

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ENGGLEK BERBASIS MODERN DI
TK SEJAHTERA II NAMORAMBE**

¹Odelia Agustine Br Ginting, ²Juli Yanti Harahap
^{1,2} Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan
Email : odeliaagustine@umnaw.ac.id, juliyanti@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This development aims to determine the feasibility of learning media, namely modern-based engklek media for early childhood learning activities. This research is a type of research and development or Research and Development (R&D) with the ADDIE development model consisting of five stages, namely. Analysis, related to the analysis of the work environment situation so that it can be found what products need to be developed. Design, is the activity of designing products that are in accordance with what is needed. Development, is the activity of making and testing products. Implementation, is the activity of using the product. And Evaluation, is the activity of assessing whether each step of the activity and product that has been made is in accordance with the specifications or not. The focus of this study is the development of modern-based engklek media. The instrument used to collect data is a questionnaire given to the validator, namely the material expert validator, and the media expert validator. The results of the validation from the material expert carried out by the validator were obtained with an average total of 96% with the criteria "Very Eligible", and the results of the validation from the media expert were obtained with an average total of 98.4% with the criteria "Very Eligible". According to the validation results by the two validators, the modern-based hopscotch game media is suitable for use in the learning process in early childhood education. These are the results of the development of modern-based hopscotch media at Sejahtera II Namorambe Kindergarten, Namorambe District, Deli Serdang Regency.

Keywords: *Learning Media, Modern-based Hopscotch Media, Early Childhood*

ABSTRAK

Pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yaitu media engklek berbasis modern untuk kegiatan pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu. *Analisis*, berkaitan dengan kegiatan analisa terhadap situasi kerja lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Desain*, merupakan kegiatan perancangan produk yang sesuai dengan yang dibutuhkan. *Development*, ialah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. *Implementasi*, adalah kegiatan menggunakan produk. Dan *Evaluasi*, merupakan kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat telah sesuai dengan spesifikasi atau belum. Fokus penelitian ini adalah pengembangan media engklek berbasis modern. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuisioner yang diberikan kepada validator, yaitu validator ahli materi, dan validator ahli media. Hasil validasi dari ahli materi yang dilakukan oleh validator diperoleh dengan rata-rata total 96 % dengan kriteria "Sangat Layak", dan hasil validasi dari ahli media diperoleh dengan rata-rata total 98,4 % dengan kriteria

“Sangat Layak”. Sesuai hasil validasi oleh kedua validator maka media permainan engklek berbasis modern layak digunakan dalam proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. Dengan demikian hasil dari pengembangan media engklek berbasis modern di TK Sejahtera II Namorambe Kecamatan Namorambe Kabupaten Deli Serdang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Engklek berbasis Modern, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup dan cakap dalam melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain. Dalam sistem pendidikan Nasional Menurut UU No. 20 tahun 2003 dinyatakan bahwa, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara serta suatu upaya dalam pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usianya 6 tahun, dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk kedepannya, membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Penerapan yang dilakukan guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut yaitu, dengan adanya : Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Menurut Susanto Ahmad (2018:16) “pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diberikan bagi anak usia 0-6 tahun melalui pemberian berbagai rangsangan untuk

membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani agar siap dalam melakukan pendidikan dijenjang selanjutnya baik itu secara formal maupun nonformal. Pendidikan anak usia dini pada jalur formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), dan pendidikan sederajat lainnya. Pendidikan nonformal pada pendidikan anak usia dini berbentuk berupa Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan bentuk lainnya yang sederajat.

Pendidikan Anak Usia dini (PAUD) berguna dalam memberikan stimulus kepada anak dalam upaya membantu pertumbuhan dan perkembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan anak sebelum memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Karena dimasa ini anak masih termasuk dalam kategori masa keemasan atau disebut dengan masa *golden age*. Masa *golden age* pada anak usia dini merupakan masa dimana anak membutuhkan bantuan yang memadai, dari orang dewasa di sekitarnya, sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Pada masa ini merupakan masa terpenting dalam membangun pendidikan anak usia dini, karena dimasa ini anak akan dilatih untuk mengasah kemampuan, keterampilan serta pengetahuan. Pendidikan anak usia dini memiliki fungsi utama yaitu mengembangkan semua aspek perkembangan anak, meliputi: perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan fisik motorik, serta perkembangan sosial emosional.

Perkembangan merupakan proses menyeluruh ketika individu beradaptasi dengan lingkungannya. Perkembangan terjadi sepanjang kehidupan manusia dengan tahapan-tahapan tertentu. Dari masa bayi sampai usia lanjut. Perkembangan fisik atau jasmani anak sangat berbeda satu sama lain, sekalipun anak-anak tersebut usianya relatif sama, bahkan dalam kondisi ekonomi yang relatif sama pula. Sedangkan pertumbuhan anak-anak berbeda ras juga menunjukkan perbedaan yang mencolok. Hal ini antara lain disebabkan perbedaan gizi, lingkungan, perlakuan orang tua terhadap anak, kebiasaan hidup dan lainnya. Proses tumbuh kembang kemampuan motorik anak berhubungan dengan proses tumbuh kembang kemampuan motorik kasar anak.

