



Media Permainan Sunda Manda Robot Bercahaya Untuk Kemampuan Keseimbangan Anak

Putri Sobah Horunisa¹, Nika Cahyati²
PG-PAUD STKIP Muhammadiyah Kuningan
Email: putrishaerunisa@gmail.com¹, nika@upmk.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan yang dapat mengembangkan kemampuan keseimbangan anak usia 5-6 tahun, serta mengetahui keefektifan dari media tersebut. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Borg & Gall yang dibatasi menjadi 6 tahap yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, dan uji pelaksanaan lapangan. Berdasarkan hasil penelitian peningkatan hasil perkembangan keseimbangan anak dengan menggunakan media permainan sunda manda robot bercahaya meningkat sebesar 27.7, dari nilai rata-rata awal sebesar 65.2 menjadi 92.9. Pada hasil uji t nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat perbedaan secara signifikan antara perkembangan motorik kasar aspek keseimbangan menggunakan media permainan sunda manda robot bercahaya dengan perkembangan motorik kasar aspek keseimbangan tanpa menggunakan media permainan sunda manda robot bercahaya..

Kata kunci : Media permainan, sunda manda, keseimbangan anak

Abstract

This study aims to develop play media that can develop the ability to balance children aged 5-6 years, as well as determine the effectiveness of these media. This research method uses Borg & Gall research and development methods which are limited to 6 stages, namely research and data collection, planning, product draft development, initial field trials, revision of trial results, and field implementation tests. Based on the results of research increased the results of the development of children's balance by using the media of the flashlight robotic manda Sundanese game increased by 27.7, from an initial average value of 65.2 to 92.9. In the t-test results of the control class and experimental class posttest values, obtained Sig (2-tailed) value of 0,000. Sig (2-tailed) value of $0,000 < 0,05$, then H_0 is rejected and H_a is accepted, which means there is a significant difference between the development of the gross motor aspects of balance using the media of the flashlight manda robot game with the development of the gross motor aspects of balance without using game media Sundanese manda robot is glowing.

Keywords: Media games, Sunda Manda, balance of children

Copyright (c) 2020 nika cahyati			1
<i>Submitted : 20-11-2019</i>	<i>Accepted : 29-06-2020</i>	<i>Published: 30-06-2020</i>	



PENDAHULUAN

Keberhasilan sebuah pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh tingginya pendidikan seorang pendidik. Tersedianya sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu faktor penunjang berhasilnya pembelajaran. Keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran dapat diatasi dengan memanfaatkan lingkungan yang ada di sekitar anak. Permainan tradisional daerah juga memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran. Pada zaman modern ini permainan tradisional dilupakan dan diganti dengan permainan yang sifatnya lebih praktis. Padahal permainan tradisional merupakan warisan dari nenek moyang kita yang dilestarikan dengan cara dikenalkan dan diajarkan pada anak-anak agar mereka mengenal budaya bangsa sendiri. Jawa Barat merupakan salah satu daerah yang mempunyai berbagai macam-macam permainan yang sangat menarik dan bersifat edukatif, salah satunya permainan sunda manda yang saat ini sudah jarang sekali dimainkan oleh anak-anak. Mereka lebih senang bermain dengan gadget, play station, dan sebagainya. Yang menyebabkan anak menjadi pasif untuk bergerak dan berinteraksi dengan teman sebayanya, padahal berinteraksi dengan teman sebaya sangat baik dilakukan oleh anak usia dini. Banyak manfaat yang akan diperoleh untuk melatih dan mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, aspek-aspek tersebut antara lain perkembangan kognitif, perkembangan fisik-motorik, perkembangan bahasa, perkembangan sosial-emosional, serta perkembangan moral agamanya (Aswasulasikin & Nur, 2018; Khaironi, 2018; Ramdhani et al., 2019).

