

Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional “Engklek” Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Tk Melati Jl Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab. Deli Serdang

Salma Rozana

Dosen Fakultas Agama Islam dan Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi

Email: Salmarozana@dosen.pancabudi.ac.id

Abstrak

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan anak di usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan Pre-Experimental Designs (nondesign dalam usaha menguji hipotesis yang telah disusun. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang bersekolah di TK Melati Jl Klambir V Psr II yang berjumlah 25 orang. Analisis data menggunakan teknik statistik nonparametrik dengan melakukan uji signifikansi dengan menggunakan rumus tes ranking – bertanda Wilcoxon. Pada uji statistic Wilcoxon sebelum dan sesudah diberikan perlakuan terdapat selisih nilai p-value 0,001. Selisih p-value antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan hanya sedikit, karena dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti faktor lingkungan, motivasi, dan kondisi anak pada saat melaksanakan permainan tradisional.

Keywords: Permainan Tradisional, Perkembangan, Anak

PENDAHULUAN

Tak bisa disangkal lagi, pendidikan adalah salah satu jalur utama dalam upaya mempersiapkan generasi muda untuk menyambut dan menghadapi perkembangan jaman yang semakin kompetitif ini. Sebagai salah satu upaya pokok, pendidikan ini harus dilaksanakan sebaik mungkin. Pelaksanaan pendidikan yang berkualitas adalah sesuatu yang tidak bisa ditawar lagi. Di Indonesia, kewajiban pemerintah dalam menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas ini sudah diamanatkan secara jelas di dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, dan dipertegas lagi di dalam Batang Tubuh, yaitu di dalam pasal 31 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Dalam era globalisasi yang semakin mendunia ini, setiap bangsa perlu meningkatkan daya saingnya di dalam berbagai bidang, termasuk sumber daya manusianya. Agar mampu bersaing di bidang sumber daya manusia, setiap orang dituntut untuk secara terus menerus belajar mengikuti dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Proses belajar ini dapat dilakukan sepanjang hayat dan di mana saja ketika kesempatan belajar memungkinkan. Sungguhpun demikian, sampai sekarang jalur pendidikan formal masih dianggap sebagai andalan di dalam penyelenggaraan pendidikan pada umumnya dan pembelajaran pada khususnya. Tidak jarang pula pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan serta mutu pendidikan di jalur pendidikan formal dijadikan indikator mutu sumber daya manusia di suatu negara. Dilihat dari kedua indikator itu (pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan dan mutu relevansi pendidikan) maka mutu pendidikan di Indonesia masih belum menggembirakan. Berdasarkan data tahun 2006 masih ada sejumlah anak usia pendidikan dasar yang masih di luar jalur.

Dilihat dari mutu pendidikan, angka pengangguran masih memprihatinkan dan menunjukkan bahwa Indonesia belum mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang dapat bersaing dan tidak mampu menciptakan lapangan pekerjaan sendiri. Untuk itulah maka perlu penyempurnaan di dalam sistem pendidikan di Indonesia.

Pendidikan merupakan sebuah system yang di dalamnya terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan erat. Banyak hal yang menjadi permasalahan dan tantangan dalam dunia pendidikan, misalnya tantangan bagi lembaga pendidikan untuk dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, adanya beberapa mata pelajaran yang dianggap sulit sehingga menjadi momok bagi sebagian siswa, kurang efektifnya metode pembelajaran yang selama ini dipakai oleh guru, kurang tersedianya media dan sarana yang cukup memadai untuk mendukung proses pembelajaran, serta gaya belajar dan tipe-tipe yang berbeda dari setiap peserta didik. Semua tantangan dan permasalahan yang dihadapi ini menuntut pemecahan agar dapat menghasilkan pembelajaran yang bermutu dan memberi dampak yang efektif dan efisien. Untuk itulah diperlukan adanya inovasi dalam dunia pembelajaran, yang dapat memberikan jawaban bagi permasalahan yang ada.

Seiring dengan upaya peningkatan mutu pendidikan, inovasi pembelajaran merupakan salah satu hal yang mendapat perhatian, di samping sarana penunjang pembelajaran. Berbagai forum diadakan untuk menyemaikan dan mensosialisasikan gagasan tentang inovasi pembelajaran dengan partisipan atau subjek sasaran para guru. Bahkan, dalam Diklat Sertifikasi Guru, sebagai tindak lanjut penanganan para peserta sertifikasi yang tidak lolos lewat jalur porto folio, inovasi pembelajaran merupakan salah satu mata diklat.

Kata "innovation" dalam bahasa Inggris, sering diterjemahkan sebagai segala hal yang baru atau pembaharuan. Inovasi adalah segala sesuatu (berupa gagasan, praktek, barang, atau objek) perubahan yang dilaksanakan dengan perencanaan yang sistematis untuk memberi perubahan yang positif serta dianggap baru bagi seseorang atau sekelompok orang yang menggunakannya. Inovasi digunakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah. Pengertian inovasi dalam bidang pendidikan ialah suatu ide/gagasan, strategi/metode, atau barang, yang dirtasakan dan diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang dan akan digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah pendidikan.

Banyak faktor yang berpengaruh atau berperan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu di antaranya adalah teknologi yang digunakan dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Teknologi pembelajaran yang dewasa ini aplikasinya berupa pemanfaatan proses dan produk teknologi komunikasi dan informasi (Information and communication technology/ICT) untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan memiliki banyak manfaat atau keuntungan. Dengan memperhatikan keunggulan teknologi pembelajaran, dapat disusun strategi pemanfaatan yang tepat dan optimal untuk meningkatkan kualitas, efisiensi, dan efektifitas pendidikan dan pembelajaran pada berbagai tingkatan satuan pendidikan termasuk bermain yang merupakan proses belajar.

Bermain bagi anak merupakan refleksi pembebasan jiwa dan keterikatan dengan aturan orang dewasa. Pada saat bermain anak dapat mengungkapkan berbagai cerita hati, keceriaan jiwa dan kegembiraan serta menangkap makna interaksi dengan sesama temannya. Sehingga anak dapat bermain sekaligus belajar bergaul, bersosialisasi, mendapat pengalaman lingkungan, mengendalikan perasaan sebagai proses perkembangan diri. Pengalaman yang diperoleh pada saat bermain dapat diterapkan untuk masa depannya kelak.

Permainan tradisional sebenarnya mempunyai karakteristik yang berdampak positif pada perkembangan anak. Pertama, permainan itu cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreatifitas yang tinggi. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbungan, tanah, genting, batu, kayu dan lain sebagainya. Kedua, permainan anak tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak. Ketiga, permainan tradisional menilik nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), saling kerjasama, dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.

Tetapi pada saat ini, kita menemukan banyak orang tua di Indonesia sudah jarang bermain dengan anaknya. Mereka membiarkan anaknya bermain sendiri. Memang, membiarkan anak bermain sendiri sah-sah saja. Lagipula, anak terkadang membutuhkan bermain sendirian untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya. Tapi, bukan berarti itu Orang tua tak perlu melibatkan diri dalam permainan anak-anak. Alasan bahwa anak sudah banyak teman bermain di sekolah dan di rumah, atau merasa bahwa orang tua bukan tipikal orang tua yang menyenangkan untuk diajak bermain, juga bukan alasan orang tua untuk menghentikan aktifitas bermain bersama anak.

