

PENGEMBANGAN PERMAINAN ENKLEK *MODERN* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK ANAK USIA DINI SEBAGAI UPAYA MENGURANGI KECANDUAN *GAME* DI *SMARTPHONE*

Indaria Tri Hariyani,
STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan engklek *modern* untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak usia dini sebagai upaya mengurangi kecanduan *game* di *smartphone*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg and Gall (2007) yang terdiri sepuluh langkah. (1) *Asses Needs To Identity Goal*, (2) *Conduct Instructional Analysis*, (3) *Analyze Learners And Context*, (4) *Write Performance Objectives*, (5) *Develop Assessment Instrument*, (6) *Develop Instructional Strategy*, (7) *Develop And Select Instructional Materials*, (8) *Design And Conduct Formative Evaluation Of Instruction*, (9) *Revise Instruction*, (10) *Design And Conduct Summative Evaluation*. Desain uji coba produk dalam penelitian ini melalui tiga tahap yaitu (a) validasi ahli, (b) uji coba kelompok kecil, (c) uji coba kelompok besar. Hasil uji coba selanjutnya diuji dengan Uji *t* yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan fisik motorik anak usia dini dari hasil belajar antara memakai permainan engklek *modern* dengan tidak memakai permainan engklek *modern*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan engklek *modern* dapat menstimulasi kemampuan fisik motorik anak. Dari hasil analisis data memperoleh memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan adanya perbedaan pada rata-rata perlakuan sebelum dan sesudah dan rata-rata skor perlakuan sebelum dan sesudah perlakuan pada proses mengurangi kecanduan *game* dengan menggunakan permainan engklek *modern* yang telah dikembangkan.

Kata Kunci: permainan engklek modern, kemampuan fisik motorik, anak usia dini dan kecanduan *game* di *smartphone*

Abstract: This study aims to develop modern crawl games to improve physical motoric abilities of early childhood as an effort to reduce game addiction on smartphones. The development model used in this study is Borg and Gall (2007) model which consists of ten steps. (1) *Asses Needs To Identity Goal*, (2) *Conduct Instructional Analysis*, (3) *Analyze Learners And Context*, (4) *Write Performance Objectives*, (5) *Develop Assessment Instruments*, (6) *Instructional Strategy Development*, (7) *Develop And Select Instructional Materials*, (8) *Design and Conduct Formative Evaluation Of Instruction*, (9) *Revise Instruction*, (10) *Design And Conduct Summative Evaluation*. The design of product trials in this study through three stages, namely (a) expert validation, (b) small group trials, (c) large group trials. The results of the trial were then tested by *t*-test which was to determine the increase in physical motoric abilities of early childhood from learning outcomes between using modern crunch games and not using modern crunch games. The results of the study show that modern crawl play can stimulate children's physical motor abilities. From the results of data analysis obtained a significance value of $0.000 < 0.005$, H_0 is rejected. Thus it can be said that there is a difference in the average before and after treatment and the average score of treatment before and after treatment in the process of reducing game addiction by using modern online games that have been developed.

Keywords: modern crunch game, motor physical ability, early childhood and game addiction on smartphone

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Sekarang ini setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki *smartphone*. Sekarang ini pengguna *smartphone* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Tetapi hampir semua kalangan termasuk anak dan balita sudah memanfaatkan *smartphone* dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Oleh karenanya *smartphone* juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan *smartphone* bagi kalangan remaja, anak, bahkan balita.

Padahal perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun, sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut *the golden age*. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya.

Sebenarnya *smartphone* tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena juga ada dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam *smartphone* yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan *smartphone*. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama *smartphone* sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain.

Prinsip pendidikan anak usia dini selalu berorientasi pada kebutuhan anak secara individu, karena anak merupakan individu yang unik tentu saja rangsangan pendidikannya pun harus berbeda. Selanjutnya kegiatan bermain juga harus menerapkan metode, strategi, sarana dan media belajar yang merangsang anak untuk melakukan eksplorasi, menemukan dan menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya. Olehnya itu guru PAUD hendaknya menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar lingkungan yang menarik dan menyenangkan bagi anak selama kegiatan bermain. Rangsangan pendidikan mencakup semua aspek perkembangan anak, saat anak melakukan sesuatu sesungguhnya dia sedang mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasannya.

