



## PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL DAKUCA UNTUK MENSTIMULASI 6 ASPEK PERKEMBANGAN PADA ANAK USIA DINI

Erna Roostin<sup>1</sup> & Riska Aprilianti<sup>2</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Sebelas April Sumedang  
[ernaroostin@gmail.com](mailto:ernaroostin@gmail.com)<sup>1</sup>, [riskaaprianti094@gmail.com](mailto:riskaaprianti094@gmail.com)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan: (1) Menghasilkan desain baru pada media permainan tradisional Dakuca, (2) Menghasilkan sebuah media yang layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, dan (3) untuk mendapatkan hasil yang efektif dalam menstimulasi enam aspek perkembangan pada anak usia dini. Penelitian pengembangan ini mengacu pada langkah yang dikembangkan oleh *Brog & Gall*. Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Sumedang. Desain uji coba terbatas menggunakan *one shot case study* dan *pre eksperimental one group pretest posttest* pada uji lapangan. Subjek uji terbatas menggunakan *judgment expert* terhadap guru dan kemudian media dimainkan oleh empat anak secara bergantian. Subjek uji lapangan dilaksanakan pada kelompok B2 yang terdiri dari 19 anak. Pengumpulan data menggunakan lembar angket, lembar observasi, lembar wawancara, *checklist*, catatan lapangan, dan dokumentasi. Teknik analisis data untuk uji keefektifan menggunakan uji *t Independent Samples Test* dengan taraf signifikansi 0.05. Hasil pengembangan media dakuca ini melalui tahapan perencanaan, desain, dan pembuatan media. (1) Dari hasil tersebut tercipta sebuah media permainan tradisional dakuca yang telah teruji secara kualitas media secara desain, keamanan, dan daya tahan melalui penilaian ahli. Adapun hasil pengembangannya terdiri dari komponen desain tamblan, biji dakuca, dan kartu dakuca. (2) Penilaian yang ditinjau dari ahli media, materi, dan responden guru menunjukan media dakuca dalam kategori “baik” dan “sangat baik”. (3) Pada hasil uji efektivitas menunjukan bahwa terdapat perbedaan pada enam aspek perkembangan anak antara sebelum dan sesudah menggunakan media dakuca dengan hasil signifikansi  $-5,968 < 0.05$ .

**Kata Kunci:** permainan tradisional dakuca, enam aspek perkembangan anak, anak usia dini.

### Pendahuluan

Budaya bermain permainan tradisional yang seiring dengan kemajuan jaman sudah mulai terkikis. Terlihat kurangnya anak-anak bermain permainan tradisional sunda yang sudah mulai tergerus oleh permainan moderen. Anak lebih senang menggunakan teknologi *handpone* dibandingkan bermain bersama teman-temannya memainkan permainan tradisional. Hal tersebut dikarenakan budaya lokal bersaing dengan gencarnya budaya asing yang masuk melalui kecanggihan teknologi informasi dan telekomunikasi. Perlahan budaya lokal dinilai akan punah karena masyarakat cenderung akan memilih budaya asing yang dianggap lebih moderen (Hafizah Sidi Rostiasih, 2015: 3).

Sebelum budaya moderen datang, anak-anak dipedesaan mempunyai berbagai macam permainan tradisional yang salah satunya adalah congklak.

Permainan congklak ini disebut “daku” dalam bahasa sunda yang artinya permainan terbuat dari kayu, terdiri dari tujuh lubang dan biji asem sebagai kuwuknya. Permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri. Adapun manfaat yang ada dalam setiap permainan diantaranya dapat mengembangkan kognitif, belajar memecahkan masalah, melatih konsentrasi, mengembangkan sosial, bahasa dan kreativitas pada anak (Malpaleni Sastriana, 2013: 81). Jika kita kembangkan seluruh aspek perkembangan tersebut pada satu permainan, maka permainan tersebut menjadi APE (Aat Permainan Edukatif) yang tidak hanya membawa kesenangan semata akan tetapi dapat membantu guru dalam proses stimulasi aspek-aspek perkembangan pada anak. Alat Permainan dukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung sikap pendidikan



dan dapat mengembangkan seluruh sikap pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan maupun yang dibuat (Yunus Abidin, 2009: 59).

Pemanfaatan permainan congklak yang dapat memstimulasi setiap aspek perkembangan anak dengan instrumen penilaian belum ada. Pada umumnya permainan congklak secara tampilan dan bentuk masih menggunakan permainan terdahulu. Sehingga dengan kurang menariknya permainan congklak tersebut baik secara desain, cara bermain, dan fungsi menjadikan permainan congklak ini kalah bersaing dengan permainan berbasis teknologi. Selain hal tersebut, kurangnya pengetahuan guru dalam mengembangkan permainan congklak menjadi faktor kedua yang menjadikan permainan kurang diminat anak-anak. Upaya untuk memenuhi kebutuhan tersebut membutuhkan sebuah pengembangan permainan tradisional congklak yang dapat menarik minat anak dan memstimulasi aspek perkembangannya.