NAEYC atau The National Association for The Education of Young Children mengemukakan bahwa anak usia dini adalah anak yang sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun (Essa, 2014: 3). Menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010: 7), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Maria Montessori (dalam Hurlock, 1978 : 35) berpendapat bahwa usia 3-6 tahun merupakan periode sensitif atau masa peka terhadap anak, yaitu suatu periode dimana suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya. Masa sensitif anak pada usia ini mencakup sensitive terhadap keteraturan lingkungan, mengeksplorasi lingkungan dengan lidah dan tangan, sensitif untuk berjalan, sensitif terhadap objek-objek kecil dan detail, serta terhadap aspek-aspek sosial kehidupan (Nahdi & Yunitasari, 2019; Shin, 2016).

Keseimbangan adalah kemampuan tubuh untuk melakukan reaksi atas setiap perubahan posisi tubuh, sehingga tubuh tetap stabil dan terkendali. Keseimbangan ini terdiri atas keseimbangan statis (tubuh dalam posisi diam) dan keseimbangan dinamis (tubuh dalam posisi bergerak). Keseimbangan statis diperlukan saat duduk atau berdiri diam. Keseimbangan dinamis diperlukan saat jalan, lari atau gerakan berpindah dari satu titik ke titik yang lainnya dalam suatu ruang. Meningkatnya keseimbangan tubuh, dapat meningkatkan pula keleluasaan rentangan gerak anak dalam melakukan berbagai gerakan ketrampilan. Kegiatan latihan keseimbangan dapat memberikan berbagai manfaat, berikut merupakan beberapa manfaat dari aktifitas latihan keseimbangan di antaranya keseimbangan meningkatkan ketangkasan dan koordinasi, dengan melakukan banyak start atau



gerakan akrobatik, bertambah besar kekuatan dan ketahanan, mengembangkan ketenangan dan orientasi, meningkatkan kepercayaan dan keyakinan untuk mengendalikan tubuh, memberikan kesenangan dan merupakan aktifitas yang menimbulkan motivasi diri, memberikan kesempatan pada anak untuk mendapatkan pengakuan yang dibutuhkan(Elfiadi, 2016; Paramita & Sutapa, 2019).

Permainan engklek populer hampir di seluruh wilayah Indonesia. Dengan nama yang berbeda-beda. Di Sulawesi utara dengan sebutan cenge-cenge sedangkan di Jawa di kenal dengan nama engklek atau manda (sunda). Sedangkan di daerah lain dikenal dengan nama tengklek, jlong-jling, dampu atau lempeng. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan. . Menurut engklek merupakan permainan anak tradisional yang sangat populer. Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia. Permainan engklek dikenal dengan nama yang berbeda-beda antara lain tengklek, ingkling, sunda manda, jlong-jling, lempeng, ciplak gunung dan masih banyak lagi(adawiyah agustina et al., 2015; Kusumaningtyas, 2014; Rosita, Fadillah, 2018).

Berdasarkan pra survei, pada proses pembelajaran di beberapa Taman kanak-kanak di Kecamatan Cigugur, ditemukan permasalahan tentang keseimbangan anak yang masih belum optimal. Ketika pembelajaran melompat dengan satu kaki sebagian besar anak belum mampu mempertahankan posisi tubuh dengan tumpuan satu kaki. Anak sesekali menjatuhkan kaki yang diangkat ketika melakukan gerakan melompat dengan satu kaki tersebut. Sebagian besar anak masih kurang stabil, goyang ketika melakukan kegiatan melompat dengan satu kaki. Kemudian ketika pembelajaran bermain bebas dengan alat permainan edukatif outdoor sebagian besar anak masih ragu dalam bermain permainan yang menantang yang membutuhkan keberanian dan keseimbangan yang baik seperti memanjat pada jaring-jaring, bermain bola dunia dengan bergelantung, yang semuanya dilakukan saat bersosialisasi dengan teman sepermainannya. Pembelajaran melatih keseimbangan dilakukan dalam kegiatan pengembangan motorik kasar diantaranya melompat ke dalam simpai, menirukan gerakan hewan seperti melompat menirukan kelinci. Selama ini pemberian rangsangan motorik kasar anak hanya dilakukan sekedarnya artinya anak lebih banyak melakukan self improvement atau pengembangan diri sendiri dengan berlari kejar – kejaran dengan teman dan atau bermain dengan alat permainan edukatif outdoor (ayunan, jungkat-jungkit, tangga majemuk). Akibatnya kemampuan motorik kasar anak menjadi kurang seimbang. Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yaitu untuk mengembangkan media permainan sunda manda serta mengetahui keefektifannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2012: 407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Validasi ahli materi dan ahli media dilakukan pada bulan Mei 2019. Dilanjutkan dengan coba lapangan