Secara umum, yang melatar belakangi penelitian ini adalah menurut Ketua Komnas Perlindungan Anak (Komnas PA) pada tahun 2016, Arist Merdeka Sirait, mengatakan keluhan orangtua terkait dampak game bagi anak tercatat cukup tinggi. Hingga saat ini, ada 150 keluhan orangtua yang diterima Komnas PA. Sepanjang 2015 lalu, ada 111 keluhan yang masuk ke Komnas PA. Ratusan data tersebut bukan data secara nasional. Namun, keluhan berasal dari orangtua yang tinggal di daerah kota, pinggiran kota maupun daerah. Sebagian besar keluhan berupa kekhawatiran perubahan perilaku anak-anak mereka akibat kecanduan bermain *game* di *smartphone*. Perubahan pada anak yang sudah kecanduan dalam bermain *game* akan sangat berdampak kurang baik dalam

proses tumbuh kembang anak, melupakan waktu makan, waktu tidur dan malas melakukan aktifitas belajar, lebih tertarik dengan bermain *game* atau *handphone* dibandingkan bersosialisasi, berkumpul, dan bermain dengan teman-teman.

Ki Hajar Dewantoro menegaskan peran bermain sangat penting bagi anak karena dapat mempengaruhi *mindset* yang berperan dalam perkembangan anak. *Mindset* terbentuk dari sekumpulan pikiran yang berlangsung secara berulang di berbagai tempat dan waktu, oleh sebab itu pemilihan permainan anak yang sesuai sejak dini sangat penting untuk membentuk kepribadian anak. Hasil penelitian Dra. Iswinarti, M.Si dari Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang mengemukakan bahwa permainan tradisional engklek merupakan permainan yang memiliki prosedur dan bentuk yang bervariasi terbanyak, kompleks, dan paling dikenal oleh anak dibandingkan dengan permainan tradisional lainnya serta memiliki nilai terapeutik tinggi. Engklek merupakan permainan tradisional yang memiliki bermacam-macam sebutan di berbagai daerah, seperti Gala Asin, Tepok Gunung, Ingkling, Teklek, Sundamanda, dan lain-lain namun pada umumnya peraturan permainannya sama.

Permainan ini adalah permainan populer pada masa kolonial Belanda bernama *zondaag mandaag* yang kemudian dimainkan oleh anak-anak pribumi sehingga semakin meluas ke tanah air. Jenis permainan engklek termasuk permainan bergerak yaitu berhubungan dengan aktifitas fisik dan motorik dimana mengharuskan anak-anak yang memainkannya untuk melompati petak-petak yang tergambar di tanah/ lantai secara bergiliran.

Perkembangan fisik dan motorik akan mempengaruhi kehidupan anak baik secara langsung ataupun tidak langsung (Hurlock, 1978: 114). Hurlock menambahkan bahwa secara langsung, perkembangan fisik akan menentukan kemampuan dalam bergerak. Secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi bagaimana anak memandang dirinya sendiri dan orang lain. Perkembangan fisik meliputi perkembangan badan, otot kasar dan otot halus, yang selanjutnya lebih disebut dengan motorik kasar dan motorik halus (Slamet Suyanto, 2005: 49). Perkembangan motorik kasar berhubungan dengan gerakan dasar yang terkoordinasi dengan otak seperti berlari, berjalan, melompat, memukul, dan menarik. Sedangkan motorik halus berfungsi untuk melakukan gerakan yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, menggunting, mengancingkan baju dan mengikat tali sepatu. Perkembangan motorik kasar merupakan gerakan yang terjadi karena adanya koordinasi otot-otot besar. Guru maupun pendidik dapat mengoptimalkan kemampuan motorik kasar untuk anak usia dini melalui berbagai aktivitas yang menarik dan menyenangkan. Salah satu aktivitas yang dapat diberikan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak yaitu melalui aktivitas yang melibatkan kaki, tangan, dan keseluruhan anggota badan (Hurlock, 1978: 151).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan permainan tradisional dalam bentuk engklek modern tersebut, diantaranya menjelaskan tentang konsep permainan apa yang menarik, konsep permainan menarik ketika di rumah, serta konsep kegiatan apa untuk mengisi waktu liburan sekolah. Setelah melihat kedudukan bermain dalam pengajaran di mana permainan ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-anak dan