Permasalahan yang ditemukan berhubungan dengan permainan tradisional "dakuca" diantaranya: (1) Kurangnya pengenalan permainan tradisional khususnya permainan congklak, (2) Minat anak yang kurang terhadap permainan tradisional, (3) Anak lebih berminat bermain permainan berbasis teknologi, (4) Belum banyak pengembangan permainan tradisional yang dapat dimaksimalkan dalam memstimulasi berbagai aspek perkembangan, (5) Proses pembelajaran di kelas kurang optimal, karena guru kekurangan media permainan yang efektif, efisien, dan menarik minat belajar anak.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut menghasilkan sebuah rumusan diantaranya (1) Bagaimana desain produk permainan tradisional "dakuca" untuk memstimulasi 6 aspek perkembangan pada anak, (2) Bagaimana kelayakan produk permainan tradisional "dakuca" untuk memstimulasi 6 aspek perkembangan pada anak, dan (3) Bagaimanakah keefektifan produk permainan tradisional "dakuca" dalam memstimulasi 6 aspek perkembangan pada anak.

Anak usia dini secara umum adalah anak-anak yang berusia di bawah 6 tahun. Jadi mulai dari anak itu lahir hingga ia mencapai umur 6 tahun ia akan dikategorikan sebagai anak usia dini. Beberapa orang menyebut fase atau masa ini sebagai 'Golden

Age' karena masa ini sangat menentukan seperti apa mereka kelak jika dewasa baik. Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (*Golden Age*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, fisik motorik, bahasa, sosio emosional, agama moral dan seni. Dalam memstimulasi aspek-aspek tersebut dapat melibatkan sebuah media edukatif.

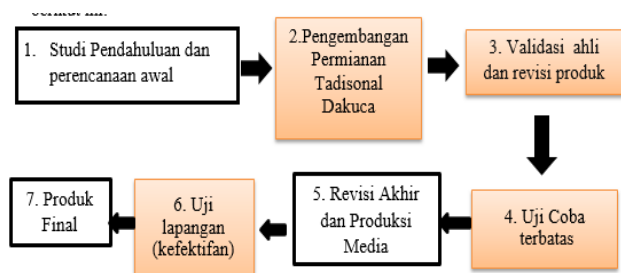
Media bagi anak merupakan suatu alat yang dapat menyalurkan pesan pembelajaran yang direalisasikan ke dalam perangkat pembelajaran. Menurut Hujair AH. Sanaky (2009: 4) menjelaskan media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai pengantar dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Media permainan memiliki fungsi sebagai media yang dapat digunakan oleh anak untuk sarana bermain, mengembangkan kreativitas, dan segala potensi yang dimiliki anak khususnya dalam aspek perkembangan. Prinsip-prinsip media permainan yang harus diperhatikan menurut Muhammad Fadilah (2012: 216) ialah Aman, nyaman, terang, dan memenuhi kriteria kesehatan bagi anak, dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Permainan dakuca merupakan media permainan edukatif hasil pengembangan dari permainan tradisional congklak. Permainan ini mengalami perubahan yang lebih menarik minat dan dapat memstimulasi seluruh aspek perkembangan anak. Dakuca sendiri singkatan dari Daku Ceria. Daku dalam bahasa sunda artinya permainan terbuat dari kayu, dengan tambahan ceria yang bertujuan permainan dakuca ini dapat membuat pemainnya merasa senang saat memainkan permainan. Adapun media dakuca ini telah didesain dapat memstimulasi berbagai aspek diantaranya: perkembangan moral agama, kognitif, sosial, motorik, bahasa, dan seni. Dengan adanya pengembangan permainan ini diharapkan dapat terintegrasi dengan pembelajaran pada anak usia dini sehingga budaya sunda masih dapat diminati dinegara sendiri.



### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau yang sering disebut *Research and Development* (R&D). Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang nantinya dapat dipertanggungjawabkan. Model penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan langkah dari *Brog and Gall* (1991: 775) ini meliputi: (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan penelitian, (3) pengembangan produk awal, (4) uji lapangan pendahuluan lapangan, (5) melakukan revisi terhadap produk awal, (6) melakukan uji lapangan untuk produk utama, (7) melakukan revisi terhadap produk utama, (8) melakukan uji lapangan operasional, (9) melakukan revisi terhadap produk, dan (10) mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk. Berdasarkan langkah-langkah pengembangan menurut desain *Brog and Gall* yang telah disederhanakan secara garis besar dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini:



Gambar 1 Model Pengembangan Permainan Tadisional Dakuca

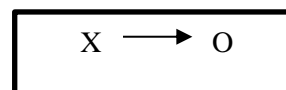
Jenis data dalam penelitian ini berupa data Deskriptif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari instrumen non tes diantaranya lembar observasi, angket, dan wawancara. Data kuantitatif digunakan pada saat uji kefektifian menggunakan metode eksperimen dengan jenis *one grup pretest-posttest desain*.

Waktu dan subjek penelitian ini dilaksanakan pada bulan Febuari sampai Mei 2018. Subjek penelitian ini diantaranya satu validasi ahli media, satu validasi ahli materi, satu validasi responden guru. Subjek lapangannya terdiri dari 4 anak untuk uji terbatas dan 19 anak untuk uji

lapangan. Tempat penelitian dilaksanakan di kelompok B TK Negeri Pembina Sumedang.

### Uji Coba Produk

Desain pada tahapan uji coba terbatas ini menggunakan *one shot case stud*.