Sebuah survei yang disponsori oleh Common Sense Media menyebutkan, orang tua rata-rata menghabiskan waktu dengan gadgetnya selama 9 jam perhari. Namun ini bukan untuk kepentingan pekerjaan. 80 persen responden dilaporkan bermain games, media sosial, membuka-buka situs internet hingga menonton televisi di ponsel atau tablet mereka. Kondisi ini membuat anak semakin jarang bermain dengan orang tuanya. Kecenderungan orang tua sering berinteraksi dengan gadget membuat hubungan anak dan orang tua semakin jauh.

Pengenalan permainan dalam proses pembelajaran sangatlah penting selain bisa mengenalkan permainan tradisional kepada anak, anak juga mampu mengembangkan semua aspek perkembangan yang ada pada anak usia dini, biasanya setiap permainan biasanya hanya mencakup satu pengembangan saja, Dimana kita mengetahui bahwa di dalam proses pembelajaran anak usia dini ada enam aspek pengembangan yang harus di stimulus setiap harinya seperti Nilai Agama Moral, Motorik, Seni, Bahasa, Kognitif dan Sosial Emosional. Stimulus yang diharapkan melalui Beberapa metode yang ada dan cocok bagi anak Usia dini salah satunya dengan bermain.

TINJAUAN PUSTAKA

Inovasi Pembelajaran

Pembelajaran, merupakan terjemahan dari *learning* yang artinya belajar atau pembelajaran. Jadi, inovasi pembelajaran adalah pembelajaran yang menggunakan ide atau teknik/metode yang baru untuk melakukan langkah-langkah belajar, sehingga memperoleh kemajuan hasil belajar yang diinginkan. Berdasarkan definisi secara harfiah pembelajaran inovatif, terkandung makna pembaharuan. Inovasi pembelajaran muncul dari perubahan paradigma pembelajaran. Perubahan paradigma pembelajaran berawal dari hasil refleksi terhadap eksistensi paradigma lama yang mengalami perubahan menuju paradigma baru yang diharapkan mampu memecahkan masalah.

Pengertian inovasi menurut Suherli Kusmana (2010), Inovasi adalah suatu hasil penciptaan sesuatu yang dianggap baru yang dimaksudkan untuk mengatasi masalah, baik berupa ide, barang, kejadian, metode dan sebagainya yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok. Wina Sanjaya (2008) dalam bukunya kurikulum dan pembelajaran, inovasi diartikan sebagai sesuatu yang baru dalam situasi sosial tertentu dan digunakan untuk menjawab atau memecahkan suatu permasalahan.

Kamus Besar Bahasa Indonesia memberi batasan, inovasi sebagai pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru, penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya baik berupa gagasan, metode atau alat (KBBI, 2014). Dari pengertian ini nampak bahwa inovasi itu identik dengan sesuatu yang baru, baik berupa alat, gagasan maupun metode.

Dari uraian di atas, maka inovasi pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu upaya baru dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan berbagai metode, pendekatan, sarana dan suasana yang mendukung untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Hasbullah, (2011) berpendapat bahwa “baru” dalam inovasi itu merupakan apa saja yang belum dipahami, diterima atau dilaksanakan oleh si penerima inovasi.

Dapat juga dikatakan bahwa inovasi pembelajaran merupakan sebuah upaya pembaharuan terhadap berbagai komponen yang diperlukan dalam penyampaian materi pelajaran berupa ilmu pengetahuan dari tenaga pendidik kepada para peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang berlangsung.

Faktor-Faktor Yang Harus Diperhatikan Dalam Inovasi Pembelajaran

➤ Guru

Guru adalah orang yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru harus betul-betul membawa siswanya kepada tujuan yang ingin dicapai. Guru harus mampu mempengaruhi siswanya. Guru harus berpandangan luas dan kriteria bagi seorang guru ialah harus memiliki kewibawaan karena dapat memberikan suatu kekuatan yang dapat memberikan kesan dan pengaruh. Dengan uraian di atas dapat dikemukakan bahwa untuk mengadakan pembaharuan dalam pendidikan, kita harus meningkatkan profesionalisme guru.

➤ Siswa

Siswa merupakan objek utama dalam proses belajar mengajar. Siswa dididik oleh pengalaman belajar mereka, dan kualitas pendidikannya bergantung pada pengalamannya, kualitas pengalaman, sikap-sikap, termasuk sikap-sikapnya pada pendidikan. Dan belajar dipengaruhi oleh orang yang dikaguminya. Oleh karena itu, dalam mengadakan pembaharuan pendidikan, kita harus memperhatikannya dari segi murid karena murid merupakan objek yang akan diarahkan.

➤ Materi Ajar

Materi ajar adalah segala bentuk materi yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Materi yang dimaksud bisa berupa materi tertulis, maupun materi tidak tertulis. Materi ajar disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Isi materi ajar pada hakikatnya merupakan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang perlu dipelajari siswa agar memiliki kompetensi yang diharapkan. Dengan materi ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau kompetensi dasar secara runtut dan sistematis, sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Materi ajar merupakan informasi, alat, dan teks yang diperlukan guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

➤ Lingkungan

Proses pembelajaran berlangsung dalam banyak lingkungan berbeda. Lingkungan belajar merupakan lingkungan atau situasi fisik yang ada di dalamnya pembelajaran diharapkan berlangsung. Selain ruang kelas, pembelajaran juga berlangsung dalam laboratorium (lab komputer, lab sains atau lab bahasa), perpustakaan, pusat media, taman bermain, kunjungan lapangan, teater, aula belajar dan di rumah. Agar suasana belajar tidak membosankan, guru bisa menyelenggarakan proses belajar tidak hanya di ruang kelas tetapi guru bisa mengadakannya di luar. Misalnya proses belajar di taman sekolah.

Permainan Tradisional

Menurut Moeslihatoen, bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang mampu memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Sedangkan Menurut Setiawan, bahwa permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajah dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai yang ia ketahui dan dari yang tidak diperbuatnya sampai mampu melakukan.

Menurut Desmita, bahwa permainan adalah salah satu bentuk aktifitas sosial yang dominan pada awal masa kanak-kanak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya diluar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat aktifitas lain. Menurut Hetherington & Parke dalam Desmita bahwa permainan bagi anak-anak adalah suatu

bentuk aktivitas menyenangkan. Sejalan dengan Santrock bahwa permainan adalah aktifitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dalam mengembangkan imajinasi anak. Permainan juga dapat menjelajah dunia anak dan berfungsi mengembangkan otot-otot anak dan menyalurkan energi anak.

Sedangkan Permainan Tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial dikemudian hari. Menurut Kurniati bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktifitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai –nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya

Jadi Permainan tradisional atau olah raga tradisional merupakan aktivitas fisik yang dilakukan oleh sekelompok masyarakat tertentu yang didalamnya terdapat gambaran dari aktivitas-aktivitas masyarakat tersebut dalam kehidupan sehari-hari serta mengandung nilai-nilai positif untuk meningkatkan kesehatan jasmani, mental, dan rohani. Permainan tradisional pada dasarnya di pengaruhi oleh kebudayaan setempat, sehingga permainan tradisional dapat mengalami perubahan baik berupa pergantian, penambahan maupun pengurangan sesuai dengan kondisi daerah setempat. Jadi permainan tradisional pada umumnya masih memiliki persamaan/kemiripan dalam cara memainkannya meskipun nama permainannya berbeda.

