

## PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN DENGAN MODIFIKASI PERMAINAN CONGKLAK SEBAGAI SARANA STIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI di RA PERWANIDA WONOSOBO

**Hidayatu Munawaroh**

Universitas Sains Al-Qur'an Jawa Tengah di Wonosobo

[ida\\_munajah@yahoo.com](mailto:ida_munajah@yahoo.com)

### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

Diterima : 4 Agustus 2018

Disetujui : 11 Agustus 2018

#### Kata Kunci:

Permainan Tradisional  
Congklak, Aspek  
Perkembangan Anak

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui Model Pembelajaran dengan Modifikasi Permainan Congklak Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini di RA Perwanida Wonosobo, Mengetahui Pelaksanaan Model Pembelajaran dengan Modifikasi Permainan Congklak Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini di RA Perwanida Wonosobo. Tujuan jangka panjang dalam penelitian ini Menemukan Model Pembelajaran dengan Modifikasi Permainan Congklak yang efektif Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini di RA Perwanida Wonosobo.

Jenis penelitian adalah Penelitian Pengembangan (*Research and Development*). Subjek penelitian adalah anak kelompok B di RA di RA Perwanida Wonosobo. Metode pengumpulan data penelitian menggunakan: Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan data validasi persentase.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) Model pembelajaran dengan Modifikasi Permainan Congklak ini diantarkan melalui cerita dengan bantuan poster, menyanyi bersama, tanya jawab, menyebutkan, gambar dan bermain Congklak sesuai tema (2) Pelaksanaan Model Pembelajaran dengan Modifikasi Permainan Congklak yang dapat menstimulasi aspek perkembangan Anak Kelompok B di RA Perwanida Wonosobo dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, setiap pertemuan ada empat macam kegiatan yang dilakukan sesuai dengan RKH, hasil rata-rata skor indikator aspek perkembangan anak mengalami peningkatan hal ini dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest. menunjukkan bahwa rata-rata aspek nilai moral agama 2,51(kurang baik) menjadi 2,87 (baik), aspek bahasa skor rata-rata diperoleh 2,49(kurang baik) menjadi 2,88(baik), aspek social emosional skor rata-rata diperoleh 2,55(baik) menjadi 2,85(baik), aspek fisik motorik diperoleh skor rata-rata 2,64(baik) menjadi 2,91(baik). hasil masing-masing rata-rata dari setiap indikator mengalami peningkatan aspek perkembangan anak. (3) Keefektifan model pembelajaran menggunakan dengan Modifikasi Permainan Congklak efektif. Keefektifan ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hal ini didukung oleh hasil perhitungan t tes

### ARTICLE INFO

#### Article History

Received : August 4, 2018

Accepted : August 11, 2018

#### Key Words :

Traditional Games Congklak,  
Aspects of Child Development

### ABSTRACT

*His study aims to know the learning model with game modification Congklak as a tool for stimulating early childhood development in RA Perwanida Wonosobo, Knowing the Implementation of Learning Model with Congklak Game Modification as a Means of Early Childhood Stimulation Facility in RA Perwanida Wonosobo. Long-term objectives in this study Finding Learning Models with Effective Congklak Game Modification as a Means of Early Childhood Stimulation Measures in RA Perwanida Wonosobo.*

*The type of research is Research Development (Research and Development). The subject of the study was the children of group B in RA Perwanida Wonosobo Wonosobo. Methods of data collection research using: Observation, Interview and Documentation. Data analysis in this study using descriptive analysis with percentage validation data.*

*The results of the study show: (1) The learning model with Modified Congklak Game is delivered through the story with the help of posters, singing together, question and answer, mentioning, drawing and playing Congklak according to theme (2) Implementation of Learning Model with Congklak Game Modification that can stimulate development aspect Child Group B in RA Perwanida Wonosobo conducted two meetings, each meeting there are four kinds of activities conducted in accordance with RKH, the average score of the indicators of developmental aspects of child development has increased this can be seen from the results of pretest and posttest. shows that the average aspect of religious moral values is 2.51 (poor) to 2.87 (good), the average language score aspect is 2.49 (good) to 2.88 (good), social aspects of emotional score the average obtained 2.55 (good) to 2.85 (good), the physical aspects of motor obtained an average score of 2.64 (good) to 2.91 (good). the results of each average of each indicator has increased aspects of child development. (3) The effectiveness of the learning model using the game modification Congklak effective. This effectiveness is indicated by a significance value greater than 0.05. This is supported by the results of t test calculations*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada anak usia dini lebih menitikberatkan pada peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam proses pembelajarannya guru adalah sebagai fasilitator dan motivator untuk menggali segala potensi yang dimiliki oleh anak. Guru sebagai jembatan untuk membuat anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut dari segi akademik, nilai agama dan norma agama serta pembiasaan perilaku yang baik. Salah satu rangsangan pendidikan untuk menyiapkan akademik, nilai agama dan norma agama serta pembiasaan perilaku yang baik dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan salah satu aktivitas yang dapat membantu anak kearah perkembangan yang lebih baik. Hal tersebut sependapat dengan Cowel dan Hazelton dalam Sukintaka (1998:9) yang menyatakan bahwa melalui bermain akan terjadi perubahan yang positif dalam hal jasmani, sosial, mental, dan moral.