oleh anak usia 5-6 tahun di TK Al Hikmah pada bulan Mei 2019. Kemudian dilanjutkan dengan uji coba penggunaan oleh anak usia 5-6 tahun di TK Al Ikhlas.

Subjek uji coba produk media permainan sunda manda robot bercahaya adalah 30 anak terdiri dari 10 anak usia 5-6 tahun di TK Al Hikmah dan 40 anak usia 5-6 tahun di TK Al Ikhlas yang terbagi menjadi 20 anak kelas control dan 20 anak kelas eksperimen. Pemilihan subjek uji coba dilakukan secara purposive atau dapat dikatakan dengan sengaja mengambil sampel tersebut karena sesuai dengan kriteria sampel yang dibutuhkan oleh peneliti dan memiliki keterikatan dengan ciri-ciri atau karakteristik dari populasi yang akan diteliti. Prosedur penelitian yang dilakukan peneliti dalam pengembangan ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall dengan pembatasan. Mengingat keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki oleh peneliti, maka langkah-langkah tersebut disederhanakan menjadi enam langkah pengembangan (Ilhami et al., 2019; Paramita & Sutapa, 2019)

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh penilaian kualitas produk berupa saran dari ahli materi, ahli media dan guru pendamping. Data kuantitatif yaitu skor yang didapat dari hasil kuisioner yang diisi ahli materi dan ahli media. Instrumen yang digunakan berupa instrument validitas untuk ahli materi dan ahli media berupa checklist dan lembar evaluasi berupa saran. Teknik pengumpulan dan pengembangan yang digunakan adalah wawancara, observasi, serta kuisioner atau validasi. Instrumen penelitian pada pengembangan media permainan Sunda Manda Robot Bercahaya ini menggunakan angket atau kuisioner yang dibuat menjadi empat kelompok yang digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan

Penelitian ini menggunakan analisis dan deskriptif sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan. Tahap awal penelitian pengembangan ini adalah mengumpulkan referensi yang mendukung untuk mengembangkan baik melalui studi pustaka ataupun observasi secara langsung. Tahap selanjutnya adalah penyusunan instrumen dan penyusunan media permainan sunda manda robot bercahaya. Tahap terakhir adalah penilaian. Penilaian media permainan sunda manda robot bercahaya dilakukan oleh ahli materi dan ahli media kemudian diperoleh media permainan Sunda manda robot bercahaya revisi pertama, selanjutnya media permainan sunda manda robot bercahaya revisi pertama diperbaiki dan dinilai kembali oleh ahli materi dan ahli media sehingga menghasilkan media permainan sunda manda robot bercahaya revisi kedua, kemudian media permainan sunda manda robot bercahaya akan diujicobakan sebanyak tiga kali yaitu uji coba awal, uji coba lapangan, dan uji lapangan. Terakhir akan diperoleh sejumlah data kuantitatif. Data tersebut kemudian dianalisis untuk memperoleh produk penelitian yang diharapkan yaitu berupa media permainan sunda manda robot bercahaya untuk kemampuan motorik kasar anak. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis secara deskriptif dengan satu variabel yaitu variabel kualitas media permainan sunda manda robot bercahaya yang telah disusun berdasarkan aspek materi, penyajian media, produk, dan tampilan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