interaksi anak dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari permainan adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru. Peningkatan kemampuan fisik motorik pada anak usia dini sangat memerlukan penunjang permainan tradisional karena melalui kegiatan pembiasaan saja membuat pemahaman perlu dipertegas dengan contoh-contoh perilaku kongkret dalam memainkan permainan engklek modern untuk anak usia dini.

Berdasarkan paparan di atas, muncul pertanyaan penelitian, apakah permainan engklek modern yang dikembangkan dapat menstimulasi kemampuan fisik motorik pada anak kelompok B. Oleh karena itu penelitian ini diselenggarakan bertujuan untuk mengetahui keefektifan permainan engklek modern dalam menstimulasi kemampuan fisik motorik anak kelompok B.

METODE PENELITIAN

Penelitian tentang pengembangan permainan engklek *modern* untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik anak kelompok B TK A1– Isyhar Taman Sidoarjo ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang terbaru seperti yang tertulis dalam bukunya “*Educational Research*” (2007), mengadaptasi pendekatan system yang dikembangkan oleh Dick and Carey.

Prosedur pengembangan permainan engklek *modern* ini untuk menstimulasi perkembangan kemampuan fisik motorik pada anak umur 5-6 tahun. Dalam pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa permainan engklek *modern* untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik yaitu dengan menggunakan 10 tahapan sebagai berikut: (1) *Assessneeds to Identity Instructional Goals* (Menganalisis Kebutuhan untuk Mengidentifikasi Tujuan). (2) *Conduct Instructional Analyze* (Melakukan Analisis Instruksional). (3) *Analyze Learners and Contexts* (Mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal anak). (4) *Write Performance Objectives* (Merumuskan Tujuan Instruksional Khusus). (5) *Develop Assessment Instrument* (Pengembangan Tes Acuan Patokan). (6) *Develop Instructional Strategy*, (Mengembangkan Strategi Instruksional Khusus). (7) *Develop and Select Instructional Materials* (Mengembangkan bahan instruksional). (8) *Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction*, (Mendesain dan menyelenggarakan evaluasi formatif). (9) *Revise Instruction*. (Merevisi Instruksional). (10) *Design and Conduct Summative Evaluation*.

Pada tahap penelitian ini dilakukan desain uji kelayakan draf I berupa permainan engklek *modern* dalam bentuk banner yang di dalamnya menjelaskan konsep permainan engklek *modern* diantaranya adalah konsep permainan apa yang menarik, konsep permainan menarik ketika di rumah, dan konsep kegiatan apa untuk mengisi waktu liburan sekolah. Uji coba ini meliputi uji coba ahli media, uji coba ahli materi dan uji coba ahli pembelajaran. Dari hasil penelitian ahli akan dianalisis dan hasilnya akan menentukan revisi atau tidaknya desain produk yang dihasilkan. Bila perlu direvisi, maka hasil validasi dijadikan bahan revisi untuk menghasilkan draf II, sampai akhirnya bahwa produk tersebut layak diuji cobakan.

Pada tahap uji kelompok kecil pengujian dilakukan pada beberapa anak untuk mendapatkan respon anak dari materi yang diajarkan, hasilnya digunakan sebagai revisi produk yang akan menghasilkan draf III. Tahap ini dilakukan oleh peneliti kepada 15 anak TK Kelompok B dan guru kelasnya. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kemenarikan dan kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan.