Gambar 2. *One Shot Case Study*

Keterangan :

X = Perlakuan, penggunaan media moneria

O = observasi

Uji lapangan menggunakan *pre experimental design* dengan jenis *one group pretest posttest design*. Rancangan penelitian dengan desain ini dapat dilihat pada Table 1:

Tabel 1. Rancangan Uji *One Grup Pretest Post-test Desain*

One Group	Pretest	Treatment	Posttest
B2	T1	X1	T2

Instrumen pengumpulan data merupakan seperangkat alat yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian. Untuk mendapatkan data yang handal, maka berbagai instrumen untuk mendukung penelitian harus disesuaikan dengan kebutuhan. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi, ceklis, catatan lapangan, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Teknik analisis data kelayakan media dakuca dilakukan dengan mentabulasi semua data yang diperoleh dari validator untuk setiap indikator, dan sub indikator dari butir penilaian yang tersedia dalam instrumen penilaian. Langkah selanjutnya menghitung skor total rata-rata setiap komponen indikator. Data berupa skor penilaian ahli materi, ahli media, dan respon guru. Langkah terakhir mengubah rata-rata menjadi nilai dengan kriteria yang dikonversikan. Data yang dikonversikan mengacu pada rumus yang dikemukakan oleh Sukardjo Sukardjo (2005: 55), rumus tersebut dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Konversi Skor Aktual Menjadi Sikap Lima

Data	Rentang	Data
------	---------	------



Kuantitatif		Kualitatif
5	$4,20 > X$	Sangat Baik
4	$3,40 < X > 4,20$	Baik
3	$2,59 < X > 3,40$	Cukup
2	$1,79 < x > 2,59$	Kurang
1	$X \leq 1,79$	Sangat Kurang

Keterangan:

- Xi = Rerata Ideal  
 $= \frac{1}{2} (\text{Skor mak} + \text{Skor min})$   
 Sbi = Simpang Baku Ideal  
 $= \frac{1}{6} (\text{skor mak} - \text{skor min})$   
 X = Skor Aktual

Analisis data uji lapangan menggunakan uji prasyarat paramterik. Sebelum uji hipotesis maka akan dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu. Berikut ini akan dijelaskan mengenai dua uji prasyarat dan uji hipotesis, diantaranya :

#### Uji Prasyarat

Ada dua uji prasyarat yang harus dipenuhi sebelum dilakukan analisis data utama untuk menguji hipotesis penelitian ini, yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji prasayarat ini untuk menentukan langkah uji hipotesis yang harus dilakukan oleh salah satu uji parametrik atau non paramterik yang akan digunakan. Langkah berikutnya akan menggunakan uji normalitas sebaran data dilakukan menggunakan program SPSS statistik versi 16.0 uji *kolomogrof smirnov* pada taraf signifikan 5%. Data dikatakan memenuhi normalitas apabila nilai probabilitas hasil penghitungan ( $\text{sig}$ )  $> 0,05$ . Setelah uji nomalits kemudia uji homogenitas yang dilakukan untuk mengetahui homogen atau tidak dari sampel yang diambil secara acak. Uji homogenitas varians dilakukan menggunakan program SPSS statistik versi 16.0 dengan taraf kepercayaan 5%. Sampel penelitian disimpulkan homogen jika nilai probabilitas perhitungan ( $\text{sig}$ )  $> 0,05$ . Langkah terakhir uji hipotesis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dari satu kelompok maka dilakukan uji *parametrik* dengan uji-t *Independent Samples Test*.

Pengambilan keputusan penerimaan atau penolakan  $H_0$  dengan taraf sigifikansi 5% menggunakan uji *wilcoxson*, jika nilai probabilitas (signifikansi)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan jika probabilitas (signifikansi)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

Interpretasi hasil pengujian hipotesis sebagai berikut ini:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan hasil stimulasi 6 aspek perkembangan anak antara sebelum dengan sesudah menggunakan permainan tradisional dakuca.

$H_1$  :Terdapat perbedaan hasil stimulasi 6 aspek perkembangan anak antara sebelum dengan sesudah menggunakan permainan dakuca.

### Hasil Penelitian dan Pembahasan Studi Lapangan

Studi lapangan ini untuk menganalisis kesesuaian antara kajian teoritis dengan studi lapangan melalui wawancara pada guru. Hasil wawancara yang berkaitan dengan permainan tradisional merupakan kegiatan yang sangat penting untuk dikenalkan pada anak karena memiliki banyak nilai-nilai postif diantaranya dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional dan kemampuan kognitif. Pihak sekolah telah mengenalkan beberapa permainan tradisional seperti petak umpet, sep dur, tong maliatong, oray-orayan, dan permainan congklak. Menurut pendapat guru bahwa mengenalkan permainan congklak salah satu permainan tradisional yang paling penting dikenalkan pada anak dalam mestimulasi kemampuan berhitung.