Bermain akan bermakna bagi anak usia dini dengan melalui permainan. Permainan untuk anak usia dini ini adalah permainan yang dapat merangsang kreativitas dan menyenangkan bagi anak. Permainan yang diberikan kepada anak tidak harus yang mahal, yang penting aman dan berkualitas dengan mempertimbangkan usia anak, minat, kreativitas dan keamanan. Kenyataan menunjukkan banyak orang tua beranggapan bahwa permainan yang berkualitas adalah jenis-jenis permainan dari bahan-bahan yang mahal, dan orang tua akan bangga bila bisa membelikan permainan bagi anaknya dari luar negeri (permainan import). Permainan yang aman dan berkualitas salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional anak sudah cukup lama berkembang, permainan tersebut sarat dengan nilai-nilai budaya bangsa. Namun demikian seiring dengan perkembangan jaman permainan tradisional ini semakin lama semakin dilupakan oleh anak-anak terutama di perkotaan karena sudah semakin banyaknya permainan modern yang berasal dari luar negeri. Salah satu penyebab semakin surutnya permainan anak-anak tradisional dari tengah kehidupan anak-anak adalah adanya pesawat televisi, game online dan video game. Dengan berbagai tayangan acara yang

menarik dan tidak membutuhkan tenaga untuk menikmatinya, tontonan dari pesawat televisi secara langsung menjadi hal yang lebih disukai oleh anak-anak ketimbang berbagai permainan anak-anak. Permainan tradisional menurut Yunus umumnya bersifat rekreatif, karena banyak memerlukan kreasi anak. (Ahmad Yunus: 1981;28) Permainan ini biasanya merekonstruksi berbagai kegiatan sosial dalam masyarakat. Nourovita (2013) menyatakan bahwa "Hasil pembelajaran menunjukkan bahwa permainan tradisional jawa efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial anak. Hal tersebut disebabkan karena dalam permainan tradisional Jawa, anak dimungkinkan lebih banyak bermain secara kelompok dan sering berinteraksi dengan teman sebaya serta guru yang memberikan arahan sehingga anak lebih cepat akrab dan dapat bekerja sama dengan teman sebayanya. Selain itu juga anak-anak lebih menyukai kegiatan yang berbentuk permainan sehingga anak dalam mengikuti kegiatan yang berbentuk permainan tradisional jawa merasa senang, tidak jenuh dan tidak bosan."

Peran guru dan orang tua sangat penting dalam merangsang dan memfasilitasi seluruh aspek perkembangan tersebut. Berdasarkan kenyataan yang terjadi di lapangan guru anak usia dini dalam mengembangkan seluruh aspek pengembangan tersebut tidak sesuai dengan tahapan usia anak, sehingga anak merasa jenuh, bosan dan mengabaikan pembelajaran karena metode yang digunakan kurang menarik anak. Terdapat sebagian anak belum mengenal angka, bentuk, menyebutkan nama benda belum lancar, keseimbangan tubuh masih kurang dan tidak sabar menunggu antrian dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu permainan yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan tersebut adalah permainan tradisional Engklek yang telah banyak dilupakan oleh anak-anak, anak-anak lebih suka bermain permainan modern. Modifikasi Permainan congklak merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang menggunakan benda dan hitungan serta adanya kesepakatan peraturan-peraturan yang harus dipatuhi oleh pemain berkaitan dengan pelaksanaannya. Permainan congklak tersebut dapat mengembangkan kemampuan kognitif

dan kedisiplinan. Aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini dapat menggunakan permainan tradisional congklak. Pada permainan congklak ini guru menyediakan papan congklak yang sudah dimodifikasi, gambar sesuai dengan tema yang telah direncanakan dan menambah kegiatan menyanyi, meniru gerak dan lain-lain sesuai dengan indikatornya. Gambar yang digunakan pada setiap kotak sesuai dengan tema yang direncanakan dan kegiatan dalam bentuk menyanyi, menyebut nama benda, meniru gerak, berhitung dan mengenal bentuk sesuai dengan gambar yang ditunjukkan oleh guru. Terlihat jelas bahwa permainan congklak ini dapat mengembangkan seluruh perkembangan anak usia dini. Pengembangan model pembelajaran dengan modifikasi Permainan tradisional congklak dapat digunakan oleh guru RA sebagai sarana stimulasi dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