Motorik kasar merupakan gerakan-gerakan kasar yang dilakukan dengan melempar, menendang, berlari, melompat, dan lainnya. Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord. Seiring dengan perkembangan fisik yang beranjak matang, perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Keterampilan motorik yaitu perkembangan kematangan seseorang dalam mengendalikan gerak tubuhnya dan menggunakan otak menjadi pusat pengendalian gerak. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Gerakan dibedakan menjadi dua macam, yaitu gerak yang menggunakan otot besar atau kasar dan gerak yang menggunakan otot kecil atau halus. Kemampuan gerak dasar merupakan yang biasa seseorang anak lakukan guna

meningkatkan kualitas hidupnya. Perkembangan penguasaan gerak terjadi sejalan dengan pertumbuhan fisik, pada masa awal dan pembentukan pola gerak dasar. Gerak dasar tersebut meliputi berjalan, berlari, melompat dan meloncat. Kesalahan pada gerak dasar yang tidak dikoreksi akan merugikan anak tersebut dan akan bersifat menetap dan sukar untuk dirubah. Secara langsung pertumbuhan anak akan menentukan keterampilannya dalam bergerak, sedangkan secara tidak langsung, pertumbuhan dan kemampuan fisik atau motorik anak akan mempengaruhi cara anak memandang dirinya sendiri dan orang lain. Perkembangan kemampuan motorik anak akan dapat terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dengan menggunakan alat permainan edukatif yang dapat mereka lakukan..

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Berkaitan dengan alat permainan untuk anak usia dini maka APE untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak terutama perkembangan motorik kasar anak. Permainan yang optimal dapat dilakukan dengan bermain. Bermain merupakan kegiatan dimana anak-anak tumbuh dan mengembangkan intelegensinya. Permainan yang dapat melatih motorik kasar salah satunya yaitu permainan engklek. Permainan engklek adalah permainan dengan cara melompat menggunakan satu kaki yang biasanya dilakukan oleh dua orang bahkan lebih secara bergantian.

Peran orangtua dan pendidik sangat dibutuhkan agar mereka dapat bermain dengan aman dan nyaman, serta terarah dengan baik. Saat bermain, anak-anak akan

mendapatkan ide-ide yang cemerlang. Dalam era modern sekarang sudah sangat jarang melihat anak-anak bermain di luar ruangan. Oleh karena itu pendidik perlu mengenalkan permainan-permainan yang dapat melatih motorik kasar anak atau mengajak anak bermain di luar ruangan. Agar anak tertarik pendidik harus bisa membuat permainan yang biasanya membuat anak bosan menjadi lebih menarik.

Pada hasil penelitian Ayu Lestari (2022) yang berjudul Pengembangan Media Enggakor untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di TK AL-HIKAM KOTA BENGKULU. Untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di TK Al-Hikam Kota Bengkulu setelah anak menggunakan pengembangan media ini dengan hasil penelitian yang mana memperoleh hasil lembar kegiatan pretest sebesar 55,72%, Sedangkan pada lembar kegiatan post-test sebesar 89.06%. Dengan demikian terjadi mengalami peningkatan sebesar 33,34%, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan berupa permainan enggakor untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di TK Al-Hikam Kota Bengkulu layak untuk digunakan

Kemampuan motorik kasar anak masih rendah karena keaktifan dan perhatian anak belum maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam mengembangkan motorik kasar anak, guru belum menggunakan alat permainan di luar ruangan secara lengkap dan bermain diluar ruangan secara khusus hanya dilakukan di sekolah pada hari sabtu. Permainan Engklek berbasis modern ini dimainkan oleh anak dan guru di luar ruangan. Menurut Fadhillah (2019 : 12) perkembangan permainan engklek dikenal dengan sebutan "sonda" di Jawa timur, permainan ini dikenal di

berbagai wilayah di Indonesia, seperti Jawa, Sulawesi, Sumatera, Bali, dan Kalimantan, bahkan dikenal di belahan dunia seperti, India, Belanda, dan Inggris. Di Belanda permainan ini dikenal dengan sebutan "zondag-maandag", sedangkan di Inggris dikenal dengan nama "hopscotch". Permainan ini sudah ada sejak zaman Romawi kuno, jadi tidak mengherankan permainan ini memiliki nama yang berbeda di berbagai tempat. Permainan engklek di daerah lokasi penelitian dikenal dengan sebutan "ingklik" atau "deglok" karena cara melompatnya menggunakan satu kaki secara beruntun.

Dalam hal ini harapannya dengan menggunakan cara yang tepat pada permainan Engklek berbasis modern dapat mengembangkan proses motorik kasar anak usia dini, dan dengan permainan ini diharapkan guru dalam proses permainan ini lebih baik dan dapat mengembangkan motorik kasar anak. Dalam permainan ini guru dapat mengetahui sejauh mana perkembangan motorik kasar pada anak, melalui permainan ini anak juga dapat menirukan beberapa gerakan, mengenal warna, bentuk dan belajar menghitung sesuai dengan isi kolom dalam permainan Engklek berbasis modern.