Permainan congklak tetap menjadi kegiatan yang dimasukan kedalam inti pembelajaran sebagai sudut pengaman. Permainan congklak dapat mendukung kegiatan pembelajaran yang terdapat pada PERMENDIKNAS 58 tahun 2009 dengan indikator anak usia 5-6 tahun mampu berhitung 1-10, secara tidak langsung anak berlatih berhitung melalui permainan congklak. Selain kelebihan dalam permainan congklak tersebut, menurut guru bahwa permainan congklak memiliki kekurangan diantaranya dari segi bentuk, cara bermain, dan multifungsional suatu permainan di era globalisasi masih tertinggal dengan permainan-permainan moderen, faktor-faktor tersebut menjadi salah satu penyebab permainan congklak jarang dimainkan oleh anak-anak saat ini. Guru berharap adanya pengembangan dari permainan-permainan tradisional khususnya congklak yang multifungsional didalam kegiatan pembelajaran. Guru berharap



permainan congklak dapat dimodifikasi sehingga lebih mudah, menarik, dan multifungsi bagi anak. Setelah melakukan analisis studi lapangan di lokasi penelitian tentang kebutuhan guru saat mengajar.

Permainan tradisional congklak memiliki keterbatasan dalam berbagai aspek diantaranya cara memainkan, kemenarikan, dan multifungsional didalam kegiatan pembelajaran. Cara bermain permainan congklak memang memiliki aturan tertentu seperti cara bermain yang bersamaan, arah bermain, dan menjatuhkan biji congklak terlalu banyak sehingga menyulitkan anak. Dilihat tampilan congklak yang ada tidak praktis, desain polos sehingga tidak menarik bagi anak yang secara visual harus lebih berwarna dan menarik. Secara multifungsional didalam pembelajaran bahwa permainan congklak hanya mengembangkan aspek sosial emosional dan kognitif saja, sedangkan jika media ini dikembangkan akan memunculkan aspek-aspek yang lainnya seperti motorik kasar dan halus, moral agama, bahasa, dan seni.

#### **Perencanaan Awal**

Peneliti melakukan pengembangan desain media pada tahap perencanaan. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti pada tahapan ini antara lain, pengembangan media dan pengembangan indikator 6 aspek perkembangannya anak. Pengembangan media diawali dengan menentukan media yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan saat ini, dimana media congklak yang telah ada didesain kembali sesuai dengan karakteristik media bagi anak usia dini. Media congklak yang dikembangkan harus menarik, aman, nyaman, dan mudah digunakan untuk anak. Pengembangan 6 aspek diawali dengan memilih indikator yang akan dikembangkan disetiap aspek perkembangan anak. Aspek yang dikembangkan diantaranya moral agama, bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, dan seni. Aspek-aspek tersebut di kaitkan dengan kurikulum PERMENDIKNAS No 58 Tahun 2009.

#### **Hasil Pengembangan Produk**

Permainan congklak merupakan permainan tradisional sunda yang dimainkan oleh dua orang peserta dengan menggunakan biji congklak sebagai peralatan bermain. Permainan congklak memiliki beragam nama, dan salah satu nama permainan congklak di pulau jawa ialah Daku. Peneliti kemudian mengembangkan nama Daku tersebut

menjadi Dakuca yang artinya Daku Ceria. Dakuca ini diharapkan menjadi permainan tradisional yang tidak hanya dimainkan di Kota Sumedang saja, akan tetapi dapat digunakan di seluruh pulau jawa khususnya dan Indonesia umumnya.

Pengembangan media congklak diawali dengan merubah dari segi tampilan yang lebih menarik bagi anak. Langkah kedua dengan menentukan jenis bahan dasar dalam membuat congklak. Langkah ketiga dengan mengulang kembali dari segi aturan dan peralatan bermain seperti bijinya. Langkah terakhir membuat buku panduan agar memudahkan guru saat menggunakan permainan dakuca.

Perubahan terjadi pada desain tampilan papan dakuca. Hasil pengembangan mendambakan bentuk persegi dan mengurangi jumlah lingkaran yang awalnya memiliki 14 lubang, namun dipergunakan dakuca ini menjadi 8 lubang lingkaran dan 4 lubang persegi sehingga semuanya menjadi 12 lubang. Pengurangan tersebut dilakukan karena menyesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dimana anak usia 5-6 tahun mampu berhitung 1-10 sehingga desainnya dibuat mudah bagi anak.

Penambahan tempat kartu menjadi yang membedakan antara permainan congklak dan dakuca. Tempat kartu ditempatkan di tengah-tengah papan agar memudahkan anak pada saat mengambil kartu dakuca. Pemilihan bahan kayu yang ringan untuk anak yaitu menggunakan jenis kayu albasiah, dimana tingkat ketahannya dapat bertahan cukup lama dan tetap ringan. Pemilihan cat yang aman bagi anak dilihat dari *no toxic* dan merkuri.

Perubahan yang terjadi pada biji dakuca dimulai dengan pemilihan bahan yang akan digunakan. Bahan yang digunakan dari jenis kayu Albasiah yang telah dibentuk lingkaran sehingga memudahkan anak pada saat menggenggamnya. Biji dakuca dibuat lebih halus agar lebih aman dan nyaman bagi anak selama memainkan permainan dakuca.

Kartu dakuca merupakan stimulasi setiap aspek-aspek perkembangan anak yang telah dikembangkan dari kurikulum permendinas 58 Tahun 2009 dengan aspek perkembangan anak usia dini. Adapun aspek-aspek tersebut diantaranya aspek moral agama, bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, dan seni. Kartu dakuca ini didesain semenarik mungkin dan dikaitkan dengan tema-



tema pembelajaran yang ada di Taman Kanak-Kanak.