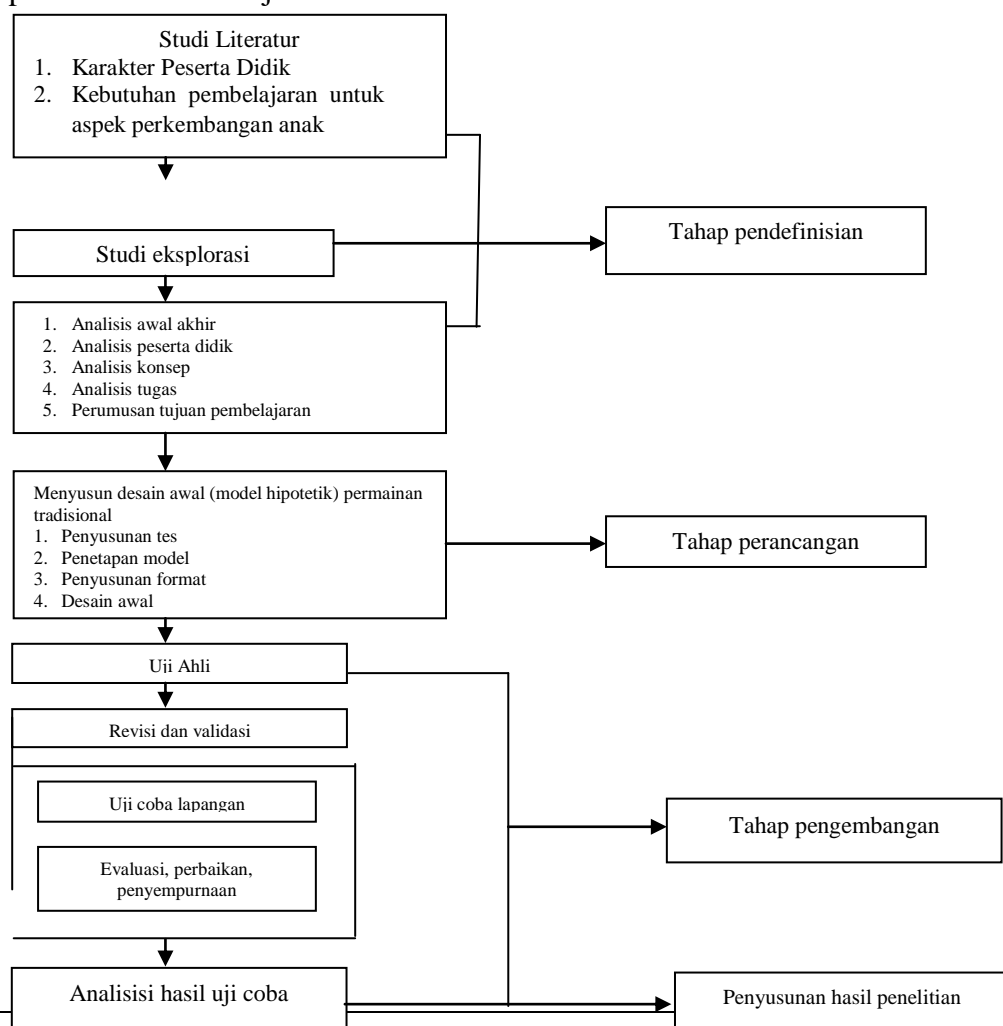
## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini ditinjau dari segi metode penelitian dapat dibedakan menjadi:

penelitian survey, *expost facto*, eksperimen, *naturalistic*, *policy*, *research*, *evaluation research*, *action research*, sejarah, dan *research and development*. (Sugiyono:2008;6). Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan dalam menguji suatu produk. Produk yang dimaksud dalam penelitian ini berupa model permainan tradisional congklak yang menggunakan media *poster* yang didesain ada gambar sesuai tema pembelajaran. Penelitian dan pengembangan berupaya menghasilkan suatu komponen dalam sistem pendidikan. Melalui langkah-langkah pengembangan dan validasi. (Samsudi, 2008:11).

Modifikasi model pengembangan yang disebut oleh Thiagarajan dengan model 4D (*four D model*), meliputi tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan hanya sampai tahap pengembangan (*develop*). (Thiagarajan, s;1974:5)

Rancangan penelitian digambarkan jelas pada gambar 3.1 prosedur rancangan penelitian dibawah ini:



Penelitian ini menggunakan pendekatan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, sehingga untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan sifatnya bertahap. (Sugiyono;2008;407).

Karakteristik subjek uji coba perlu diidentifikasi secara jelas. Populasi dan sampel yang akan digunakan sebagai subjek uji coba. Populasi adalah sebuah kelompok yang kepada mereka hasil-hasil sebuah penelitian yang dilakukan hendak digeneralisasikan. (Purwanto;2013;36). Anggota populasi bisa berupa orang, benda, ataupun peristiwa. Istilah sampel adalah suatu kelompok yang dapat memberikan informasi atau disebut sebagai responden, yang nantinya akan digeneralisasikan dengan kelompok yang lebih besar. Subjek uji coba produk pada kelompok B yang berjumlah 15 anak di RA Perwanida Wonosobo.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka, peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan. (Sugiyono;2010'224-242).

#### **a. Wawancara**

Melalui wawancara dengan guru untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang kesulitan-kesulitan dalam penyampaian materi pembelajaran

#### **b. Observasi**

Pengumpulan data padasaat observasi diperoleh melalui pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan guru dengan menggunakan instrumen lembar observasi model *checklist*

#### **c. Dokumentasi**

Dokumen merupakan catatan peristiwa. Dokumen ini bisa berbentuk tulisan, foto, rekaman audio maupun video. Hasil penelitian lebih kredibel bila didukung oleh rekaman dokumentasi tersebut.

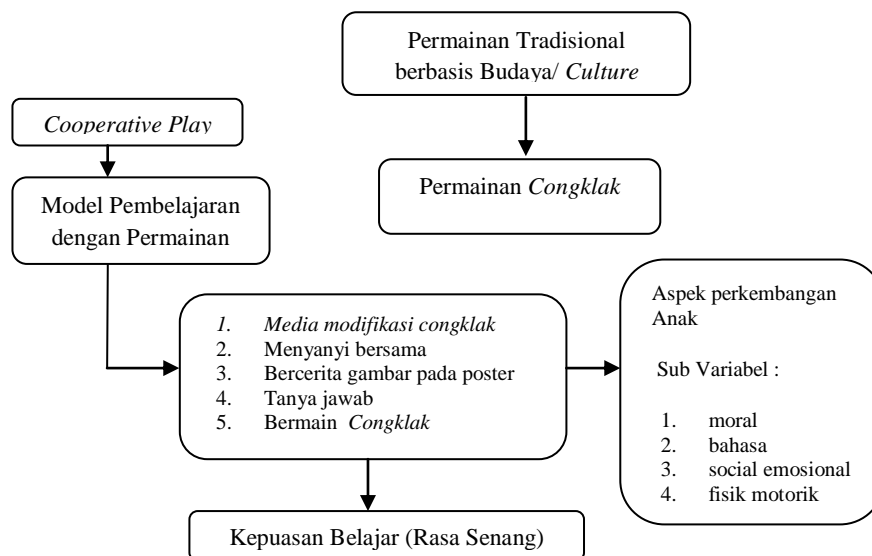
Dalam penelitian ini, metode analisis data yang diambil untuk mengetahui bagaimana menstimulasi perkembangan anak menggunakan modifikasi permainan *Tradisional congklak* menggunakan analisis deskriptif dan keefektifan.