Jenis-jenis Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki berbagai macam jenis, hal ini dibedakan dari jumlah peserta permainannya. Permainan tradisional setiap daerah pada dasarnya memiliki banyak kesamaan dari cara memainkannya. Menurut Sukirman Dharmamulya (2005), menyatakan bahwa jenis-jenis permainan tradisional memiliki beberapa kategorisasi menurut pola permainannya yaitu : a. Bermain dan bernyanyi, dan atau dialog b. Bermain dan pola pikir c. Bermain dan adu ketangkasan. Berikut definisi berbagai jenis permainan tradisional berdasarkan hasil kategorisasi yang dilakukan oleh Sukirman (2005): a. Bermain dan bernyanyi, dan atau dialog

Permainan anak dengan pola bermain bernyanyi dan atau dengan berdialog dimaksudkan adalah pada waktu permainan itu dimainkan diawali atau diselingi dengan nyanyian, dialog, atau keduanya; nyanyian dan dialog menjadi inti dalam permainan tersebut. pola permainan anak dengan bernyanyi dan atau dengan dialog pada umumnya dilakukan secara berkelompok, dan permainan ini biasanya dimainkan oleh mayoritas anak perempuan. Permainan ini bersifat rekreatif, interaktif, yang mengekspresikan pengenalan tentang lingkungan, hubungan sosial, tebak-tebakan, dan sebagainya

Permainan Tradisional Engklek

Permainan *engklek* atau *pacih* (dalam bahasa aceh) menurut Dr. Smpuck Hur gronje dalam (Depdikbud, 2007) merupakan permainan yang berasal dari Hindustan dan dibawa atau diperkenalkan oleh orang-orang keling. Alat permainan ini terbuat dari biji atau batu. Permainan ini dilakukan secara perorangan. Menurut A.Husna M (2009), alat atau bahan yang digunakan yaitu kapur tulis, pecahan genting atau keramik. Menurutny permainan ini dilakukan oleh 2 orang atau lebih dan biasanya tempat yang digunakan untuk bermain *engklek* adalah lapangan atau halaman rumah atau taman bermain.

Sukirman Dharmamulya (2005) berpendapat bahwa permainan ini dinamakan *angklek*, *engklek* atau *ingking* karena permainan ini dilakukan dengan melakukan *engklek*, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki. *Engklek* dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja. Lama permainan ini tidak mengikat. Permainan ini sudah dilakukan sejak jaman jepang. Permainan ini minimal dimainkan oleh 2 orang anak. Permainan ini bersifat individual bukan kelompok. Usia pemain *engklek* berkisar antara 7-14 tahun, kurang dari 7 tahun

diperbolehkan tetapi hanya diberi status sebagai pemain *bawang kothong* yaitu pemain yang tidak mempunyai hak dan kewajiban tetapi diizinkan mengikuti permainan.

Cara Bermain Permainan Tradisional Engklek

Ada berbagai macam aturan atau cara dalam memainkan permainan ini tergantung pada kesepakatan yang ada dan disesuaikan dengan gambar lapangan *engklek* yang dibuat, namun pada prinsipnya cara memainkannya sama yaitu melompat ke dalam kotak-kotak atau lapangan *engklek*. Menurut A.Husna M (2009), cara bermain *engklek* atau *sondah* yaitu pemain menggambar kotak-kotak kemudian melempar genting ke kotak awal. Pemain melakukan *engklek* dari awal lalu pemain mengambil genting yang di lempar tadi kemudian balik ke awal lagi dengan tetap melakukan *engklek*. Pemain dinyatakan gugur dan harus berganti pemain jika pemain menginjak atau keluar garis kotak, menginjak kotak yang di dalamnya terdapat pecahan genting, melempar genting keluar dari kotak yang seharusnya, kaki tidak tetap *engklek* di kotak yang dilarang *engklek*.

Menurut Rae (2012), cara memainkan permainan ini yaitu dengan menggambar lapangan atau bisa menggunakan karpet persegi empat yang ditata seperti lapangan *engklek*. anak-anak membentuk barisan tunggal. Anak pertama melempar sebuah batu kecil ke dalam kotak 1. Dia lalu melompati kotak tersebut, mendarat dengan satu kaki pada kotak 2. Lompat ke kotak nomor 3 dan 4 (mendarat dengan dua kaki, kaki kanan di kotak kanan dan kaki kiri di kotak kiri). Lompat di kotak 5 dengan satu kaki dan seterusnya menuju kotak paling ujung lalu berbalik mengikuti pola yang sama.

Menurut Muhammad Muhyi Faruq (2007), standar ketertiban dan keselamatan dalam permainan ini diantaranya:

- 1) Jangan menggunakan tali untuk membuat lapangan yang dapat menyebabkan kaki anak tersangkut pada tali sehingga mereka terjatuh.
- 2) Bentuk dan ukuran lapangan jangan terlalu besar agar bisa digunakan di dalam kelas atau di halaman depan kelas.
- 3) Aturan permainan tidak perlu kaku dan rumit, tetapi sederhana dan bisa dimodifikasi sesuai kebutuhan.

Kelebihan Permainan Engklek

Menurut Rae (2012), permainan *hopscotch* atau *engklek* memiliki berbagai manfaat yaitu:

- 1) untuk perkembangan kognitif, anak belajar mengenal angka, berhitung dan menyusun angka
- 2) untuk perkembangan sosial/emosional, anak belajar mengambil giliran dan menyemangati orang lain
- 3) untuk perkembangan fisik yaitu, dengan melompat, berbelok, lemparan dengan ayunan rendah, meningkatkan keseimbangan dan meningkatkan kekuatan dan kelenturan otot.

Menurut Sukirman Dharmamulya (2005), permainan ini dapat melatih keterampilan dan ketangkasan seperti olah raga pada umumnya. Selain itu permainan ini juga berguna untuk memupuk persahabatan antara sesama anak. Menurut A.Husna M (2009), permainan *sondah* atau *engklek* memiliki manfaat untuk meningkatkan ketangkasan, wawasan, dan kejujuran. Ahmad Salehudin (2008) memaparkan manfaat *engklek* diantaranya yaitu, meningkatkan motorik kasar anak saat anak melompat-lompat menggunakan satu kaki, memunculkan kebahagiaan dan keceriaan bagi anak, memunculkan kemampuan untuk bersosialisasi, belajar mentaati aturan, dan mengenal lingkungan.

Menurut Dian Apriani (2012), manfaat yang diperoleh dari permainan *engklek* ini adalah:

- a. Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan *engklek* ini anak diharuskan untuk melompat-lompat.
- b. Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan oranglain dan mengajarkan kebersamaan.
- c. Dapat mentaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama.

- d. Mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
- e. Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.
- f. Melatih Keseimbangan. Permainan tradisional ini menggunakan satu kaki untuk melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya.
- g. Melatih ketrampilan motorik tangan anak karena dalam permainan ini anak harus melempar *gacuk/kreweng*.