Cara bermain dalam permainan dakuca tidak memiliki banyak perubahan dengan cara bermain pada permainan congklak. Adapaun perubahannya hanya dari segi biji dakuca yang mengalami pengurangan, sebelumnya berjumlah 7 biji dakuca menjadi 5 biji dakuca. Perubahan tersebut dikarenakan penyesuaian kemampuan matematika penjumlahan anak usia 5-6 tahun yang memiliki tingkat kemampuan 1-10 didalam kurikulum PERMENDIKNAS 58 tahun 2009.

### Hasil Validasi Ahli

Hasil validasi ahli media telah dilakukan selama dua kali revisi yang terfokus pada kualitas media, ketepatan media, keterbacaan media, dan fungsi media. Berdasarkan analisa dan evaluasi oleh ahli media pada tahap kedua hasil yang telah diperbaiki diantaranya: gambar sudah jelas, semua gambar terlihat originalitas, penggunaan cat aman, dan kartua dakuca sudah aman bagi anak

Dari hasil pengembangan media yang kedua tersebut maka dapat disimpulkan dengan penilaian hasil dari validasi ahli media. Skor rata-rata secara kualitas media mendapat hasil 4,88 sehingga jika dilihat dari Tabel 1 konversi skor mendapat kriteria sangat baik. Ketepatan media mendapat skor rata-rata 3,88 didapatkan dari hasil ketepatan pengguna, pemilihan bahan, dan ukuran. sehingga hasil konversi memiliki kriteria baik. Dilihat dari keterbacaan media baik secara kalimat atupun gambar mendapat skor 4,4 dengan hasil konversi baik. Ketepatan media dengan tujuan mendapat skor 4 dengan hasil konversi baik. Secara visual, hasil evaluasi ahli media dapat dilihat pada Diagram 1 berikut ini:

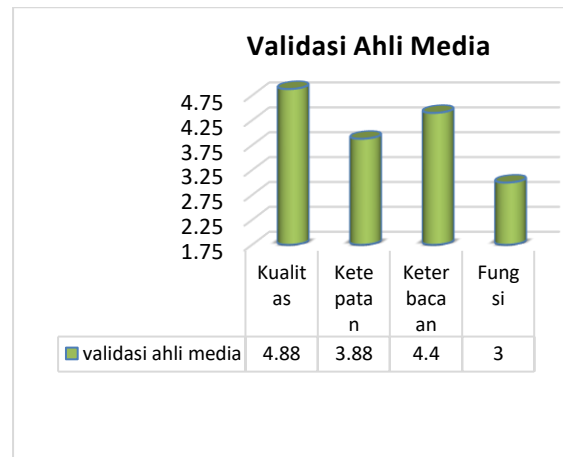
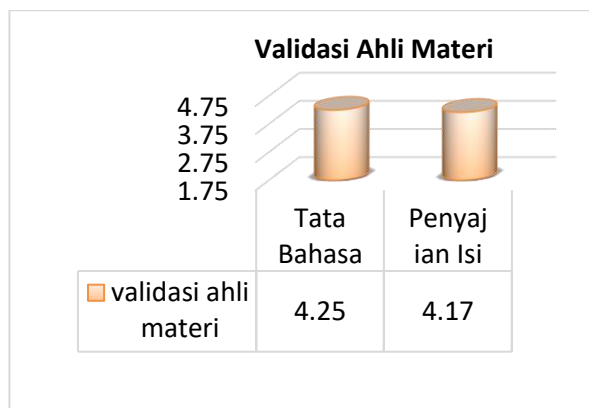


Diagram 1  
Hasil Evaluasi Ahli Media

Hasil validasi materi dilakukan dengan dua kali revisi. Tujuan evaluasi adalah untuk mendapatkan masukan mengenai kekurangan indikator yang dikembangkan selain itu menyangkut aspek tata bahasa dan penyajian isi. Masukan tersebut kemudian dianalisa dan digunakan untuk merevisi materi sesuai dengan saran dari validator. Hasil Validasi Ahli Materi menunjukan bahwa konten terhadap materi yang dikembangkan secara keseluruhan terlihat sesuai dengan indikator perkembangan anak usia dini, namun ada beberapa yang harus diperbaiki dari pada kartu-kartu dakuca yang telah dikembangkan.

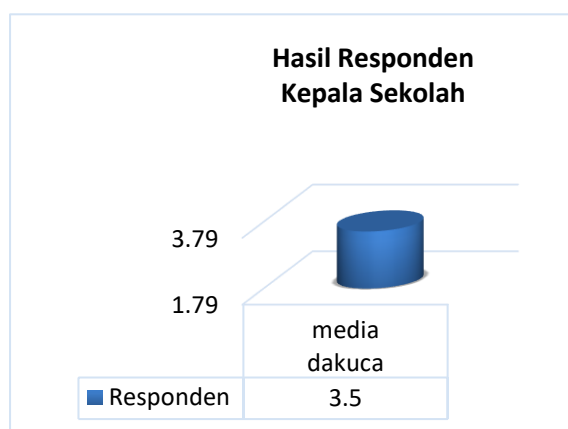
Perbaikan yang harus kami perbaiki diantaranya gambar pada kartu harus konsisten, kalimat yang digunakan harus memudahkan anak, pada beberapa kartu harus diperbaiki khususnya aspek seni, dan buku panduan lebih dilengkapi dari segi tujuannya. setelah diperbaiki dari masukan-masukan ahli tersebut sehingga mendapatkan hasil penilaian indikator tata bahasa mendapat skor rata-rata 4,25 dengan kriteria sangat baik. Penilaian tersebut didapatkan dari materi isi, tujuan pembelajaran, dan tujuan dari materi. indikator penyajian isi yang divalidasi oleh ahli menunjukan skor rata-rata 4,17 dengan kriteria baik. Secara visual, hasil evaluasi ahli materi dapat dilihat pada Diagram 2 berikut ini:



**Diagram 2**  
**Hasil Evaluasi Ahli Materi**

#### Hasil Uji Coba Produk

Validasi pada uji coba produk dilakukan oleh responden kepala sekolah untuk menilai sejauh mana media dakuca siap diujicobakan pada lapangan lebih luas. Hasil responden kepala sekolah menunjukkan bahwa media dakuca terlihat menarik untuk digunakan di Taman Kanak-kanak. Kemenerikan tersebut terlihat dari bentuk tampilan yang berbeda dengan congklak pada umumnya. Selain itu memiliki tambahan fungsi dimana media dakuca memiliki kartu yang didalamnya terdapat 6 aspek perkembangan pada anak. Penilaian media dakuca mendapat nilai 3,5, sehingga kriteria konversi skor ada pada kriteria baik. Hasil penilaian tersebut didapatkan pada reesponden penilaian media dakuca dan buku pandua. Hasil evaluasi ahli media dapat digambarkan pada Diagram 3 berikut ini:



**Diagram 3**

#### Hasil Evaluasi Responden Guru

Setelah kegiatan penilaian validasi kepala sekolah selesai, maka peneliti melanjutkan pada uji coba media dakuca. Adapun uji terbaras ini dilaksanakan pada siswa kelompok B1 dengan 4 subjek yang dipilih secara acak. Langkah pertama pada uji coba terbatas ini dimana guru menjelaskan terlebih dahulu mengenai media dakuca sesuai dengan petunjuk pada buku panduan dakuca. Setelah anak memahami cara bermain, peneliti dan guru mendampingi anak. Respon yang anak tunjukan sangat antusias untuk segera bermain dakuca. Pada saat awal-awal permainan ada tiga anak yang masih memerlukan bantuan pada saat menjatuhkan biji dakuca sesuai dengan arah bermain. Dengan berjalannya permainan, anak-anak mulai memahami cara bermain permianan dakuca.

#### Uji Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan setelah melaksanakan uji coba terbatas. Media dakuca yang digunakan dalam uji coba lapangan ini ialah hasil pengembangan dari media sebelumnya yakni congklak. Uji coba lapangan dilaksanakan di sekolahan yang masih sama yaitu TK Negeri Pembina Sumedang. Uji lapangan ini dilaksanakan di kelompok B2 dengan subjek yang berjumlah 19 anak. Uji lapangan dilakuakn pada satu kelas dengan model *one grup pretest posttest*. Mengetahui keefektivitasan perbedaan antara pembelajaran dengan media congklak dengan media yang dikembangkan yaitu dakuca.

Secara teknis uji coba lapangan ini berbeda dengan uji coba terbatas. Jika uji coba terbatas hanya menggunakan subjek empat anak, maka uji coba lapangan ini menggunakan 19 anak dengan kelompok usia yang sama. Berikut ini akan dijelaskan analisis data pada uji coba lapangan yang menggunakan satu kelompok sebagai subjek uji cobanya.

Mengolah data hasil uji lapangan melalui observasi jenis *check-list* dikonversikan ke dalam angka. Penelitian ini akan menggunakan penelitian *pre-ekperimen* dengan jenis *one grup pretest posttest*. Sebelum uji hipotesis maka akan dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu. Berikut ini akan dijelaskan mengenai dua uji prasyarat dan uji hipotesis, diantaranya :



### Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan uji hipotesis, langkah yang harus dilakukan adalah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Kedua uji prasyarat yang harus dipenuhi sebelum dilakukan analisis data utama atau yang dinamakan uji hipotesis. Uji prasyarat ini untuk menentukan langkah uji hipotesis yang harus dilakukan menggunakan uji parametrik. Keputusan menggunakan uji parametrik ini dilakukan karena data hasil penelitian menunjukkan distribusi normal dengan penjelasan sebagai berikut.

### Uji Normalitas

Uji normalitas sebaran data dilakukan menggunakan program SPSS statistik versi 23.0 uji *kolomogrof smirnov* pada taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05. Data dikatakan memenuhi normalitas apabila nilai probabilitas hasil penghitungan (sig) > 0,05.

**Tabel 3 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		VAR00001
N		19
Normal	Mean	19,0526
Parameters <sup>a</sup>	Std. Deviation	5,52120
Most	Absolute	,145
Extreme	Positive	,145
Differences	Negative	-,131
Kolmogorov-Smirnov Z		,894
Asymp. Sig. (2-tailed)		,402

Pada Tabel 3 di atas menunjukkan penghitungan uji normalitas data (variabel) memiliki asumsi signifikansi sebesar 0,402 (> 0,05) sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogen atau tidak dari sampel yang diambil secara acak. Uji homogenitas varians dilakukan menggunakan program SPSS statistik versi 23.0 dengan taraf kepercayaan 5% atau 0,05. Sampel penelitian disimpulkan homogen jika nilai probabilitas perhitungan (sig)>0,05.