Uji coba terhadap efektifitas data kualitatif dianalisis dengan teknik analisis deskriptif naratif dan digunakan untuk memperkuat penelitian. Data kuantitatif diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test*. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis uji perbedaan dua rata-rata menggunakan SPSS versi 16.

### **3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian yang diuraikan berupa; (1) Deskripsi tentang Pengembangan Model Pembelajaran dengan modifikasi Permainan *Tradisional congklak*; (2) Pelaksanaan Model Pembelajaran dengan modifikasi Permainan *Tradisional congklak* yang dapat menstimulasi aspek perkembangan Anak; (3) Analisis uji lapangan

#### **a. Deskripsi tentang Pengembangan Model Pembelajaran dengan Modifikasi permainan congklak**



Gambar 5.1 Pengembangan Model Pembelajaran

Berdasarkan pengamatan dilapangan model pembelajaran yang diterapkan di RA Perwanida Wonosobo menggunakan pembelajaran yang bersifat klasikal, anak mengerjakan lembar kerja dan majalah, guru tidak sering menggunakan nyanyian dalam pembelajaran, guru menggunakan metode ceramah anak tidak diberi kebebasan dalam bereksplorasi, Permainan *Congklak* ini merupakan permainan tradisional berbasis budaya, permainan ini dijadikan model pembelajaran dengan permainan untuk anak usia dini karena termasuk permainan kooperatif yang melibatkan banyak anak, diantarkan dengan adanya cerita dari guru tentang sub tema profesi, anak melakukan kegiatan bermain *congklak*. model pembelajaran dengan permainan *congklak* yang dilakukan oleh guru dengan bantuan media modifikais *congklak* untuk mengembangkan imajinasi visual anak. Model pembelajaran menggunakan permainan *congklak* memiliki tujuan yang dapat menstimulasi perkembangan anak yaitu aspek nilai moral, bahasa, social emosional, dan aspek fisik motorik anak. adapun penjelasannya sebagai berikut:

Mengembangkan aspek nilai moral, dalam proses belajar dengan modifikasi permainan *congklak* ini anak membuat aturan bermain yang harus disepakati dengan teman sebayanya, anak sebelum melakukan permainan membaca do'a terlebih dahulu,

anak bersikap toleran anak meliputi sabar dalam bermain, dapat memaafkan teman, menerima kesepakatan atau aturan dalam bermain, menghargai teman.

Mengembangkan aspek social emosional, meliputi semangat dalam bermain, mengikuti permainan sampai selesai, berusaha untuk tidak menjadi yang kalah. Aspek kerjasama meliputi membantu teman yang mengalami kesulitan, membereskan alat permainan, kompak dalam bermain. Aspek interaksi komunikasi meliputi menyapa teman, anak berani mengajukan pertanyaan, anak menjawab pertanyaan.

Mengembangkan aspek bahasa, pembelajaran dengan modifikasi permainan *congklak* ini anak menyebutkan dari masing-masing gambar profesi yang ada pada media poster atau tema yang lain, anak menyanyi bersama setelah melakukan permainan *Congklak*. Dengan adanya nyanyian dan menyebutkan gambar profesi yang ada pada media aspek perkembangan bahasa anak mengalami kemajuan serta anak senang melakukannya.

Mengembangkan aspek kognitif, pembelajaran dengan modifikasi permainan *congklak* ini anak dapat mengetahui dan menyebutkan berbagai macam profesi dan tugas-tugasnya sesuai dengan media *congklak* yang sudah didesain ada gambarnya, serta dapat melakukan permainan yang sesuai dengan petunjuk guru.

Mengembangkan aspek seni, pembelajaran dengan modifikasi permainan *congklak* ini anak dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya dengan cara melakukan permainan *congklak* yang sudah disediakan oleh guru. dan mengembangkan aspek fisik motorik, dimana dengan modifikasi permainan *congklak* ini anak dapat bergerak baik motorik kasar maupun halus, anak melakukan gerakan lari mengambil bendera sesuai tema yang akan di pasangkan pada kotak papan *congklak*.

Model pengembangan pembelajaran melalui modifikasi permainan *congklak* adalah salah satu cara untuk mewujudkan proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Perbedaan model pembelajaran permainan *congklak* hasil pengembangan dengan model permainan *congklak* sebelumnya terletak pada cerita yang disampaikan guru berkaitan dengan tema profesi atau bias denga tema yang lain, sebagai pengantar anak sebelum melakukan permainan *congklak* yang merupakan visualisai dari permaianan *congklak* yang gambarkan pada media modifikasi permainan *congklak* papa papan *congklak*. Pengembangan model pembelajaran melalui modifikasi permainan *congklak* dengan berbantuan modifikasi papan *congklak* merupakan salah satu model

pembelajaran yang dapat menstimulasi aspek perkembangan anak, adanya tanya jawab, menjawab pada poster serta adanya evaluasi berupa pengamatan, bernyanyi bersama serta bermain *congklak* tema profesi. Pengembangan ini dilakukan oleh peneliti karena model pembelajaran aspek perkembangan anak usia dini di RA Perwanida Wonosobo masih berpusat pada lembar kerja, tugas mengerjakan majalah dan masih terpusat pada guru serta bermain sambil belajar masih kurang sekali, pengenalan budaya terutama budaya jawa baik dalam bentuk permaianan maupun lagu jawa masih kurang, karena anak cenderung lebih mengenal *gatged* dibanding dengan permainan tradisional, gurupun juga tidak menerapkannya. Model pembelajaran yang diterapkan di RA Perwanida Wonosobo masih dirasa kurang cukup untuk melatih peserta didik dalam mengeksplorasi kemampuan kognitif, bahasa, social emosional, fisik motorik, seni. yang dilakukan bermain sambil belajar yang bersifat inovatif, aktif, kreatif dan menyenangkan.