Perkembangan Anak

Menurut Syamsu Yusuf L.N & Nani M. Sugandhi (2013) mengemukakan Perkembangan adalah sebuah proses perubahan kuantitatif dan kualitatif dalam rentang kehidupannya, mulai dari masa konsepsi, masa bayi, masa kanak-kanak, masa anak, masa remaja sampai masa dewasa. Bisa juga diartikan perkembangan adalah suatu proses perubahan dalam diri sebuah individu atau organisme, baik fisik maupun psikis menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan.

Yusuf Sugandhi dan Nani juga Mengemukakan (2013) perkembangan mempunyai ciri-ciri seperti a. Terjadinya perubahan ukuran, b. Terjadinya perubahan proporsi, c. Lenyapnya tanda – tanda lama, d. munculnya tanda – tanda baru. Individu secara terus menerus berkembang atau berubah yang dipengaruhi oleh pengalaman atau belajar sepanjang hidupnya, perkembangan baik fisik maupun psikis berlangsung secara terus menerus sejak masa konsepsi sampai mencapai kematangan atau masa tua.

Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan

1. Faktor Genetika (Hereditas)

Hereditas merupakan Totalitas karakteristik individu yang di wariskan orang tua kepada anak, atau segala potensi (baik fisik maupun psikis) yang di miliki individu sejak masa konsepsi sebagai pewarisan dari pihak orangtua melalui gen – gen. Masa dalam kandungan dipandang sebagai periode yang kritis dalam perkembangan kepribadian individu, sebab tidak hanya sebagai saat pembentukan pola-pola kepribadian, tetapi juga masa pembentukan kemampuan – kemampuan yang menentukan jenis penyesuaian individu terhadap kehidupan setelah kelahiran.

Pengaruh gen terhadap kepribadian, sebenarnya tidak secara langsung, karena yang dipengaruhi gen secara langsung adalah (a) kualitas sistem saraf, (b) keseimbangan biokimia tubuh, dan (c) struktur tubuh. Menurut Cattell dkk, mengemukakan bahwa “kemampuan belajar dan penyesuaian diri individu dibatasi oleh sifat-sifat yang inheren dalam organisme individu itu sendiri” misalnya Kapasitas fisik (perawakan, energy, kekuatan dan kemenarikan), dan kapasitas intelektual (cerdas, normal, atau terbelakang) meskipun begitu batas- batas perkembangan kepribadian, bagaimanapun lebih besar dipengaruhi oleh factor lingkungan.

2. Faktor Lingkungan

Lingkungan adalah “keseluruhan fenomena (peristiwa, situasi, atau kondisi) fisik/alam sosial yang mempengaruhi atau yang dipengaruhi perkembangan individu. Ada beberapa lingkungan yang kita kenal yaitu (a) Lingkungan keluarga yaitu yang di pandang sebagai factor penentu utama terhadap perkembangan anak. (b) lingkungan sekolah yaitu lembaga pendidikan yang formal yang secara sistematis melaksanakan program bimbingan, pengajaran atau pelatihan dalam rangka membantu para siswa agar mampu mengembangkan potensi secara optimal, baik yang menyangkut aspek moral spiritual, intelektual. Emosional, sosial maupun fisik motoriknya.

Menurut Hurluck (1986) sekolah merupakan factor penentu bagi perkembangan kepribadian anak, baik dalam cara berfikir, bersikap, maupun berperilaku. Sekolah juga berperan sebagai substitusi keluarga, dan guru sebagai substitusi orang tua.

Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan perkembangan masa selanjutnya. Menurut Erickson (Calvin S.Hall dan Gardner Lindzey,1993:167) dalam Yusuf dan Sugandhi (2013) masa kanak-kanak merupakan gambaran manusia sebagai manusia. Prilaku yang berkelaiianan pada masa dewasa dapat dideteksi pada masa kanak-kanak.

Menurut ahli yang lain adalah Eric fromm (1937) dalam Yusuf dan Sugandhi mengatakan Orang yang berkemungkinan menjadi Neorotik adalah orang yang pernah mengalami kesulitan –kesulitan dalam taraf yang serius, terutama disebabkan oleh pengalaman masa anak-anak.

Secara umum, masa ini memiliki karakteristik atau sifat –sifat sebagai berikut (M.Solehuddin dan Ihat Hatimah dalam M Ali (Ed.) 2007:1097-1098) dalam Yusuf Dan Sugandhi (2013)

1. Unik
2. Egosentris
3. Aktif dan energik
4. Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal
5. Eksploratif dan berjiwa berpetualang
6. Spontan
7. Senang dan kaya dengan fantasi
8. Masih mudah frustrasi
9. Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu
10. Daya perhatian yang pendek
11. Bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman
12. Semakin menunjukkan minat terhadap teman

Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

➤ Aspek Nilai Agama Moral

Mengenal agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, dan menghormati (toleransi) agama orang lain.

➤ Aspek Bahasa

Membaca dan menulis merupakan bagian dari belajar bahasa. Untuk bisa membaca dan menulis, anak perlu mengenal beberapa kata dan beranjak memahami kalimat. Dengan membaca anak juga semakin banyak menambah kosakata. Anak dapat belajar bahasa melalau membaca buku cerita dengan nyaring. Hal ini dilakukan untuk mengajarkan anak tentang bunyi bahasa. Memahami (reseptif) bahasa: memahami cerita, perintah, aturan, dan menyenangkan serta menghargai bacaan. Mengekspresikan bahasa: mampu bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali apa yang diketahui. Keaksaraan: memahami hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.

➤ Fisik Motoric

Motorik Kasar: memiliki kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, dan lincah dan mengikuti aturan.

Motorik Halus: memiliki kemampuan menggunakan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk.

Kesehatan dan Perilaku Keselamatan: memiliki berat badan, tinggi badan, lingkaran kepala sesuai usia serta memiliki kemampuan untuk berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya.

➤ **Kognitif**

Belajar dan pemecahan masalah: mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel terdapat diterima sosial dan menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.

Berpikir logis: mengenal berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat.

Berpikir simbolik: mengenal, menyebutkan, dan menggunakan lambang bilangan 1-10, mengenal abjad, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dalam bentuk gambar.

➤ **Seni**

Mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni.

➤ **Sosial Emosional**

Kesadaran diri: memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain

Rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain: mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama.

Perilaku prososial: mampu bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespons, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain; bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.

METODE PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Penelitian ini direncanakan selama 3 bulan, dimulai dari Oktober 2019 sampai bulan Desember 2019. Penelitian ini dilakukan di TK Melati yang bertempat di Jl Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon kab.Deli Serdang Prov. Sumatera Utara.

Variabel yang Diamati

Variabel yang diamati dan dianalisa dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Variabel Bebas (X) : Inovasi Permainan Tradisional Engklek
- b. Variable Terikat (Y) : Aspek Perkembangan

Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Pre-Experimental Designs (nondesign)*, yaitu untuk mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan dalam satu kelompok, karena penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh inovasi permainan tradisional engklek terhadap aspek pengembangan anak usia dini. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, (Sugiyono, 2010). Desain penelitian dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan :

O₁ = Nilai *Pretest* sebelum menggunakan permainan tradisional.

O₂ = Nilai *Posttest* setelah menggunakan permainan tradisional.