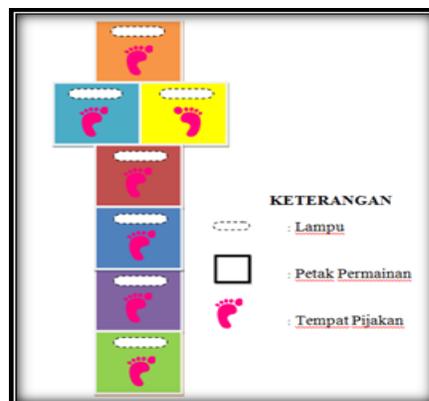
Hasil Penelitian

Produk yang dikembangkan berupa media visual yaitu media permainan sunda manda robot bercahaya. Media permainan sunda manda robot bercahaya ini merupakan hasil modifikasi dari permainan tradisional sunda manda atau yang lebih dikenal dengan nama engklek. Media permainan sunda manda robot bercahaya ini dirancang untuk menarik minat anak usia 5-6 tahun dalam mengembangkan kemampuan fisik-motorik terutama dalam melatih kemampuan keseimbangannya. Hasil validasi ahli media didapat data penilaian untuk indikator kesesuaian tingkat kesulitan dengan tingkat perkembangan kemampuan anak mendapat skor 4 poin, indikator tampilan atau visual media mendapat skor rata-rata 3.57 poin, serta indikator aspek teknis mendapat skor rata-rata 3.71 poin. Dari hasil validasi ahli media terhadap tiga indikator tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata skor yang didapat adalah 3,76. Menurut pedoman konversi data kuantitatif ke dalam kualitatif skala empat dari Sukarjo dalam Nur Rohmah Muktiani (2008: 80), skor 3,76 masuk kedalam kategori “baik”. Dan menurut hasil validasi dari validator, media sunda manda robot bercahaya ini layak digunakan tanpa revisi.

Hasil validasi ahli materi didapat hasil untuk penilaian indikator kesesuaian judul dengan sasaran tujuan mendapat skor 4 poin, indikator kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran mendapatkan rata-rata skor 4 poin, indikator ketertarikan media dalam memotivasi pengguna mendapatkan poin rata-rata 3.5, serta indikator kejelasan petunjuk penggunaan mendapatkan skor 4 poin. Dari hasil validasi ahli materi terhadap empat indikator tersebut didapat rata-rata sebesar 3,8. Menurut pedoman konversi data kuantitatif ke dalam kualitatif skala empat dari Sukarjo dalam Nur Rohmah Muktiani (2008: 80), skor 3,8 masuk kedalam kategori “baik”. Dan menurut hasil validasi dari validator, media sunda manda robot bercahaya ini layak digunakan tanpa revisi.

Hasil Revisi Desain Produk

Desain awal media permainan sunda manda robot bercahaya adalah seperti pada gambar 2.



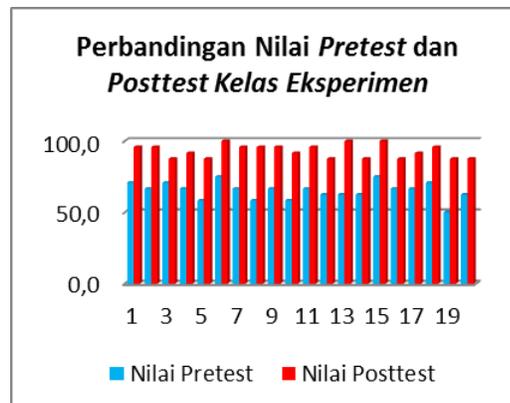
Gambar 2 Desain awal media

Berdasarkan masukan dari berbagai pihak maka desain media permainan sunda manda robot bercahaya berubah menjadi seperti yang terlihat pada gambar 3.