Perbedaan model pembelajaran permainan *congklak* yang belum dikembangkan dan yang sudah dikembangkan bisa dilihat pada matrik 5.1

### 5.1 Matrik Perbedaan Model Pembelajaran *Congklak*

Permainan asli <i>Congklak</i>	Permainan yang dikembangkan dalam pembelajaran
Tidak ada kisah pada poster	Ada pengantar cerita yang disampaikan guru tentang tema profesi pada media modifikasipapan <i>congklak</i>
Tidak ada cerita	Diantarkan dengan cerita pada poster
Tidak ada pendampingan guru/ teman bermain	Pendampingan guru
Tidak ada <i>game</i> pada poster	Ada <i>game</i> pada poster, bermain <i>congklak</i>
Tidak ada menyanyi	Belajar menyanyi lagu dolanan, ada lagu berkaitan gambar pada poster
Tidak ada buku-buku panduan	Ada buku-buku panduan
Tidak ada evaluasi	Adab evaluasi berupa observasi

**b. Pelaksanaan Model Pembelajaran melalui modifikasi Permainan Tradisional *Congklak* sebagai sarana stimulasi aspek perkembangan anak usia dini di RA Perwanida Wonosobo**

Hasil Pelaksanaan Model Pembelajaran melalui modifikasi Permainan tradisional *congklak* yang dapat menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini di RA Perwanida Wonosobo dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, setiap pertemuan ada empat macam kegiatan yang dilakukan yaitu kegiatan awal terdiri dari: Anak diajak berbaris, mengucapkan salam, berdo'a, menyanyikan lagu dolanan. Guru menyampaikan materi pelajaran tema macam-macam profesi, guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan Anak-anak bisakah kalian menyebutkan salah satu macam profesi?, guru dan anak melakukan percakapan tentang salah satu macam profesi. Kegiatan inti guru menjelaskan langkah-langkah permainan *tradisional congklak* meliputi guru membuat aturan bermain permainan *tradisional congklak*, anak diminta membuat lingkaran dan guru membagi kelompok terdiri dari 4 Anak yang berada pada tepi papan modifikasi permainan *congklak*. Anak mulai melakukan permainan *congklak* dengan membagi bendera sesuai tema pada kotak-kotak papan *congklak* yang sudah dimodifikasi, anak disuruh bertanya dan menjawab dari bendera yang disebar yang sudah dijelaskan guru dengan cara didampingi guru, guru memberikan pujian pada anak yang dapat menjawab dan berani bertanya. setelah itu anak Istirahat terdiri

dari kegiatan mencuci tangan, berdo'a sebelum dan sesudah makan, makan bekal. Kegiatan akhir terdiri dari: guru dan anak mengulas tentang kegiatan yang dilakukan, memberi pujian sebagai bentuk motivasi pada siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran, guru menyampaikan pesan, anak berdo'a pulang dan mengucapkan salam.

Pada pertemuan kedua dilakukan hal yang sama sesuai dengan langkah diatas. Dampak dari pengembangan model pembelajaran melalui modifikasi permainan tradisional *congklak* di RA perwanida Wonosobo Anak-anak merasa senang dengan adanya permainan tersebut yang divisualisasikan melalui poster dan bermain *congklak* yang membuat anak menarik dan anak-anak senang sekali saat disuruh maju satu persatu menabak gambar profesi yang ada pada poster yang sudah di desain, anak-anak merasa antusias dan semangat bahkan mereka minta maju lagi. Pada pertemu pertama kendalanya anak-anak masih ada yang kesusahan melafalkan lagu dolanan.

Permainan tradisional *congklak*, dengan apresiasi siswa yang tertuang dalam sikap gembira sehingga membawa dampak bahwa aspek perkembangan anak di RA Perwanida Wonosobo membawa dampak positif pada anak hal ini ditunjukkan dengan adanya skor rata-rata siswa *pretest* dan *posttest* adanya peningkatan dari masing-masing indikator aspek perkembangan anak. untuk mencari rerata menggunakan bantuan *SPSS. 16 for Windows*. Hasil output perhitungan rerata masing-masing indikator dapat dilihat pada tabel 5.1

Tabel 5.1 Tabel Hasil Analisis Deskriptif Model Pembelajaran Permainan *congklak*

Aspek	Aspek perkembangan Anak							
	<i>Pretest</i>				<i>Posttest</i>			
	Aspek nilai moral agama	Aspek bahasa	Aspek social emosional	Aspek fisik motorik	Aspek nilai moral agama	Aspek bahasa	Aspek social emosional	Aspek fisik motorik

Mean	2,51	2,49	2,55	2,64	2,87	2,88	2,85	2,91
Std Dev	0,86	0,88	4,21	0,88	0,92	0,83	0,81	0,81
Varians	0,50	0,8	0,71	0,78	0,85	0,70	0,68	0,66
Kriteria: SKB(Sangat Kurang Baik) = 1-1,75 KB(Kurang Baik) = 1,76-2,51 B(Baik) = 2,52-3,27 SB(Sangat Baik) = 3,28-4,03								

