permainan engklek interaktif. Pada lintasan permainan engklek interaktif ini terdapat pola lantai yang terdiri dari beberapa bentuk bangun datar yang disusun menjadi lintasan permainan seperti pada gambar 2. Berikut:



Gambar 2. Lintasan Permainan Engklek Interaktif

Penyajian data uji coba mengenai pengembangan produk media permainan Engklek Interaktif yang dilakukan oleh peneliti ini telah diperoleh melalui dua tahapan pengambilan data. Tahap pertama diperoleh berdasarkan validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli pengguna. Untuk tahap kedua diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Data uji coba kelayakan produk pengembangan media permainan Engklek Interaktif yakni berupa observasi, wawancara dan angket. Data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini berbentuk data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif ditunjukkan dengan bentuk diagram yang disajikan pada gambar bagan berdasarkan hasil uji kelayakan oleh para ahli serta angket uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar. Sedangkan untuk data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan yang diterima peneliti dari para ahli, adapun total hasil persentase validasi media permainan Engklek Interaktif oleh ahli media adalah seperti gambar 3. Berikut.

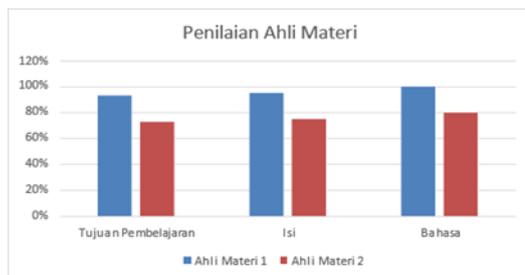


Gambar 3. Hasil Validasi Oleh Ahli Media

Hasil dari penyajian data pada gambar 3 tersebut terdapat skor presentasi mengenai aspek pembelajaran sebesar 95% menurut Ahli Media I, sedangkan menurut Ahli Media II sebesar 90%. Skor persentase media sebesar 95%, sedangkan menurut Ahli Media II sebesar 88%. Serta aspek desain menurut Ahli Media I sebesar 100%, dan menurut Ahli Media II sebesar 96%. Adapun hasil total skor rata-rata persentase dari pengembangan media permainan engklek interaktif diperoleh persentase sebesar 91%.

Berdasarkan sajian pada gambar diagram di atas, maka hasil validasi oleh ahli media memperoleh rerata persentase berjumlah 90%. Maka kesimpulan yang dapat diambil yakni pengembangan media permainan Engklek Interaktif yang dilakukan oleh peneliti guna melatih kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dinyatakan dalam kriteria sangat layak dan sangat baik untuk digunakan. Diperoleh data kualitatif dari catatan oleh ahli media yakni keseluruhan media yang dibuat sudah sangat baik, dan dapat dilengkapi dengan memberikan stiker yang digunakan sebagai penanda area yang dikuasai oleh pemain serta menambahkan anti selip untuk meminimalisir adanya pergeseran karpet banner media permainan Engklek Interaktif saat digunakan.

Data kuantitatif berasal dari hasil penilaian pada lembar instrumen penilaian, adapun total hasil persentase validasi media oleh ahli materi dipaparkan seperti gambar 4 dibawah ini.



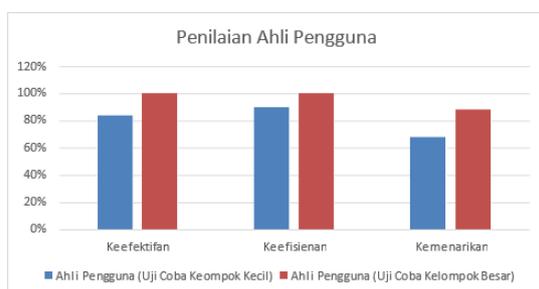
Gambar 4. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

Hasil dari penyajian data pada gambar 4 tersebut terdapat skor persentase mengenai aspek tujuan pembelajaran menurut Ahli Materi I sebesar 93%, dan menurut Ahli Materi II sebesar 73%. Aspek bahasa sebesar 95% menurut Ahli Materi I, dan menurut Ahli Materi sebesar 75%. Aspek isi atau materi menurut Ahli Materi I sebesar 100% dan Menurut Ahli Materi II sebesar 80%. Adapun hasil total skor rata-rata persentase dari pengembangan media permainan Engklek Interaktif diperoleh persentase sebesar 87%.