Gambar 3 Desain Media Permainan Sunda Manda Robot Bercahaya sesudah revisi

Data penelitian ini terdiri dari data hasil pretest dan posttest kelas kontrol serta data hasil pretest dan posttest kelas eksperimen. Data penelitian kelas kontrol diambil dari peserta didik kelas B2 TK Al Ikhlas sebanyak 20 anak. Berdasarkan data penelitian yang telah dilakukan, nilai tertinggi yang diperoleh pada pretest adalah 75 dan pada posttest adalah 91.6, nilai terendah yang diperoleh pada pretest adalah 50 dan pada posttest adalah 70.8, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh pada pretest adalah 65.3 dan pada posttest adalah 81.9. Data penelitian pada kelas eksperimen diambil dari peserta didik kelas B1 TK Al Ikhlas sebanyak 20 anak. Berdasarkan data penelitian yang telah dilakukan, nilai tertinggi yang diperoleh pada pretest adalah 75 dan pada posttest adalah 100, nilai terendah yang diperoleh pada pretest adalah 50 dan pada posttest 87.5, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh pada pretest adalah 65.2 dan pada posttest adalah 92.9. Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh dapat dilihat bahwa kemampuan motorik kasar pada kelas eksperimen terutama aspek keseimbangan meningkat dengan pesat, seperti yang terlihat dalam diagram pada gambar 4.5.



Gambar 4 Diagram Perbandingan Nilai Pretes dan Posttest Kelas Eksperimen



Untuk menentukan hasil dari penelitian yang dilakukan, maka diperlukan analisis data hasil penelitian. Langkah-langkah analisis data yang akan dilakukan terdiri dari uji normalitas, uji n-gain, uji homogenitas, serta uji t. Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah persebaran data pretest dan posttest terdistribusi normal atau tidak.

Berdasarkan hasil uji normalitas pada nilai pretest, didapatkan output One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test dengan sig 0,635. Karena sig 0,635 > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas pada nilai posttest diatas, didapatkan output One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test dengan sig 0,919. Karena sig 0,919 > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Penghitungan N-gain dilakukan untuk mengetahui apakah nilai pretest dan posttest mengalami peningkatan dalam kategori tinggi, sedang atau rendah berdasarkan kriteria peningkatan hasil belajar. Dari proses pengolahan data, didapatkan hasil bahwa peningkatan hasil belajar atau uji N-gain sebesar 0,4 maka termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan, untuk hasil uji N-gain pada kelas eksperimen didapatkan hasil bahwa peningkatan hasil belajar atau uji N-gain sebesar 0,7 maka termasuk dalam kategori sedang. Pengkategorian tersebut sesuai dengan panduan yang dikemukakan oleh Hake (Gordah & Fadillah, 2014 : 347) sebagai berikut:

Tabel 1 Pembagian kategori N-gain

Nilai <i>N-gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,7 > g \geq 0,3$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data sampel diperoleh dari populasi yang bervariasi homogen atau tidak (Sudarmanto, 2013: 132). Uji homogenitas ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 21. Hasil uji homogenitas pada nilai pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,344, hasil uji homogenitas pada nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,104. Dari penjelasan tersebut maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa populasi memiliki varian yang homogen atau data berasal dari populasi dengan varian yang sama. Uji t ini dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis penelitian di terima atau ditolak. Uji t dilakukan dengan bantuan program SPSS 21. Karena berdasarkan uji normalitas data berdistribusi normal dan hasil uji homogenitas data bersifat homogen maka uji t dilakukan dengan menggunakan statistik parametrik independent sample t-test. Langkah pertama, melakukan uji t terhadap nilai pretest dan posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasilnya sebagai berikut:



Hasil uji t pretest, diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,955. Nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,955 > 0,05$ maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji t dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, yang artinya tidak terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil pretest kelas control dengan hasil pretest kelas eksperimen. Langkah selanjutnya yaitu uji t terhadap nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil uji t posttest, diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji t dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil posttest kelas kontrol dengan hasil posttest kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan perkembangan keseimbangan anak yang tidak menggunakan media permainan sunda manda robot bercahaya dengan perkembangan keseimbangan anak yang menggunakan media permainan sunda manda robot bercahaya.