Tabel 5.1 menjelaskan hasil rata-rata skor indikator aspek perkembangan anak mengalami peningkatan hal ini dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest. menunjukkan bahwa rata-rata aspek nilai moral agama 2,51(kurang baik) menjadi 2,87 (baik), aspek bahasa skor rata-rata diperoleh 2,49(kurang baik) menjadi 2,88(baik), aspek social emosional skor rata-rata diperoleh 2,55(baik) menjadi 2,85(baik), aspek fisik motorik diperoleh skor rata-rata 2,64(baik) menjadi 2,91(baik) . hasil masing-masing rata-rata dari setiap indikator mengalami peningkatan aspek perkembangan anak.

#### c. Analisis Uji Ahli terhadap Model Pembelajaran melalui modifikasi Permainan tradisional congklak

Produk awal yang dikembangkan yaitu model Pembelajaran melalui modifikasi permainan *tradisional congklak* untuk menstimulasi aspek perkembangan anak sebelum diujicobakan perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian, untuk memvalidasi produk yang dihasilkan. Validasi dilakukan dengan cara memberikan draft awal produk model pembelajaran melalui permainan *tradisional congklak* dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek penilaian, saran, dan komentar dari para ahli terhadap model pembelajaran yakni model permainan *congklak*. Masukan dari ahli berkaitan dengan langkah-langkah pelaksanaan model berupa menambahkan syair lagu *dolanan*, urutan dalam permainan yang ada pada poster untuk diperjelas lagi dan menambah bendera yang ada tema pembelajaran . Produk model pembelajaran melalui permainan *tradisional congklak* yang dikembangkan ini, telah

mendapatkan masukan perbaikan dari beberapa ahli atau pakar, sehingga produk yang dikembangkan dapat lebih berkualitas dan mencapai tujuan pengembangan model yang diharapkan. Data yang tersaji merupakan hasil penilaian pakar dan ahli terhadap produk model pembelajaran melalui permainan tradisional congklak yang telah dikembangkan. Penilaian ini disajikan agar dapat dilihat sejauh mana kualitas produk yang telah dikembangkan.

Model pembelajaran melalui permainan tradisional congklak yang dikembangkan masih terdapat kekurangan. Hal ini diketahui setelah dilakukan proses penilaian oleh pakar atau ahli. Namun saran yang disampaikan oleh pakar atau ahli terhitung sedikit. Revisi tidak sampai merubah sintaks model. Lebih lanjut, saran yang ada lebih cenderung pada kelengkapan yang mendukung pengembangan model tersebut.

#### d. Hasil Analisis Uji Coba Produk Model Pembelajaran melalui modifikasi Permainan tradisional congklak

Bagian ini merupakan analisis data yang terdiri atas: (1) Deskripsi Data Hasil Uji Coba; (2) Uji Keefektifan Produk. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang meliputi beberapa tahapan sebagaimana yang sudah dijelaskan pada bab 3. Tahap selanjutnya, hasil pengembangan model pembelajaran melalui permainan *tradisional congklak* dinilai oleh pakar atau ahli untuk memperoleh masukan terhadap model yang dikembangkan. Hasil penilaian tersebut kemudian direvisi sesuai dengan masukan dan perbaikan dari pakar dan dilakukan proses perbaikan produk yang dikembangkan, melakukan uji lapangan di RA Perwanida Wonosobo.



#### e. Hasil Analisis Deskriptif Aspek Perkembangan Anak

Analisis deskriptif bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat perkembangan hasil belajar siswa sebelum dan setelah mengikuti proses pembelajaran. Data diolah menggunakan bantuan *SPSS. 16 for Windows*, untuk melihat hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran melalui permainan *tradisional congklak*. Data yang dideskripsikan antara lain hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok uji coba. Dari perhitungan analisis deskriptif diperoleh hasil skor rata-rata yang diperoleh menunjukkan bahwa rata-rata aspek nilai moral agama 2,51(kurang baik) menjadi 2,87 (baik), aspek bahasa skor rata-rata diperoleh 2,49(kurang baik) menjadi 2,88(baik), aspek social emosional skor rata-rata diperoleh 2,55(baik) menjadi 2,85(baik), aspek fisik motorik diperoleh skor rata-rata 2,64(baik) menjadi 2,91(baik) . hasil masing-masing rata-rata dari setiap indikator mengalami peningkatan aspek perkembangan anak.

Hal ini terbukti bahwa aspek perkembangan anak setelah menggunakan permainan *tradisional congklak* lebih tinggi dibanding dengan sebelum adanya pengembangan model.

#### f. Hasil pengujian Keefektifan Model

Uji efektivitas Model pembelajaran menggunakan permainan *tradisional congklak* menggunakan uji *Independents Samples T- Test* Untuk mendapatkan hasil perbandingan yang signifikan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* dari penerapan model tersebut. Persyaratan untuk dapat dilakukan uji beda adalah adanya normalitas dan homogenitas data yang akan dianalisis. Sehingga perlu diadakan uji coba normalitas dan homogenitas data. Hasil uji coba tersebut adalah sebagaimana uraian selanjutnya.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Hasil Uji Prasyarat Analisis

##### 1) Hasil Uji Normalitas Data

Uji normalitas pada penelitian ini diberlakukan pada data skor *pre-test* dan *post-test* aspek perkembangan anak.