Pada tahap uji lapangan pengujian dilakukan dengan menerapkan permainan engklek *modern* untuk membedakan perilaku yang baik dan buruk sebagai media pembelajaran di Kelompok B. Hasil uji coba akan dijadikan bahan revisi sehingga produk siap dipakai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data dari pengembangan produk media pembelajaran berupa permainan tentang permainan engklek modern, menunjukkan kelayakan pada hasil uji coba ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

Hasil angket yang telah divalidasi oleh ahli media menyatakan bahwa permainan engklek modern yang telah dikembangkan menunjukkan bahwa dari seluruh variabel dan sub variabel dinyatakan layak, sehingga dapat dikatakan bahwa permainan tersebut layak digunakan dari sisi kualitas isi, dan kualitas instruksional. Validator menunjukkan bahwa permainan engklek modern ini dapat digunakan dan ditindaklanjuti pada uji kelompok kecil.

Penilaian dari ahli materi dengan variabel komponen materi, pengorganisasian komponen materi, pemilihan media belajar, dan kegiatan permainan engklek modern dari seluruh variabel dan sub variabel sesuai sehingga dapat dikatakan layak digunakan. Catatan yang diberikan bahwa pada RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) pada kolom metode pembelajaran ada yang belum benar tetapi pada akhirnya sudah dibetulkan oleh peneliti. Pada penilaian pembelajaran kolom rubrik penilaian belum dijelaskan secara jelas sehingga peneliti perlu merevisi sedikit.

Selanjutnya adalah validasi yang disampaikan oleh ahli desain pembelajaran anak usia dini, dari variabel dan indikator adalah sesuai sehingga dapat dikatakan permainan tersebut layak digunakan dari sisi materi dan bahasa yang ditampilkan. Menurut catatan yang diberikan bahwa dari variabel bahasa seharusnya perlu perbaikan dari redaksi bahasa tentang orang yang tidak dikenal.

Untuk uji coba terbatas atau uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 15 anak dari kelompok B3 dari enam pertanyaan bahwa sebagian besar (94,4%) anggota kelompok kecil memberikan jawaban “ya” dan hanya sebagian kecil (5,6%) memberikan jawaban “tidak” sehingga dapat dikatakan permainan engklek modern tersebut layak untuk digunakan.

Dari uji kelompok besar/ uji lapangan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh perhitungan dengan menggunakan uji t untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak usia dini dalam mengenal permainan engklek modern. Ada 4 konsep yang diujicobakan pada kelompok eksperimen yang menggunakan video dan kelompok kontrol tanpa menggunakan media.

Pengenalan permainan engklek modern dengan konsep mengenal nama dan umurnya memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan

adanya perbedaan pada rata-rata perlakuan sebelum dan sesudah dan rata-rata skor perlakuan sebelum dan sesudah perlakuan pada proses pembelajaran engklek modern dengan menggunakan permainan engklek modern yang telah dikembangkan. Dengan kata lain bahwa dengan menggunakan permainan engklek modern dapat menstimulasi kemampuan fisik motorik pada anak usia dini.

Pengenalan permainan engklek modern dengan konsep permainan apa yang menarik memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan adanya perbedaan pada rata-rata perlakuan sebelum dan sesudah dan rata-rata skor perlakuan sebelum dan sesudah perlakuan pada proses pembelajaran engklek modern dengan menggunakan permainan engklek modern yang telah dikembangkan. Dengan kata lain bahwa dengan menggunakan permainan engklek modern dapat menstimulasi kemampuan fisik motorik pada anak usia dini.

Pengenalan permainan engklek modern dengan konsep permainan menarik ketika di rumah memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan adanya perbedaan pada rata-rata perlakuan sebelum dan sesudah dan rata-rata skor perlakuan sebelum dan sesudah perlakuan pada proses pembelajaran engklek modern dengan menggunakan permainan engklek modern yang telah dikembangkan. Dengan kata lain bahwa dengan menggunakan permainan engklek modern dapat menstimulasi kemampuan fisik motorik pada anak usia dini.