X = *Treatment*/perlakuan

Pendekatan yang Digunakan

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Pre-Experimental Designs (nondesign)* dalam usaha menguji hipotesis yang telah disusun. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang

bersekolah di TK Melati Jl Klambir V Psr II yang berjumlah 25 orang. Sebagai suatu populasi, kelompok subjek ini harus memiliki ciri-ciri atau karakteristik bersama yang membedakannya dari kelompok subjek lain. Populasi adalah seluruh individu yang menjadi subjek penelitian yang nantinya akan dikenai generalisasi. Semua populasi dalam penelitian ini akan dijadikan sampel penelitian yaitu siswa yang bersekolah di TK Melati Jl klambir V psr II Klambir V kebon yang berjumlah 25 orang.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh informasi data yang representatif dan signifikan dari proses dan aktifitas yang muncul dalam proses pengambilan data penelitian, serta situasi lain yang mempengaruhinya maka peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data pada penelitian ini, diantaranya sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penampakan keterampilan sosial anak usia dini (TK) selama melakukan kegiatan inovasi permainan tradisional engklek. Pengamatan dilakukan mulai dari awal anak melakukan kegiatan permainan tradisional engklek di TK Melati V Psr II, Kemudian aktivitas sosial anak usia dini (TK) pada saat proses pelaksanaan kegiatan permainan tradisional dicatat dalam lembar pengamatan. Lembar pengamatan observasi ini terdiri dari 6 aspek pengembangan yang diamati yaitu: nilai agama moral, sosial emosional, fisik motoric, Bahasa, kognitif dan seni.

2. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh yang ditimbulkan inovasi permainan tradisional engklek terhadap aspek perkembangan anak usia dini di TK Melati Jl.Klambir V Kebon. Wawancara dilakukan pada guru kelas B2 TK Melati Jl.Klambir V Kebon

Metode Analisis Data

1. Analisis data observasi

Data kuantitatif yang berasal dari lembar observasi dianalisis dengan teknik statistik deskriptif berupa penyajian data melalui tabel. Analisis data menggunakan teknik statistik nonparametrik dengan melakukan uji signifikansi dengan menggunakan rumus tes ranking – bertanda Wilcoxon sebagai berikut :

$$Z = \frac{T - \frac{N(N+1)}{4}}{\sqrt{\frac{N(N+1)(2N+1)}{24}}}$$

Gambar 3. Rumus Tes Ranking–Bertanda Wilcoxon.

Tes ranking bertanda Wilcoxon digunakan untuk menguji perbedaan antara nilai rata-rata penggunaan permainan tradisional dan yang tidak menggunakan permainan tradisional. Dalam penelitian ini teknik analisis Wilcoxon digunakan untuk menguji hipotesis dengan taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05 atau 5%.

Kriteria hipotesis yang diajukan adalah jika $p \leq 0,05$ maka H_0 di tolak, jika $p \geq 0,05$ maka H_0 diterima. Pengujian statistik akan menggunakan program SPSS for Windows 16. 0 Dengan ketentuan interpretasi sebagai berikut:

- a. H_0 = Ada pengaruh penggunaan permainan tradisional terhadap peningkatan keterampilan sosial anak usia dini.
- b. H_a = Tidak ada pengaruh penggunaan permainan tradisional terhadap peningkatan keterampilan sosial anak usia dini.

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan saat subyek yang tidak diberikan perlakuan dan subyek yang diberikan perlakuan yaitu berupa permainan tradisional.

2. Wawancara

Analisis data wawancara dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman guru terhadap seluruh aspek perkembangan yang dimiliki siswa. Teknik wawancara ini juga berfungsi untuk membandingkan tingkat pemahaman guru mengenai tingkat keterampilan pengembangan anak usia dini, antara setelah guru menerapkan inovasi permainan tradisional dalam proses pembelajaran dengan sebelum guru menerapkan inovasi permainan tradisional pada proses pembelajaran.

HASIL PENELITIAN

TK Melati merupakan salah satu pendidikan formal TK Melati terletak di Jl Klambir V Psr II Klambir V kebon kab . Deli serdang Sumatera Utara . TK Melati memiliki keseluruhan siswa sebanyak 25 orang siswa yang terdiri dari, 15 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan yang berusia 5-6 tahun, dan 15 siswa kelas B yang berusia 6-7 tahun. TK melati memiliki tiga orang pengajar, yang masing-masingnya bertugas mendampingi setiap kelas yang berbeda. Proses penelitian ini dilaksanakan selama empat bulan dimulai dari penyusunan proposal sampai hingga mendapatkan data hasil penelitian. Dimulai dari bulan september hingga desember 2019.

Hasil penelitian yang dilakukan di TK Melati Tahun Ajaran 2019/2020 dideskripsikan berdasarkan analisis dari hasil observasi dengan instrumen lembar pengamatan meliputi gejala umum keterampilan sosial siswa dan perbandingan anatara data *pre-test* dan *post-test* skor gejala umum keterampilan sosial siswa yang telah diamati. Dilanjutkan dengan analisis statistik data penelitian, analisis data wawancara dan pembahasan.

Persiapan penelitian ini meliputi persiapan administrasi, yaitu tentang pengurusan izin penelitian secara informal yang dilanjutkan dengan pengurusan surat pengantar penelitian. Selain itu persiapan penelitian ini juga membahas tentang bentuk *one-group pretest-posttest design* yaitu dengan membandingkan antara nilai keterampilan sosial anak sebelum pemeberian kelas eksperimen dengan menggunakan permainan tradisional (*Pre-test*) dan keterampilan sosial siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional (*Post-test*).

Hasil dari penelitian ini diperoleh data berupa hasil pengamatan keterampilan sosial anak usia dini pada saat menggunakan permainan tradisional bakiak dan engklek yang berupa angka-angka. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan yang terdiri dari 10 butir indikator pengamatan. 10 indikator pengamatan tersebut sudah dinyatakan valid berdasarkan penilaian ahli.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 19 Desember 2019 kepada siswa yang bersekolah di Tk Melati yang berjumlah 25 orang. Hasil dari penelitian ini diperoleh data berupa hasil pengamatan aspek perkembangan anak usia dini pada saat menggunakan inovasi permainan tradisional engklek berupa angka -angka Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan yang terdiri dari 10 butir indikator pengamatan. 10 indikator pengamatan tersebut sudah dinyatakan valid berdasarkan penilaian ahli.

Berdasarkan hasil penelitian pada penelitian pengaruh inovasi permainan tradisional engklek terhadap aspek perkembangan anak usia dini secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

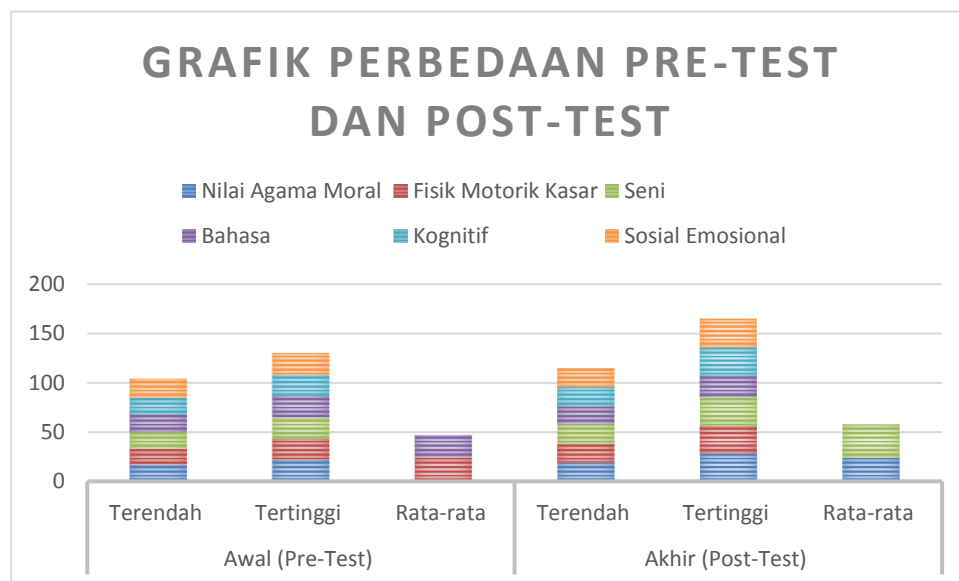
Tabel 1. Data Hasil Penelitian Penggunaan Inovasi Permainan Engklek