Normalitas sebagai syarat untuk uji statistic selanjutnya. Setelah dikatakan normal maka dilaksanakan uji *Statistic Parametris*.

Uji ini dilakukan dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *SPSS 16.0 for Windows* (terlampir). Nilai signifikansi untuk semua aspek kecakapan sosial menunjukkan hasil signifikansi pada taraf 0,000 semuanya  $< 0,05$

##### 2) Hasil Uji Homogenitas Data

Uji prasarat berikutnya yaitu uji homogenitas menggunakan *Levene Statistics Test* dengan bantuan *SPSS 16.0 for Windows*. Berdasarkan hasil dari SPSS (lampiran) diperoleh bahwa nilai Nilai signifikansi aspek nilai moral agama 0,78, aspek bahasa nilai signifikansi 0,07, aspek spsial emosional nilai signifikansi 0,02, aspek fisik motorik nilai signifikansi 0,44 dari keempat nilai signifikansi  $> 0,05$  maka homogen.

#### b. 4.1.5 Hasil Uji Beda

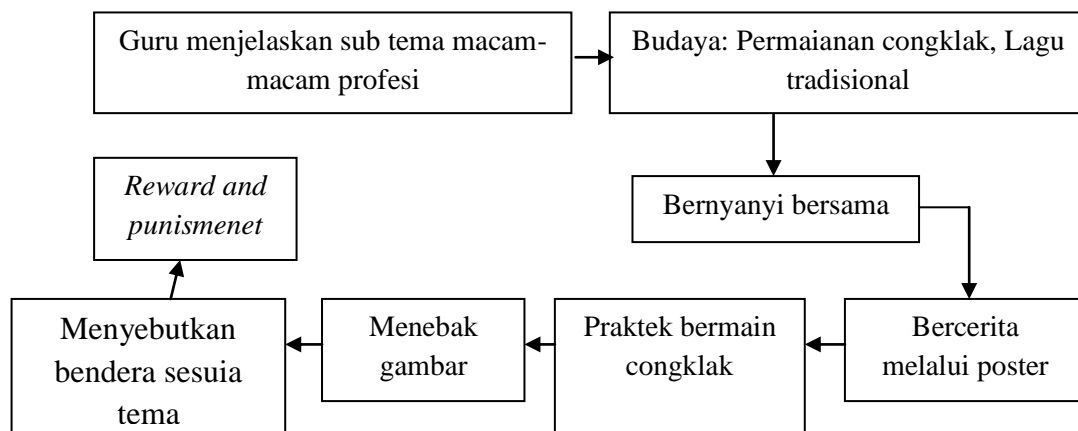
Uji beda dilakukan untuk mengetahui signifikasi perbedaan rata-rata antara skor dari masing-masing aspek perkembangan anak pada kelas uji coba. Perhitungan t-test ini menggunakan skor *post-test* aspek perkembangan anak pada kelas ujicoba. Untuk menghitung uji beda skor *post-test* kreativitas produk menggunakan bantuan program *SPSS 16.0 for Windows* Berdasarkan hasil dari SPSS (lampiran). Semua hasil nilai signifikansi dari semua aspek menunjukkan bahwa taraf signifikansi lebih besar dari 0,05 , sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran menggunakan permainan *tradisional congklak* untuk menstimulasi aspek perkembangan anak efektif.

#### c. Hasil Pengembangan

Pembelajaran melalui permainan tradisional congklak merupakan pembelajaran inovatif, kreatif, aktif dan menyenangkan, yang mengangkat nilai budaya berupa permainan tradisional *congklak*. Guru perlu memiliki kreativitas dalam mengembangkan permainan sebagai pendekatan dalam pembelajaran anak usia dini. Permainan ini diperlukan media papan congklak yang di modifikasi berupa *poster* untuk

mengembangkan imajinasi visual anak dan membantu guru bercerita secara sistematis. Poster ini memiliki tempat-tempat yang ada gambar sesuai tema profesi. Nilai-nilai seni budaya yang ditanamkan adalah dalam bentuk

lagu dolanan yang menggunakan bahasa jawa. Pengembangan model pembelajaran melalui permainan *tradisional congklak* ini dilaksanakan dalam enam langkah yang akan digambarkan pada gambar 4.2



Gambar 4.2 Langkah Pembelajaran melalui modifikasi Permainan *tradisional congklak*

#### d. Pembahasan Produk Akhir

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yang telah dilakukan dengan beberapa tahapan-tahapan, maka didapatkan produk akhir berupa model pembelajaran dengan menggunakan modifikasi permainan *tradisional congklak*. Pengembangan model pembelajaran dengan menggunakan permainan modifikasi permainan *tradisional congklak* ini dilaksanakan dalam enam langkah. Pengembangan model ini juga dilengkapi dengan perangkat pembelajaran, termasuk materi dan alat evaluasinya. Model ini memungkinkan guru lebih banyak melibatkan siswa secara langsung atau memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan percobaan sehingga siswa dapat sepenuhnya terlibat dalam suatu pembelajaran.