Berdasarkan sajian pada gambar diagram di atas, maka hasil validasi oleh ahli media memperoleh rerata persentase berjumlah 87 %. Maka kesimpulan yang dapat diambil yakni pengembangan media permainan engklek interaktif yang dilakukan oleh peneliti guna melatih kemampuan motorik kasar anak usia dini dinyatakan dalam kriteria sangat baik karena layak digunakan dengan revisi sesuai saran.

Data kuantitatif yang diperoleh dari catatan oleh ahli materi yakni secara keseluruhan media yang dibuat sudah baik dan dapat diberikan acuan atau aturan permainan, kartu misteri hendaknya berfokus pada aspek perkembangannya yang ingin ditingkatkan melalui permainan engklek interaktif, kartu misteri sebaiknya dipikirkan tentang ketahanannya yaitu memiliki bahan yang tebal tidak mudah rusak, serta pertanyaan penjumlahan cukup sampai belasan agar tidak menyulitkan anak dan efektif waktu.

Data kuantitatif berasal dari penilaian pada lembar instrument, adapun total hasil persentase validasi media oleh ahli pengguna dapat dilihat seperti pada gambar 5 berikut.



Gambar 5. Hasil Validasi Oleh Ahli Pengguna

Hasil dari penyajian data pada gambar 5 tersebut terdapat skor presentasi mengenai aspek uji coba pada kelompok kecil dan uji coba kelompok besar mengenai keefektifan sebesar 84% pada uji coba kelompok kecil dan pada uji coba kelompok besar memperoleh persentase sebesar 100%, kemenarikan uji coba kelompok kecil sebesar 90% dan pada uji coba kelompok besar sebesar 100%, dan untuk aspek keefisienan pada uji coba kelompok kecil sebesar 68% dan pada

uji coba kelompok besar sebesar 88%. Adapun hasil total skor rata-rata persentase dari pengembangan media permainan engklek interaktif diperoleh persentase dari kedua uji coba yang dilakukan sebesar 88%.

Berdasarkan sajian pada gambar diagram di atas, maka hasil validasi oleh ahli pengguna memperoleh rerata persentase berjumlah 80%. Maka kesimpulan yang dapat diambil yakni pengembangan media permainan engklek interaktif yang dilakukan oleh peneliti guna melatih kemampuan motorik kasar anak usia dini dinyatakan dalam kriteria layak untuk digunakan tanpa revisi. Data kualitatif diperoleh dari catatan oleh ahli pengguna yakni permainan engklek tersebut bisa menjadi salah satu alternatif permainan motorik untuk anak, jadi anak lebih bersemangat dalam belajar dan bermain.

PEMBAHASAN

Terdapat dua tahap uji coba media Permainan Engklek Interaktif di lapangan yang terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, keduanya dilakukan dalam rentang waktu 27 Juni 2024 s.d 31 Agustus 2024 dengan subjek anak Kelompok B usia 5-6 tahun di TK Flamboyan. Uji Coba kelompok kecil berhasil dilakukan kepada 4 anak di TK Flamboyan. Sedangkan untuk uji coba kelompok besar dilakukan kepada 20 anak Kelompok B usia 5-6 tahun di TK Flamboyan.

Pada saat kegiatan uji coba permainan engklek interaktif, anak-anak terlihat tertarik dengan kegiatan yang akan dilakukan. Disaat guru menyiapkan media permainan engklek interaktif, anak-anak menunjukkan ekspresi penasaran, antusias dan sangat tertarik untuk memainkannya. Meski engklek merupakan permainan tradisional, tetapi bagi anak-anak merupakan permainan baru karena sebelumnya mereka belum mengenal engklek. Desain permainan engklek interaktif yang memiliki gambar dan warna yang beragam sehingga membuat anak-anak lebih bersemangat. Melalui karpet banner media permainan engklek interaktif dapat membantu guru dalam melatih kemampuan motorik kasar yang dimiliki oleh anak-anak dengan media berupa karpet banner agar lebih praktis dan menarik. Karpet banner permainan engklek interaktif juga dapat berguna sebagai sarana belajar yang cocok digunakan bagi anak usia dini, karena dari sinilah anak-anak akan memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan mengasyikan.