Aspek	Awal (<i>Pre-Test</i>)			Akhir (<i>Post-Test</i>)		
	Terendah	Tertinggi	Rata-rata	Terendah	Tertinggi	Rata-rata
	<i>Nilai Agama Moral</i>	17	22	19,7	19	28
<i>Fisik Motorik Kasar</i>	16	21	24.5	19	28	34,5
<i>Seni</i>	17	22	32,6	20	29	33.6

Bahasa	18	22	22	19	22	31,5
Kognitif	17	21	23,5	19	29	22,5
Sosial Emosional	19	22	24,5	19	29	33,5
Jumlah	146,8			179,6		

Berdasarkan Tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan kondisi Perkembangan Anak Usia Dini yang di lihat dari beberapa aspek setelah mendapat perlakuan inovasi permainan tradisional “engklek”. Siswa saat *pre-test* berada pada kategori sedang dengan rata-rata 146,8. Setelah diberi perlakuan Perkembangan Anak Usia Dini meningkat pada taraf atau kategori Tinggi dengan rata-rata 179,6. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa Permainan tradisional “engklek” memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan perkembangan anak di usia dini.

Pelaksanaan *pre-test* pada penelitian ini dilaksanakan satu kali sehingga nilai yang digunakan untuk membandingkan pengaruh penggunaan inovasi permainan tradisional engklek adalah sama. Nilai *pre-test* pada penelitian ini merupakan nilai awal pada saat belum dilakukan pemberian uji coba inovasi permainan tradisional engklek, hal ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam melihat perbedaan pengaruh penggunaan inovasi permainan tradisional engklek terhadap aspek perkembangan anak usia dini. Untuk mengetahui lebih jelasnya perbedaan masing-masing nilai dari hasil pengaruh penggunaan inovasi permainan tradisional Engklek terhadap aspek perkembangan anak usia dini dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Grafik 4. Perbandingan Pre-Test dan Post-Test Engklek

Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan perkembangan anak usia dini sebelum dan sesudah diberikan perlakuan permainan tradisional “engklek”. Dari beberapa aspek yang menjadi acuan penilaian melihat perkembangan anak di usia dini, masing-masing aspek menunjukkan peningkatan yang signifikan.

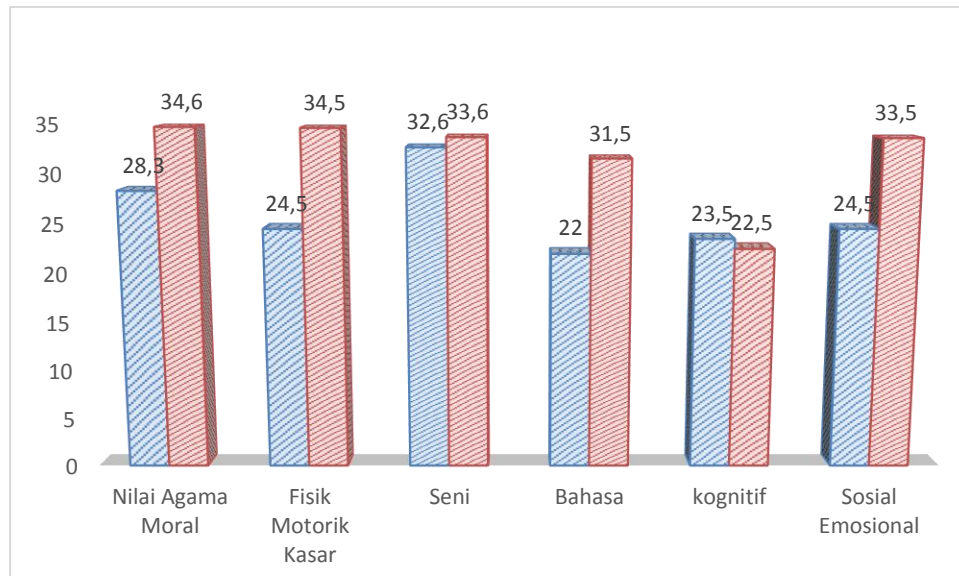
Tabel 2. Perbandingan Nilai Rata-Rata Dari Masing-Masing Aspek

Kelas/perlakuan	Aspek Perkembangan					
	Nilai Rata-Rata Skor Masing-Masing Indikator Pengamatan					
	Nilai Agama Moral	Fisik Motorik Kasar	Seni	Bahasa	kognitif	Sosial Emosional
Pre-test	19,7	24,5	32,6	22	23,5	24,5
Post-test engklek	24	34,5	33,6	31,5	22,5	33,5

Dari Tabel di atas terlihat bahwa nilai rata-rata dari masing-masing aspek perkembangan yang menjadi acuan dalam penelitian ini mengalami peningkatan yang

signifikan. Namun pada aspek kognitif terdapat penurunan yang tidak terlalu signifikan, saat *pretest* nilai rata-rata yang diperoleh 23,5 dan saat *posttest* mengalami penurunan sebesar 1 yaitu menjadi 22,5.

Untuk melihat peningkatan dan penurunan yang lebih jelas dari Tabel 2, maka akan digambarkan dalam bentuk grafik seperti gambar di bawah ini.



Gambar 5. Perbedaan Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Perkembangan

Grafik tersebut memperlihatkan adanya peningkatan keterampilan sosial anak sebelum melakukan kegiatan permainan tradisional engklek dan setelah melakukan kegiatan permainan tradisional engklek. Pada grafik diatas memperlihatkan peningkatan yang terjadi dari masing-masing indikator yang diamati sebelum dan sesudah pelaksanaan penelitian dengan menggunakan permainan tradisional engklek, pada indikator keterampilan berkomunikasi pada saat pre-test diperoleh angka rata-rata sebesar 28.3 dan pada posttest engklek diperoleh angka sebesar 34.6, ada peningkatan sebesar 6.3 dari sebelum dilakukannya kegiatan permainan tradisional engklek sehingga dapat dikatakan pula bahwa permainan tradisional engklek memiliki pengaruh terhadap keterampilan berkomunikasi anak usia dini. Pada indikator kedua penerimaan teman sebaya sebelum dilaksanakan kegiatan permainan tradisional (*pre-test*) diperoleh angka sebesar 24.5 dan setelah melakukan kegiatan permainan tradisional engklek (*post-test*) diperoleh angka sebesar 34.5, jadi ada peningkatan sebesar 10 dari sebelum dilakukan kegiatan permainan tradisional engklek.