Model pembelajaran dengan menggunakan permainan modifikasi permainan *tradisional congklak* dapat digunakan untuk menggali aspek komunikasi dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran, sikap toleran, sikap gigih siswa dalam mengikuti pembelajaran berlangsung dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat menstimulasi aspek perkembangan anak. Bermain merupakan salah satu aktivitas yang dapat membantu anak kearah perkembangan

anak yang lebih baik. Melalui bermain diharapkan anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Aspek sosial pun juga akan berkembang dengan baik melalui aktivitas bermain ini antara dalam hal kerja sama, komunikasi, saling percaya, menghormati, bermasyarakat, tenggang rasa, kebersamaan dan sebagainya. Melalui bermain anak mampu menciptakan suatu bentuk kerjasama untuk mencapai tujuan bersama, dalam kerjasama dipastikan ada komunikasi antar anggota regu, dan dalam kerjasama juga ada rasa saling percaya dan saling menghormati antar anggota untuk meraih tujuan bersama yang diinginkan. Hal tersebut sependapat dengan Cowel dan Hazelton dalam Sukintaka (1998:9) yang menyatakan bahwa melalui bermain akan terjadi perubahan yang positif dalam hal jasmani, sosial, mental, dan moral.

Keunggulan model pembelajaran ini adalah: (1) siswa aktif dalam proses belajar sambil bermain, (2) siswa merasa gembira dengan adanya sebuah permainan atau *game* yang bersifat menggembirakan karena diselingi dengan nyanyian, (3) merangsang peserta didik untuk lebih aktif dalam bermain, (4) membangkitkan komunikasi baik antara siswa dengan siswa maupun antara siswa dengan guru, (4) pembelajaran bersifat nyata yaitu sebuah permainan dan dapat dilakukan

di luar kelas, dan Sedangkan kelemahannya adalah membutuhkan pengenalan dan kebiasaan anak dalam menyanyikan lagu bernuansa Jawa.

Selama pelaksanaan pengembangan dan penelitian ini tidak terlepas dari keterbatasan dalam penelitian ini yaitu waktu yang sangat terbatas untuk pelaksanaan penelitian.

Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini berupa model pembelajaran dengan menggunakan modifikasi permainan *tradisional congklak* yang diharapkan dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran yang bersifat kreatif, inovatif dan menyenangkan pada pendidikan anak usia dini.

Setiap penyampaian materi dalam pembelajaran tidak lepas dari penggunaan model dan perangkat pembelajaran berupa RKH, materi, dan media pembelajaran yang mencakup tentang materi yang akan disampaikan. Selain perangkat pembelajaran tersebut juga disertakan buku panduan mengenai model pembelajaran dengan menggunakan modifikasi permainan *tradisional congklak*.

## 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini didanai oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia pada skema Penelitian Dosen Pemula (PDP) TA 2018 dengan nomor kontrak: 007/LP3M-UNSIQ/PDP/2018.

## 6. PENUTUP

### a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang pengembangan model pembelajaran anak usia dini dengan menggunakan modifikasi permainan *tradisional congklak* maka dapat disimpulkan:

- 1) Model pembelajaran dengan menggunakan modifikasi permainan *tradisional congklak* ini diantarkan dengan adanya cerita bantuan poster, tanya jawab, menyanyi bersama, bermain, anak praktek memainkan permainan *tradisional congklak*

- 2) Pelaksanaan Model Pembelajaran dengan menggunakan modifikasi permainan *tradisional congklak* yang dapat menstimulasi aspek perkembangan Anak Kelompok B di RA Perwanida Wonosobo dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, setiap pertemuan ada empat macam kegiatan yang dilakukan yang sesuai dengan RKH. Efektif meningkatkan aspek perkembangan anak meningkatnya dari rata-rata yang diperoleh setiap aspek perkembangan mengalami peningkatan
- 3) Keefektifan model pembelajaran dengan menggunakan modifikasi permainan *tradisional congklak* untuk menstimulasi aspek perkembangan anak berbantuan poster pada anak kelompok B di RA Perwanidai Wonosobo efektif. Keefektifan ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hal ini didukung oleh hasil perhitungan t tes hasil rata-rata skor indikataor aspek perkembangan anak mengalami peningkatan hal ini dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest. menunjukkan bahwa rata-rata aspek nilai moral agama 2,51(kurang baik) menjadi 2,87 (baik), aspek bahasa skor rata-rata diperoleh 2,49(kurang baik) menjadi 2,88(baik), aspek social emosional skor rata-rata diperoleh 2,55(baik) menjadi 2,85(baik), aspek fisik motorik diperoleh skor rata-rata 2,64(baik) menjadi 2,91(baik)

### b. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, saran-saran yang dapat diajukan dalam peneltian ini adalah:

- 1) Guru PAUD diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran dengan menggunakan modifikasi permainan *tradisional congklak* tidak hanya dalam materi profesi saja tetapi pada materi lain yang sesuai.
- 2) Permainan ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan potensi diri anak meliputi aspek nilai moral agama, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek fisik motorik, dan aspek seni, serta pengenalan budaya.
- 3) Perlu dilakukan uji coba lebih luas terhadap produk model yang dihasilkan

dalam pembelajaran pengembangan aspek perkembangan anak usia dini.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Yunus. 1981, *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Purwanto.. 2013, *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar,
- Putri Nourovita, Aulia Rifki. *Efektivitas Permainan Tradisional Jawa dalam Meningkatkan Penyesuaian Sosial pada Anak Usia 4-5 tahun di Kecamatan Suruh*, (Early Childhood Education Papers (Belia) 2. 2013) (1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/belia>
- Samsudi. 2009, *desain penelitian pendidikan*. semarang: UNNES Press.
- Sugiyono , 2008, *metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, dn R&D*. Bandung alfabeta,
- Sugiyono, 2008 *metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, dn R&D*. Bandung alfabeta.
- Sugiyono. *Metode penelitian Pendidikan, pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R & D*. Bandung:
- Sukintaka. 1998. *Teori Bermain untuk Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FPOK IKIP
- Thiagarajan, s, 1974. Dan Others. *intructional development for teacher of exceptional children*. Bloomington: indiana university.