Keefektifan media permainan dapat dilihat dalam pembelajaran luar ruangan menggunakan permainan engklek interaktif. Media ini memungkinkan guru mengajak anak-anak belajar sambil melatih kemampuan motorik kasar secara sederhana dan teratur. Anak-anak dapat mengenal berbagai gerakan, melatih koordinasi tubuh, fokus, mengenal konsep bilangan, belajar berhitung, serta melatih kesabaran menunggu giliran. Permainan ini menarik dan menyenangkan bagi anak-anak, sehingga meningkatkan semangat belajar dan aktivitas fisik. Selain itu, anak juga mengenal permainan engklek tradisional, mampu menjawab pertanyaan, mengikuti perintah, dan memperagakan gerakan dari kartu misteri yang dibacakan guru. Media pembelajaran seperti ini efektif karena mendorong anak untuk belajar sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan media permainan menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran dan menciptakan suasana belajar luar ruangan.

Media permainan engklek interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran di sekolah maupun luar sekolah dengan pendampingan guru atau orang tua. Anak dapat mengenal permainan

tradisional, bermain sambil belajar, dan melakukan aktivitas fisik dengan mudah. Media ini fleksibel, dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

Pemberian fasilitas elektronik secara berlebihan kepada anak kecil dapat berdampak negatif, karena perangkat elektronik membatasi gerakan fisik dan interaksi sosial anak dengan teman sebayanya. Hal ini dapat merusak kesadaran sosial anak usia dini. Meskipun beberapa perangkat elektronik memiliki nilai edukasi, orang tua perlu mendampingi dan memantau penggunaan smartphone anak, serta memperhatikan durasi penggunaannya. Waktu penggunaan smartphone yang disarankan untuk anak kecil adalah kurang dari satu jam, karena penggunaan lebih lama dapat mempengaruhi perkembangan anak, termasuk aspek psiko-emosionalnya (Chikmah, AM, & Fitriainingsih, 2018).

Dari permasalahan yang ditemukan, peneliti mengembangkan media permainan engklek interaktif guna melatih kemampuan motorik kasar yang dimiliki oleh anak usia 5-6 tahun. Hasil dari pengembangan yang dilakukan berupa media karpet banner permainan engklek interaktif yang sengaja dirancang guna melatih kemampuan motorik kasar yang dimiliki oleh anak usia dini sekaligus memperkenalkan permainan tradisional engklek.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam pengembangan produk ini berupa media permainan engklek interaktif yang bertujuan melatih kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun. Diperoleh data sebagai hasil dari validasi yang menunjukkan bahwa pengembangan media permainan engklek interaktif ini dinyatakan sesuai dan layak untuk digunakan pada permainan maupun pembelajaran bagi anak usia dini. Tingkat kelayakan media permainan engklek interaktif dapat diketahui dari hasil uji coba yang menyatakan bahwa media permainan engklek interaktif ini dinilai efektif, efisien dan menarik untuk digunakan dalam melatih kemampuan motorik dan memperkenalkan permainan tradisional bagi anak usia dini.

Media permainan engklek interaktif ini memiliki kelebihan berupa 1) pengembangan media permainan engklek interaktif dibuat berdasarkan tujuan yang jelas yaitu berguna dalam melatih kemampuan motorik pada anak usia dini terutama motorik kasar yang dimilikinya. 2) dapat dijadikan sebagai sarana bagi guru maupun orang tua dalam mengenalkan dan melatih konsep penjumlahan angka bagi anak. 3) media yang terbilang menarik karena memiliki tampilan unik yang dapat menarik minat anak 4) media ini memiliki bentuk yang mudah disimpan dan digunakan kapan dan dimana saja karena terbuat dari kertas berbahan albatross sehingga fleksibel dan tahan lama. 5) tidak memiliki batas pemain, sehingga dapat menjadi salah satu sarana bagi anak dalam memiliki interaksi dengan lingkungan sosial yang ada disekitarnya. 6) dapat mengajarkan anak untuk berlatih bersabar dalam menunggu giliran. 7) media ini dapat digunakan berulang kali. Adapun kelemahannya yaitu dalam memainkan media permainan engklek interaktif ini memerlukan guru atau orang tua sebagai pendamping yang mengawasi selama jalannya permainan. Media ini berbasis visual sehingga hanya berbentuk pola tertentu tanpa memiliki suatu komponen yang dapat didengar seperti music pengiring selama permainan berlangsung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penjelasan di atas, pengembangan media permainan engklek interaktif pada anak usia dini ini menggunakan metode penelitian R&D dengan model penelitian ADDIE.