Indikator ketiga membina hubungan dengan kelompok sebelum dilaksanakan kegiatan permainan tradisional (*pre-test*) diperoleh angka sebesar 32.6 dan setelah melakukan kegiatan permainan tradisional engklek (*post-test*) diperoleh nilai sebesar 33.6 jadi ada peningkatan sebesar 1, pada indikator ketiga peningkatan yang terjadi hanya sedikit hal ini dikarenakan pada saat pre-test kemampuan anak sudah cukup tinggi dengan berdasarkan pada standar kategorisasi yang berada pada kategori tinggi. Indikator ke empat yaitu mengatasi konflik dalam bermain, sebelum dilaksanakan kegiatan permainan tradisional engklek diperoleh nilai sebesar 22 dan setelah dilakukan kegiatan permainan tradisional didapatkan nilai sebesar 31.5 jadi ada peningkatan sebesar 9.5. Jadi secara keseluruhan permainan tradisional engklek memberikan pengaruh yang positif dilihat dari indikator pengamatan terlihat adanya peningkatan nilai dari sebelum dilaksanakannya kegiatan permainan tradisional engklek dan sesudah dilaksanakannya kegiatan permainan tradisional engklek pada anak usia dini.

Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan uji *non-parametric* dengan rumus *Wilcoxon Signed Ranks Test* dan *Kolmogorov-Smirnov 2 Independent Samples* dengan menggunakan bantuan program *SPSS (Statistical Product and Service Solution) for windows release 20.00*. Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* dan *Kolmogorov-Smirnov 2 Independent Samples* digunakan untuk menganalisis hasil-hasil pengamatan yang berpasangan dari dua data apakah berbeda atau tidak. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah.

- Ada pengaruh penggunaan permainan tradisional terhadap peningkatan keterampilan sosial anak usia dini.
- Tidak ada pengaruh penggunaan permainan tradisional terhadap peningkatan keterampilan sosial anak usia dini.

Adapun kriteria keputusan pengujian hipotesis adalah sebagai berikut.

- Terima H_0 dan tolak H_1 apabila probabilitas (*sig 2-tailed*) $> \alpha$ ($\alpha = 0,05$)
- Tolak H_0 dan terima H_1 apabila probabilitas (*sig 2-tailed*) $< \alpha$ ($\alpha = 0,05$).

Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan teknik analisis statistik *Wilcoxon Signed Ranks Test* melalui program komputer *SPSS 20.00*. berdasarkan hasil tersebut didapatkan hasil perhitungan seperti yang terangkum pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil analisis *Wilcoxon Signed Ranks Test* Perbedaan Perkembangan Anak Usia Dini pada *Pretest* dan *Posttest*

Test Statistics ^b	
	Posstest – Pretest
Z	-3.314 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	,001
a. Based on negative ranks.	
b. Wilcoxon Signed Ranks Test	

Berdasarkan Tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa angka probabilitas *asymp. Sig. (2-tailed)* perkembangan anak usia dini sebesar 0,001, atau probabilitas dibawah α 0,05 ($0,001 < 0,05$), dari hasil tersebut maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, maka hipotesis pertama yang diuji dalam penelitian ini dapat diterima, yaitu “Ada pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan anak di usia dini”.

Selanjutnya untuk melihat tentang arah perbedaan tersebut, apakah *pretest* atau *posttest* yang lebih tinggi dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Arah Perbedaan *Pretest* dan *Posttest* Perkembangan Anak di Usia Dini

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posstest – Pretest	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	14 ^b	7,50	105,00
	Ties	0 ^c		
	Total	14		
a. Posstest < Pretest				
b. Posstest > Pretest				
c. Posstest = Pretest				

Berdasarkan Tabel 4 nilai 14^b berarti bahwa responden yang dilibatkan dalam perhitungan sebanyak 14 orang siswa TK yang mengalami peningkatan dari *pretest* ke *posttest*. Oleh karena itu, berdasarkan hasil di atas dapat diartikan bahwa responden mengalami peningkatan perkembangan setelah mendapatkan perlakuan yaitu permainan tradisional “engklek”. Jika hasil ini dikaitkan dengan hasil perhitungan sebelumnya yaitu pada Tabel 3 yang menunjukkan adanya perbedaan antara *pretest*

dengan *posttest*. Maka disimpulkan bahwa Ada pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan anak di usia dini, artinya hipotesis diterima.

PEMBAHASAN

Permainan tradisional “engklek” untuk meningkatkan perkembangan anak di usia dini merupakan salah satu bantuan kepada siswa-siswa TK untuk dapat mengikuti perkembangan dirinya sesuai dengan usia mereka. Permainan tradisional “engklek” yang digunakan dengan angka-angka mampu membuka kognitif anak di usia dini tentang pengenalan angka-angka secara tidak langsung. Namun, anak-anak tidak akan mudah bosan karena mereka melaksanakan pembelajaran sambil bermain. Permainan yang dipilih juga tidak permainan modern yang menggunakan *gadget* melainkan permainan tradisional.

Penelitian ini dilaksanakan selain untuk meningkatkan perkembangan anak di usia dini, juga untuk memperkenalkan permainan-permainan tradisional yang sudah mulai hilang di zaman yang serba teknologi ini. Sukirman Dharmamulya (2005) berpendapat bahwa permainan ini dinamakan *angklek*, *engklek* atau *ingkling* karena permainan ini dilakukan dengan melakukan *engklek*, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki. Permainan ini sudah dilakukan sejak jaman jepang. Permainan ini minimal dimainkan oleh 2 orang anak. Permainan ini bersifat individual bukan kelompok. Usia pemain *engklek* berkisar antara 7-14 tahun, kurang dari 7 tahun diperbolehkan tetapi hanya diberi status sebagai pemain *bawang kothong* yaitu pemain yang tidak mempunyai hak dan kewajiban tetapi diizinkan mengikuti permainan.

Menurut Bhaktiar (2015) bahwa permainan tradisional *engklek* mempunyai peranan untuk melatih:

a. Keseimbangan

Keseimbangan terbagi atas dua kelompok, yaitu keseimbangan statis dan keseimbangan dinamis. Keseimbangan merupakan kemampuan seseorang dalam mempertahankan sikap, posisi diam (statis) yaitu saat melakukan gerakan diam di tempat, maupun saat bergerak (dinamis) yaitu saat melakukan gerakan bergerak pindah tempat.

b. Kelincahan

Kelincahan adalah kemampuan untuk merubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dalam bergerak, tanpa kehilangan keseimbangan tubuh. Permainan tradisional engklek pada kotak 3 menuju kotak 4 dan 5 serta kotak 6 menuju kotak 7 dan 8 akan merubah posisi tubuh yang membutuhkan keseimbangan, apabila keseimbangan dari responden baik maka kelincahan dari responden akan baik pula, hal ini dibuktikan pada hukum keseimbangan V yaitu stabilitas akan berbanding terbalik dengan jarak vertikan titik berat benda/badan terhadap bidang alasnya.

c. Koordinasi mata dan tangan

Koordinasi mata dan tangan ialah kontrol terkoordinasi gerakan mata dengan gerakan tangan, dan pengolahan informasi visual untuk mencapai suatu kemampuan seseorang dalam merangkai gerakan secara menyeluruh (Hasyim, 2014). Gerakan permainan tradisional engklek dengan melempar *gacuk* akan melibatkan koordinasi mata dan tangan sehingga akan mengaktifkan sistem organ yaitu: (1) serebrum (otak besar) untuk penyusunan konsep gerakan, (2) sistem visual untuk memberi informasi tentang usaha yang harus dibuat dan pengarahannya dalam urutan gerakan selanjutnya, (3) sistem motoric sebagai pelaksana, (4) otak kecil sebagai sumber informasi atau fungsi koordinasi, (5) sensor motoric sebagai alat monitor (Tasnila, 2012).