Pembahasan

Pengembangan media permainan sunda manda untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar aspek keseimbangan anak usia 5-6 tahun ini diawali dengan penelitian dan pengumpulan data (research and information collecting) yang meliputi pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai. Tahap kedua yaitu perencanaan (planning) yaitu menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, dan kemungkinan dalam lingkup terbatas. Ketiga yaitu pengembangan draf produk (develop preliminary form of product). Meliputi rancangan produk, desain dan pengumpulan bahan yang akan digunakan. Keempat, uji coba lapangan awal (preliminary field testing). Uji coba lapangan awal dilakukan pada 10 anak usia 5-6 tahun Kelompok B1 di TK Al Hikmah. Kelima, merevisi hasil uji coba (main product revision) berdasarkan kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada hasil uji coba lapangan tahap awal.

Tahap terakhir yaitu uji coba lapangan. Data penelitian yang diperoleh dari uji coba lapangan terdiri dari data hasil pretest dan posttest kelas kontrol serta data hasil pretest dan posttest kelas eksperimen. Data penelitian kelas kontrol diambil dari peserta didik kelas B2 TK Al Ikhlas sebanyak 20 anak. Berdasarkan data penelitian yang telah dilakukan, nilai tertinggi yang diperoleh pada pretest adalah 75 dan pada posttest adalah 91.6, nilai terendah yang diperoleh pada pretest adalah 50 dan pada posttest adalah 70.8, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh pada pretest adalah 65.3 dan pada posttest adalah 81.9. Peningkatan hasil perkembangan motorik kasar keseimbangan anak tanpa menggunakan media permainan sunda manda robot bercahaya meningkat sebesar 16.6, dari nilai rata-rata awal sebesar 65.3 menjadi 81.9.

Data penelitian pada kelas eksperimen diambil dari peserta didik kelas B1 TK Al Ikhlas sebanyak 20 anak. Berdasarkan data penelitian yang telah dilakukan, nilai tertinggi yang diperoleh pada pretest adalah 75 dan pada posttest



adalah 100, nilai terendah yang diperoleh pada pretest adalah 50 dan pada posttest 87.5, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh pada pretest adalah 65.2 dan pada posttest adalah 92.9. Peningkatan hasil perkembangan keseimbangan anak dengan menggunakan media permainan sunda manda robot bercahaya meningkat sebesar 27.7, dari nilai rata-rata awal sebesar 65.2 menjadi 92.9.

Hasil penelitian tersebut sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Munawaroh (2017), bahwa pengembangan model pembelajaran permainan tradisional engklek yang dilakukan (adawiyah agustina et al., 2015; Fitriani et al., 2019.) dengan bermain sambil belajar yang bersifat inovatif, aktif, kreatif dan menyenangkan merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menstimulasi dan mengeksplorasi kemampuan kognitif, bahasa, social emosional, fisik motorik, dan seni. Berdasarkan hasil penelitian dan juga diperkuat dengan jurnal penelitian sebelumnya maka media permainan sunda manda robot bercahaya ini layak untuk dikembangkan dan digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak terutama aspek keseimbangan.

Untuk mengetahui keefektifan media yang telah dikembangkan dilakukan uji t. Pada hasil uji t nilai pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,955. Nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,955 > 0,05$, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji t dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, yang artinya tidak terdapat perbedaan secara signifikan antara perkembangan motorik kasar aspek keseimbangan sebelum menggunakan media permainan sunda manda robot bercahaya.