Produk pengembangan media engklek interaktif yang dihasilkan ini telah melewati beberapa proses dalam pengembangannya. Selama proses pengembangan, media ini membutuhkan penilaian dari para ahli yakni ahli media, ahli materi serta ahli pengguna (kelompok kecil dan besar). Dari data yang diperoleh melalui hasil validasi para ahli dan uji coba yang dilakukan kepada pengguna menunjukkan bahwa media permainan engklek interaktif ini dinyatakan layak untuk digunakan anak usia dini dan dinilai cukup efektif, efisien dan menarik. Sebelum mencapai tingkat layak, pada saat uji coba kelompok kecil, permainan tradisional engklek interaktif ini mendapatkan beberapa kendala, seperti terdapat satu anak yang tidak mau mencoba bermain karena merasa takut. Selain itu, terdapat anak yang masih kurang tanggap dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru pada kartu misteri. Kurang tanggapnya anak dalam menjawab dikarenakan pertanyaan pada kartu misteri masih tergolong susah bagi usia mereka. Sehingga kendala-kendala tersebut diperbaiki dan disempurnakan oleh peneliti pada uji kelompok besar.

RUJUKAN

- Akhmad, N. (2020). *Ensiklopedia Keragaman Budaya* (Ida & Rini (eds.)). Alprin, 2020.
- Asrifin, A. (2021). *Asrifan, A. (2021). Book Review KONSTRUKSI GROUNDED TEORI Petunjuk Praktis dalam Analisa Kualitatif* Written by: Kathy Charmez.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE.
- Daniswari, D. (2022). *Permainan Engklek: Sejarah, Cara Bermain, Manfaat, dan Alat yang Digunakan*. Kompas.Com. <https://regional.kompas.com/read/2022/02/21/135943678/permainan-engklek-sejarah-cara-bermain-manfaat-dan-alat-yang-digunakan>
- Fajar Sriwahyuniati, M. (2017). *BELAJAR MOTORIK* (R. Amalia, Shendy ; N, Syaifudin ; Ariadi (ed.); Edisi Pert). UNY Press.
- Hadjarati, H., & Haryaanto, A. I. (2021). *IDENTIFIKASI PERMAINAN DAN OLAHRAGA TRADISIONAL KABUPATEN GORONTALO*. Ilmu Keolahragaan Undiksha, 8 Nomor 3, 127–135. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jiku.v8i3.30709>
- Hansen, S. (2020). *Investigasi Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif Manajemen Konstruksi*. <https://doi.org/10.5614/jts.2020.27.3.10>
- Haryoko, S., Bahartiar, & Arwadi, F. (2020). *Analisis Data Penelitian Kuliitatif*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Husein MR, M. (2021). *Luntarnya Permainan Tradisional*. Aceh Anthropological Journal, 5(1), 1. <https://doi.org/10.29103/aaj.v5i1.4568>
- Kanedi, I., Utami, F. H., & Zulita, L. N. (2017). *SISTEM PELAYANAN UNTUK PENINGKATAN KEPUASAN PENGUNJUNG PADA PERPUSTAKAAN ARSIP DAN DOKUMENTASI KOTABENGGULU*. 4. <http://www.ejournal.unib.ac.id/index.php/pseudocode>
- Khadija, & Amelia, N. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori dan Praktik* (Bukel). Prenada Media. https://www.google.co.id/books/edition/Perkembangan_Fisik_Motorik_Anak_Usia_Din/Bf72Dw_AAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Kiram, P. D. P. H. Y. (2019). *Belajar Keterampilan Motorik* (Wanda (ed.); Pertama, p.

207). Prensds Media.

Kurniasih, E. (2017). GAYA DAN GERAK. Serambi Guru Kelas. <https://serambigurukelas.blogspot.com/2017/04/gaya-dan-gerak.html>

Makarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. 12. <https://doi.org/https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>

Makbul, M. (2021). Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian. 38. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/svu73>

Mulyani, N. (2020). Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. DIVA PRESS