**Tabel 4. Uji Homogenitas**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	T	Df
VAR00001	Equal variances assumed	3,732	,061	-5,968	36
	Equal variances not assumed			-5,968	26,781

Berdasarkan Tabel 4 disebutkan bahwa hasil uji homogenitas memiliki signifikansi 0,061 (lebih dari 0,05) sehingga data pada (variabel) memiliki variansi yang sama atau bersifat homogen. Pada uji normalitas dan homogenitas menunjukkan hasil yang sesuai dengan kriteria untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan statistik parametrik. Hal ini didukung dengan data yang digunakan berdistribusi normal dan memiliki variansi yang sama pada subyek yang diteliti. Uji hipotesis menggunakan statistik parametrik menggunakan uji t dengan *Independent Samples Test* di bawah ini.

### Uji Hipotesis

Mengetahui perbedaan hasil belajar dari satu kelompok maka dilakukan statistik *parametrik*. Syarat uji *parametrik* diantaranya data berdistribusi normal dan homogen, sample ditarik secara random, dan skala pengukuran interval dan rasio. Pengambilan keputusan penerimaan atau penolakan  $H_0$  dengan taraf sigifikansi 5% menggunakan uji beda *Independent samples test*, jika nilai probabilitas (signifikansi) > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan jika probabilitas (signifikansi) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak. Interpretasi hasil pengujian hipotesis sebagai berikut ini:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan hasil stimulasi 6 aspek perkembangan anak antara sebelum dengan sesudah menggunakan permainan tradisional dakuca.

$H_1$  :Terdapat perbedaan hasil stimulasi 6 aspek perkembangan anak antara sebelum dengan sesudah menggunakan permainan dakuca.





Berikut ini disajikan hasil analisis data dengan uji-t *Independent Samples Test*.

**Tabel 5. Independent Samples Test**

	t-test for Equality of Means		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
	T	df				Lower	Upper
Varian asal	-	-	-	-	-	-	-
0	5,968	36	,000	7,68421	1,28753	10,29545	5,07297
0	-	-	-	-	-	-	-
1	5,968	26,781	,000	7,68421	1,28753	10,32702	5,04140

Berdasarkan hasil uji prasyarat yang telah dilakukan dihasilkan distribusi data normal dan variansi data memiliki sifat homogen atau dengan variansi yang sama maka dalam pembacaan hasil dilakukan pada baris pertama yaitu pada *“equal variances assumed”*. Pada nilai t hitung menunjukkan angka sebesar -5,968 (sig. < 0,05) artinya ada perbedaan antara perkembangan anak sebelum dengan sesudah menggunakan permainan dakuca.

**Kajian Produk Akhir**

Media permainan ini dikembangkan dengan langkah-langkah perencanaan, tahap desain, dan pembuatan media. Tahap perencanaan sendiri dilalui dengan pengkajian teori dan pemilihan media tradisional yang akan dikembangkan untuk menstimulasi sikap enam aspek pada anak. Setelah pengkajian teori dan pemilihan media, maka terpilih media congklak untuk dikembangkan. Tahap kedua mendesain ulang media congklak sehingga menjadi media dakuca. Pada tahapan ini yang mendapat pengembangan ialah dari mulai desain medianya, peraturan main, dan komponen-

komponen dalam media dakuca itu sendiri. Desain sendiri tidak banyak merubah tampilan hanya mengurangi jumlah lubang, menambah bentuk pesergi, dan menambahkan tempat kartu di dalam papan dakuca. Langkah terakhir ialah tahap pembuatan media dengan memilih bahan yang aman, nyaman, dan tahan lama.

Media yang dikembangkan tersebut telah di validasi oleh ahli media dan ahli materi sehingga ada beberapa masukan baik dari segi desain maupun isi indikator yang akan dikembangkan. Setelah media di validasi dan siap untuk di uji cobakan makan langkah selanjutnya yaitu peneliti melakukan uji coba terbatas. Uji coba terbatas ini masih tahap pengembangan media. Uji coba terbatas ini melibatkan 1 responden kepala sekolah, guru dan 4 anak dari kelompok B1. Hasil menunjukkan bahwa media dakuca ini sudah dapat dipergunakan secara lebih luas dengan pada kartu. Setelah melaksanakan uji terbatas maka media diperbaiki dan siap untuk di perbanyak sesuai kebutuhan. Media dakuca memiliki kekurangan diantaranya: (1) Media masih terbatas saat dimainkan maksimal 2 orang. (2) Dapat menarik dan memudahkan anak untuk mengenal seorang pengusaha. (3) Media masih teralu besar dan berat. (4) Enam aspek perkembangan yang dikembangkan masih terbatas pada indikator tertentu. dan (5) Tempat biji dakuca masih terpisah sehingga mudah hilang.

**Kesimpulan dan Saran Hasil Pengembangan**

Pengembangan media dakuca dalam mestimulasi 6 aspek perkembangan pada anak usia dini dapat disimpulkan sebagai berikut :  
 Pengembangan Media

Media dakuca dikembangkan melalui beberapa tahapan diantaranya tahap perencanaan, pengembangan media, dan pengembangan indikator. Tahapan perencanaan yang didalamnya mendesain ulang permainan congklak sehingga berubah bentuk dan cara bermain, mengembangkan 6 aspek perkembangan diantaranya aspek moral agama, motorik, konitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Indikator-indikator tersebut dikembangkan dengan PERMENDIKNAS No. 58 Tahun 2009 sehingga menghasilkan indikator yang dimasukan pada kartu-kartu dakuca. Selain itu perubahan biji dakuca yang sebelumnya menggunakan plastik serta bentuknya



kuwuk, dirubah menjadi biji dakuca yang terbuat dari kayu berbentuk bulat. Untuk melengkapai permainan tersebut dibuat buku panduan agar memudahkan pengguna saat menggunakan permianan dakuca.