Pengenalan permainan engklek modern dengan konsep kegiatan apa untuk mengisi waktu liburan sekolah memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan adanya perbedaan pada rata-rata perlakuan sebelum dan sesudah dan rata-rata skor perlakuan sebelum dan sesudah perlakuan pada proses pembelajaran engklek modern dengan menggunakan permainan engklek modern yang telah dikembangkan. Dengan kata lain bahwa dengan menggunakan permainan engklek *modern* dapat menstimulasi kemampuan fisik motorik pada anak usia dini.

Dari hasil perhitungan di atas pada pengenalan empat konsep tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan engklek modern yang telah dikembangkan dapat menstimulasi kemampuan fisik motorik pada anak usia dini.

Dari hasil uji coba lapangan menunjukkan adanya keefektifitasnya dalam kegiatan pembelajaran dengan meningkatnya kemampuan anak dalam pembelajaran engklek modern yang dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen.

Pengembangan media pembelajaran berupa permainan untuk anak usia dini yang telah dikembangkan dalam penelitian ini memperhatikan teori yang dikemukakan oleh Seel & Richey (1994:10) bahwa teknologi pembelajaran konseptual didefinisikan sebagai sebuah teori dan praktek dalam mendesain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi proses, serta sumber belajar. Juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2002:4) bahwa media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses pembelajaran. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Dari teori tersebut menunjukkan pentingnya media bagi keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran engklek modern berupa permainan engklek modern yang telah dikembangkan dalam penelitian ini merupakan produk pengembangan yang bertujuan untuk

menstimulasi kemampuan fisik motorik anak usia dini pada kelompok B TK A1– Isyhar Taman Sidoarjo. Hasil uji lapangan ditemukan bahwa penggunaan engklek modern berupa permainan engklek modern yang dikembangkan terbukti efektif menstimulasi kemampuan fisik motorik pada anak kelompok B TK A1– Isyhar Taman Sidoarjo.

Kelayakan untuk menstimulasi dalam penelitian ini sesuai dengan pendapat Munadi (2008:47) bahwa media tidak hanya memberikan pengalaman nyata tetapi juga membantu anak mengintegrasikan pengalaman-pengalaman anak selanjutnya. Dengan demikian diharapkan media pembelajaran akan dapat memperlancar proses belajar anak serta pemahaman terhadap materi pembelajaran. Disamping itu media pembelajaran dapat menarik perhatian serta mampu membangkitkan minat dan meningkatkan motivasi belajar anak. Motivasi merupakan seni yang mampu mendorong anak untuk melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai.

Dengan demikian maka hasil penelitian ini terbukti telah mendukung teori Docket dan Fleeer dalam Sujiono (2010: 34) bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain bukan hanya memperoleh pengetahuan saja tetapi melalui bermain anak-anak terdorong mempraktekkan keterampilannya yang mengarahkan perkembangan kognitif anak, perkembangan bahasa anak, perkembangan fisik anak dan perkembangan motorik anak.

Hasil penelitian ini juga membuktikan teori Husna A. (2009: 3), “permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya bangsa yang sangat penting dan erat kaitanya dengan fungsi psikologi perkembangan anak”. Maka dari itu permainan tradisional perlu dilestrirakan. Supaya permainan tradisional yang ada tidak hilang dengan berjalannya perkembangan jaman. Pernyataan ini sesuai karena dengan mengenalkan konsep permainan apa yang menarik untuk mengantisipasi kepunahan permainan tradisional engklek kemudian dikemas menjadi permainan engklek modern serta memperkenalkannya kepada anak-anak di zaman modern, maka pengetahuan secara jelas mengenai permainan tersebut perlu ditonjolkan.

Karakter memperagakan gerakan melompat dalam bermain engklek secara berulang-ulang selama satu kali putaran, maka anak-anak sebagai pemain dapat dengan mudah memahami prosedur permainan engklek modern. Dengan permainan yang telah dikembangkan berupa permainan engklek *modern* dapat dimainkan berkali-kali sehingga jika anak kurang faham bisa dimainkan kembali.