Berdasarkan hasil Uji *Man Whitney* didapatkan hasil 0,000 dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara siswa TK yang sebelum diberikan perlakuan dengan yang sudah diberikan perlakuan. Hal ini dapat terjadi dikarenakan saat diberikan perlakuan

permainan tradisional seluruh sistem tubuh dan otak serta penglihatan bekerja sama dengan baik sehingga mampu memberikan perkembangan yang baik pada anak sejak usia dini. Pada uji statistic *Wilcoxon* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan terdapat selisih nilai *p-value* 0,001. Selisih *p-value* antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan hanya sedikit, karena dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti faktor lingkungan, motivasi, dan kondisi anak pada saat melaksanakan permainan tradisional (Rahyubi, 2012).

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *engklek* memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan anak di usia dini. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui permainan tradisional *engklek* anak mampu mengembangkan aspek-aspek perkembangan diri anak seperti kognitif, keterampilan sosial, nilai moral dan agama, seni, bahasa, dan sosio emosional.

Pada setiap aspek perkembangan yang diamati mengalami peningkatan yang cukup signifikan terkecuali pada aspek kognitif. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya nilai rata-rata saat *pretest* dan *posttest*. Selain itu pemanfaat permainan tradisional *engklek* merupakan bagian dari usaha untuk melestarikan kebudayaan bangsa agar tidak lekang oleh zaman, selain untuk melestarikan permainan leluhur, permainan tradisional juga memiliki banyak nilai manfaat yang dapat merangsang berbagai aspek perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Husna M. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi Offset
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ashriati, N. Alsa & A. Suprihatin, T. 2006. *Hubungan Antara Dukungan Sosial Orang Tua dengan Kepercayaan Diri Remaja Penyandang Cacat Fisik pada SLB-D YPAC Semarang*. *Jurnal Psikologi*. Vol.1, 47-58. Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Bakhtiar, Syahril. 2015. *Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak*. Padang: UNP Press.
- Boeree, Goerge. 2006. *Belajar dan Cerdas Bersama Psikolog Dunia (Kritik dan Sugesti terhadap Dunia Pendidikan, Pembelajaran dan Kecerdasan)*. (Alih Bahasa: Abdul Qodir Shaleh). Yogyakarta: Prismsophie.
- Departemen Pendidikan Nasional (2014) *Kamus Besar Bahasa Indonesia Cetakan ke delapan Belas Edisi IV*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Depdikbud. (1998). *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Direktorat Permuseuman
- Depdiknas. 2007. *Pedoman pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik Motorik di TK*. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2005).
- Dian Apriani. (2012). *Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA AL HIDAYAH 2 Tarik Sidoarjo*. Diakses dari : <http://www.scribd.com/doc/1210>
- Direktur Jenderal PAUDNI. 2012. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta : Prenadamedia Group 2016).
- Gardner, H. 2003. *Multiple Intelligences (Kecerdasan Majemuk Dalam Teori Dan Praktek terjemahan oleh Sindoro, A.)* Batam: Interaksara.
- Hadi, S. 2004. *Metodologi Research Jilid III*. Yogyakarta : Andi Offset.

- Hakim, T. 2002. *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Purwa Suara.
- Hartati, S. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hasan, Maimunah. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Diva Press
- Hasbullah. 2011. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers Hill, Inc.
- Hurlock, Elisabeth B.1950.*Child Development*. New York : McGraw Company
- Hurlock, Elisabeth B, 1986, *Developmental Psychology*. 3rd Ed, New Delhi: McGraw
- Ismail, A. (2006). *Education Games (menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Jhon W Santrock, *Perkembangan Anak* , Edisi Kesembilan Jilid 1 (Jakarta : Erlangga 2007)
- Lautser. 2013. *Mengajarkan Emotional Intelligence pada Anak*. (Alih Bahasa: Alex Tri Kantjono). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Lie. 2003. *Panduan Orangtua dalam Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP UNY dan Dinas Pendidikan Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Mastuti, I. & Aswi. 2008. *50 Kiat Percaya Diri*. Jakarta: HI-FEST Publishing.
- Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di taman kanak-kanak*, (Jakarta : Rineka Cipta :2004).
- Muhammad Muhyi Faruq. (2007). *60 Permainan Kecerdasan Kinestetik*. Jakarta: Grasindo.
- Musfiroh, T. 2010. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ni Nyoman. S & Nur Hayati. (2009). *Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. Laporan Penelitian*. Yogyakarta: FBS UNY.
- Ningsih. 2014. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. (Alih bahasa: Siti Rahayu Haditono).Yogyakarta: UGM Press.
- Nurhasanah. *Pengembangan Karakter melalui Bermain Pada Anak Usia Dini*, noerhasanahpaud.blogspot.co.id. diakses tanggal 21 Juni 2018
- Pica Rae, *Permainan – Permainan Pengembangan Karakter Anak*, (Jakarta : Indeks, 2012).
- Puspitarini, Henny. 2014. *Membangun Rasa Percaya Diri Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Rudiyanto. 2012. *Hubungan Berat Badan, Tinggi Badan dan Panjang Tungkai dengan Kelincahan*. Journal of Sport Sciences and Fitness. Vol 1 (2): 1-6.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran (Teoritik dan Praktik Kurikulum KTSP)*. Jakarta: Prenada MediaGroup
- Setiawan, P. 2014. *Siapa Takut Tampil Percaya Diri?*. Yogyakarta : Parasmu.
- Suherli, Kusmana. 2010. *Model Pembelajaran Siswa Aktif*. Jakarta: Multi Kreasi Satu Delapan.
- Sujiono. 2007. *Pengertian Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sukirman Dharmamulya. (2005). *Permainan Tradisional Jawa*. Jakarta: Kepel Press.
- Surya, Hendra. 2010. *Rahasia Membuat Anak Cerdas dan Manusia Unggul*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Surya. M. 2009. *Teori-teori Konseling*. Bandung: CV. Pustaka Bani Quraisy.
- Suryabrata, S. 2000. *Pengembangan Alat Ukur Psikologi*. Yogyakarta: Andi offset.
- Syamsuddin, Haeriah. 2014. *Brain Game untuk Balita*, Media Pressindo, Yogyakarta
- Tasnila. 2012. *Meningkatkan Kemampuan Kordinasi Mata dan Tangan pada Anak Tunagraha Sedang*. Jurnal Ilmiah Pendidikan khusus. Vol 1 (1): 1-11.
- Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Th.1945 Pasal 31 ayat 1 dan 3*. 2014. Jakarta: diperbanyak oleh CV Sinar Grafika.
- Yusuf L.N, Syamsul & Nani Sugandhi, 2013.*Perkembangan Peserta Didik.PT RAJA Grasindo: Depok*)