### Hasil Validasi

Hasil Validasi dilakukan menggunakan satu ahli dari media dan satu ahli dari materi. Hasil evaluasi untuk ahli media memiliki penilaian yang sesuai dengan yang diharapkan, karena telah memenuhi kriteria yang baik. Indikator dari aspek kualitas media yang terdiri dari desain, keamanan dan daya tahan media memiliki skor 4,88 dengan kriteri sangat baik. Indikator kedua mengenai ketepatan penggunaan, ketepatan pemilihan bahan, dan ketepatan pemilihan ukuran memiliki skor 3,88 dengan kriteria baik. Indikator yang ketiga yaitu dari segi keterbacaan kalimat yang digunakan dan kejelasan gambar pada media memiliki skor 4,4 dengan kriteri baik. Indikator keempat mengenai fungsi media yang terdiri dari kesesuaian tujuan dengan tingkat ketercapaian memiliki skor 4 dengan kriteria baik.

Hasil evaluasi untuk ahli media memiliki penilaian yang sesuai dengan yang diharapkan, karena telah memenuhi kriteria yang baik. Indikator dari aspek kualitas media yang terdiri dari desain, keamanan dan daya tahan media memiliki skor 4,88 dengan kriteri sangat baik. Indikator kedua mengenai ketepatan penggunaan, ketepatan pemilihan bahan, dan ketepatan pemilihan ukuran memiliki skor 3,88 dengan kriteria baik. Indikator yang ketiga yaitu dari segi keterbacaan kalimat yang digunakan dan kejelasan gambar pada media memiliki skor 4,4 dengan kriteri baik. Indikator keempat mengenai fungsi media yang terdiri dari kesesuaian tujuan dengan tingkat ketercapaian memiliki skor 4 dengan kriteria baik.

Hasil validasi responden Kepala Sekolah mengenai penilaian media dakuca mendapat nilai rata-rata 3,5, sehingga kriteria konversi skor ada pada kriteria baik.

### Hasil Uji Keefektivan

Hasil uji keefektivan menunjukkan bahwa media dakuca lebih efektif dibandingkan media sebelumnya yaitu congklak dengan hasil yang diperkuat oleh hasil uji-t *Independent Samples Test*

yang hasil signifikansinya  $-5,968$  ( $\text{sig.} < 0,05$ ) artinya ada perbedaan antara perkembangan anak sebelum dengan sesudah menggunakan permainan dakuca.

### Saran

Ketika media ini akan digunakan oleh guru agar lebih efektif, maka ada langkah-langkah yang harus dilakukan. Langkah pertama sebelum memasuki kegiatan inti guru menjelaskan terlebih dahulu langkah-langkah bermain permainan dakuca sesuai dengan buku panduan dakuca. Langkah kedua guru mencontohkan terlebih dahulu cara menjatuhkan biji dakuca, arah bermain, sampai pada nembak biji dakuca dan mengambil kartu dakuca. Langkah ke tiga permianan ini bisa sebagai sudut pengaman, dimana ketika anak-anak sudah selesai dalam kegiatan utama dapat diajak untuk bermain dakuca. Dikegiatan akhir guru mengadakan tanya jawab dan memberikan pesan pada anak bahwa permianan dakuca merupakan permainan tradisional yang harus tetap dilestarikan.

Manfaat media dakuca ini dapat mempermudah guru pada saat pembelajaran mengenal permainan tradisional yang ada di Indonesia, selain itu permainan ini sudah terintegrasi terhadap 6 aspek perkembangan anak, sehingga tema-tema dalam pembelajaran terdapat pada kartu-kartu dakuca.

### Daftar Pustaka

- Brog, W.R. & Gall., MD. (1991). *Education reserch: an introdution. (Rev 4.th)*. New York & London: Longman.
- Hafizah Sidi Rostiasih. (2015). *Pola komunikasi keluarga dalam mengenalkan dan menanamkan nilai budaya kepada anak (Studi Deskriptif Penerapan Pola Komunikasi Pengenalan Nilai Budaya Sunda Pada Keluarga Keturunan Kerajaan Sumedang Larang)*. Skripsi: UNS-FISIP Jur. Ilmu Komunikasi-D.1212037-201.
- Hujair Ahsyanaki. (2009). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Syafiria Insania Perss.
- Malpaleni Sastriana. (2013). *Permainan Tradisional Berbasis Budaya Sunda Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Tesis. Jurnal Volume 7, Edisi 1 April 2013.



- Muhammad Fadilah. (2012). *Desain pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sukarjo, dkk. (2005). *Desain pembelajaran: evaluasi pembelajaran handout perkuliahan: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Yunus Abdin. (2009). *Bermain pegantar bagi penerapan pendekatan BCCT dalam dimensi PAUD*. Bandung: Rizqi Press.