Pada hasil uji t nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji t dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat perbedaan secara signifikan antara perkembangan motorik kasar aspek keseimbangan sesudah menggunakan media permainan sunda manda robot bercahaya. Artinya, media permainan sunda manda atau engklek membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar terutama aspek keseimbangan tubuh. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh bahwa permainan engkleng dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak, terutama dalam meningkatkan keseimbangan anak. Sesuai dengan hasil penelitian Satriana (2011) bahwa permainan tradisional berbaris budaya dapat meningkatkan sarana stimulasi perkembangan motorik anak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dan data pendukung lainnya serta diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan sunda manda robot bercahaya layak dan efektif meningkatkan kemampuan motorik kasar terutama aspek keseimbangan anak usia 5-6 tahun.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang pengembangan media permainan sunda manda robot bercahaya untuk meningkatkan kemampuan keseimbangan anak usia 5-6 tahun didapat beberapa kesimpulan, diantaranya Media permainan sunda manda robot bercahaya merupakan hasil modifikasi dari



permainan tradisional Sunda Manda atau yang lebih dikenal dengan nama *engklek*. Media permainan sunda manda robot bercahaya ini terdiri dari enam petak warna-warni yang dilengkapi dengan seperangkat instalasi listrik dan lampu.

Media permainan sunda manda robot bercahaya dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak terutama aspek keseimbangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Al Ikhlas. Peningkatan hasil perkembangan motorik kasar anak dengan menggunakan media permainan sunda manda robot bercahaya meningkat sebesar 27.7, dari nilai rata-rata awal sebesar 65.2 menjadi 92.9. Dari hasil uji t, diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang artinya terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil belajar motorik kasar aspek keseimbangan sebelum menggunakan media permainan sunda manda robot bercahaya dan sesudah menggunakan media permainan sunda manda robot bercahaya.

DAFTAR PUSTAKA

- adawiyah agustina, R., shofa ilhami, B., & Najamuddin. (2015). *Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek Edukatif Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Dan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. 5–6.
- Aswasulasikin, A., & Nur, H. Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Hts (Hang of the Scramble) Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iii Sdn 03 Sambelia. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 50. <https://doi.org/10.29408/didika.v4i2.1200>
- Elfiadi. (2016). Bermain Dan Permainan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Itqan*, VII(1), 51–60.
- Essa, Eva. L. (2014). Introduction to early childhood education. United States of America : Wadsworth Cengage Learning
- Fitriani, R., Pendidikan, F. I., & Hamzanwadi, U. (n.d.). *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN PERMAINAN ESTAFET PENDAHULUAN Undang-Undang No . 20 tahun 2003 Pasal 1 butir 14 menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam*. 1–13.
- Hurlock, B. Elizabeth. (1978). Perkembangan Anak. (Terjemahan: Med Meitasari Tjandrasa dan Muchichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.
- Ilhami, B. S., Fitri, B. F. H., & Ramdhani, S. (2019). Permainan Kuda Bisik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pembendaharaan Kosakata Anak Usia 5-6. *Cakrawala Dini; Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 101–108.
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 3(1), 1–12.
- Kusumaningtyas, N. (2014). *Alat permainan edukatif untuk Anak Usia Dini*.
- Murtafi'atun, (2018). Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara. Yogyakarta:



C-kilk Media

- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86-96
- . Nur, L., Halimah, M., & Nurzaman, I. (2017). Permainan Tradisional Kaulinan Barudak untuk Mengembangkan Sikap Empati dan Pola Gerak Dasar Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(2), 170-180.
- Nahdi, K., & Yunitasari, D. (2019). Literasi Berbahasa Indonesia Usia Prasekolah: Ancangan Metode Dia Tampan dalam Membaca Permulaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 446. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.372>
- Paramita, M. V. A., & Sutapa, P. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 1-15.
- Ramdhani, S., Yuliastri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 153. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.108>
- Rosita, Fadillah, D. Y. (2018). *Pengembangan Potensi Kognitif Anak Melalui Bermain Kontruksi dengan Lego di TK Kartika V – 49 Pontianak.*
- Satriana, M. (2013). Permainan Tradisional Berbasis Budaya Sunda Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 65-84.
- Shin, D. (2016). Research on Children's Outdoor Play: Analysis of Published Journal Articles in Korea from 2005 to 2015. *Asia-Pacific Journal Of Research In Early Childhood Education*, 10(2), 29-46. <https://doi.org/10.17206/apjrece.2016.10.2.29>
- Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2 Oktober).