Pemilihan tema kegiatan paling disukai dan sub tema kesukaanku yang disajikan dalam permainan berupa permainan engklek *modern* ini sesuai dan relevan dengan kebutuhan program pembelajaran dan tuntutan zaman (kurikulum TK Permendiknas 58 tahun 2009:5-6), dimana permainan engklek *modern* merupakan salah satu tema yang diajarkan pada pendidikan anak usia dini. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik anak usia dini.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data dan pembahasan yang telah diperoleh maka proses pengembangan dan uji coba produk permainan berupa permainan engklek *modern* untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik anak usia dini dapat disimpulkan:

Dari hasil penelitian menunjukkan implimentasi permainan engklek *modern* ini sangat menarik bagi anak dan dapat mendukung proses pembelajaran yang sedang berlangsung, sehingga perkembangan kemampuan fisik motorik sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58 dapat meningkat.

Penggunaan permainan engklek *modern* dalam bentuk permainan terbukti efektif dapat menstimulasi kemampuan fisik motorik anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari uji kelompok besar/ uji lapangan dari keempat konsep yaitu mengenal nama dan umur, permainan apa yang menarik, permainan menarik ketika di rumah, dan kegiatan apa untuk mengisi waktu liburan sekolah semuanya memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan adanya perbedaan pada rata-rata perlakuan sebelum dan sesudah dan rata-rata skor perlakuan sebelum dan sesudah perlakuan pada proses pembelajaran engklek *modern* dengan menggunakan permainan engklek *modern* yang telah dikembangkan. Dengan kata lain bahwa dengan menggunakan permainan engklek *modern* dapat menstimulasi kemampuan fisik motorik pada anak usia dini.

Saran yang dapat disampaikan dalam pengembangan produk media pembelajaran ada tiga kategori yaitu permainan engklek *modern* dalam bentuk permainan yang telah dikembangkan dapat digunakan pendidik dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran pada tema kegiatan paling kusukai dengan sub tema kesukaanku.

Produk pengembangan permainan engklek *modern* dalam bentuk permainan yang telah dikembangkan merupakan media alternatif untuk menyampaikan pesan dan konsep. Diharapkan agar produk ini dapat disebarluaskan dan digunakan pendidik secara luas, khususnya bagi pendidik TK AI- Isyhar Taman Sidoarjo.

Bagi yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut untuk materi yang lain disarankan agar dapat menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik sebagai pengguna akhir dari produk. Produk media pembelajaran dalam bentuk permainan yang menghasilkan media pembelajaran permainan engklek *modern* untuk menstimulasi kemampuan fisik motorik pada anak usia dini, jika ingin mengembangkan disarankan untuk mengembangkan materi pembelajaran yang lain.

Dalam menggunakan produk ini hendaknya terus dilakukan evaluasi terhadap materi baik secara teori, gambar, dan suaranya karena perkembangan ilmu pengetahuan selalu ada yang baru, tapi tidak boleh menyimpang dan tetap mengacu pada standar kurikulum yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharmamulya, Sukirman,dkk. 2008. permainan taradisional Jawa. Yokyakarta: Kepel Press.
- Diurna A. 2013. *Journal "Acta Diurna"*. Vol.I. No.I. Th. 2013. , (I), pp.1–24.
- Elcom. 2011. *Google Android*. Jakarta: Andi Publisher.
- Elizabeth B. Hurlock. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Elizabeth B. Hurlock. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Husna A. 2009. 100+ Permainan Tradisional Indonesia. Yokyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Masitoh, Dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Poerwadarminta. 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sudjana, Nana dan Achmad Rivai 2009. *Media Pembelajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: PT Indeks Jaya.
- Susanto Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana: Jakarta.
- Wijaya, Nur. 1992. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Balai Pustaka



"Mengembangkan Kompetensi Pendidik
dalam Menghadapi Era Disrupsi"
Kerjasama PGSD - POR UMS

ISBN 978-602-70471-3-6