Dengan permainan ini, anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan. Permainan secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Permainan Engklek berbasis modern ini sederhana tapi bermanfaat bagi anak, dapat dijadikan sarana bermain sekaligus olahraga. Secara fisik anak lebih terampil, karena belajar teknik melompat, apabila sering dilakukan anak akan

tumbuh dengan cekatan, dan otot-ototnya pun padat dan berisi menjadi kuat serta terlatih

B. Metode Penelitian

Desain penelitian pada media permainan Engklek Berbasis Modern ini menggunakan penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). penelitian pengembangan atau research and development (R&D) merupakan aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut, Sugiyono (2009: 297). Menurut Nusa Putra (2015: 67), *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode atau strategi dengan cara yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

Pada pengembangan media permainan Engklek Berbasis Modern, peneliti akan menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran generic yang menyediakan proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran tradisional (tatap muka dikelas) maupun secara daring. Menurut Risa Nur Sa'adah (2020 : 32) menyimpulkan bahwa model pengembangan ADDIE adalah kerangka sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran di mana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena

strukturnya yang umum. Karena sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis sampai model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu. *Analisis*, berkaitan dengan kegiatan analisa terhadap situasi kerja lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Desain*, merupakan kegiatan perancangan produk yang sesuai dengan yang dibutuhkan. *Development*, ialah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. *Implementasi*, adalah kegiatan menggunakan produk. Dan *Evaluasi*, merupakan kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat telah sesuai dengan spesifikasi atau belum.

Proses pengembangan media permainan Engklek berbasis modern menggunakan model pengembangan ADDIE yang dimulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh pengembang sebelum melakukan penelitian. Langkah-langkah yang diambil harus berdasarkan kajian teori yang sesuai. Meskipun, seperti yang disampaikan diatas bahwa pengembang bisa melakukan pengembangan sendiri. Untuk itu prosedur pengembangan mengadaptasi model pengembangan ADDIE menurut Sugiyono (2019 : 766) dimulai dari tahap analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi.

Teori menguji ini memiliki beberapa langkah-langkah penelitian pengembangan yakni:

Sesuai dengan model pengembangan media permainan Engklek berbasis modern yang digunakan, prosedur

pengembangan media permainan Engklek berbasis modern menurut Dr. Amir Hamzah, M.A (2019 : 33) terdiri dari lima tahap, yaitu :

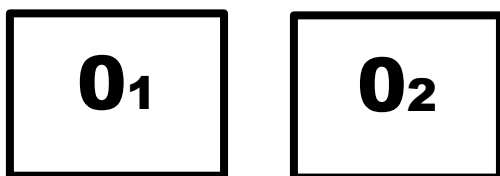
1. Tahap Analisis
2. Tahap Design
3. Tahap Development
 - a. Pembuatan Permainan Engklek berbasis modern
 - b. Pembuatan spanduk permainan Engklek berbasis modern
 - c. Pembuatan gaco
 - d. Uji Ahli
 - e. Uji Coba
4. Tahap Evaluasi

3.4 Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data sebagai penentuan kelayakan produk yang dikembangkan. dalam uji coba produk terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya:

1. Desain Uji Coba
Desain uji coba keefektifan produk penelitian ini menggunakan metode eksperimen desain *pre-test* dan *post-test*, yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk ini. Adapun desain eksperimen sebagai berikut:

Desain Ekspreimen (*before-after*)



Keterangan:

- X = Pengembangan menggunakan media permainan Engklek berbasis modern.
- O₁= Tes before treatment atau sebelum peserta didik diberi media permainan Engklek berbasis modern.
- O₂= Tes after treatment atau sesudah peserta didik diberi media permainan Engklek berbasis modern.
2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian untuk uji coba produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah 8 orang peserta didik TK SEJAHTERA II NAMORAMBE usia 5-6 tahun atau kelompok B yang akan diberi perlakuan sebelum dan sesudah treatment. dimana jumlah subjek keseluruhan adalah 8 orang peserta didik.

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif, diperoleh dari hasil observasi penelitian dalam kegiatan *pre-test* dan *post-test* pengembangan untuk mengetahui tingkat kelayakan suatu produk dan dinyatakan bahwa produk tersebut efektif digunakan untuk mengembangkan motorik kasar anak yang kemudia dianalisis secara deskriptif dengan rumus berikut :

$$Ps = \frac{\sum n}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Ps: Presentasi Skor

$\sum n$: Jumlah skor yang diperoleh

Skor Maksimal : Jumlah Skor Total

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitan pengembangan *Research and Development* (R&D). Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yang dikembangkan berupa media engklek berbasis modern, penggunaan media mulai dari mendesain pola, pemilihan bahan, dan cara penggunaan media. Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Dari tahapan penelitian dan pengembangan ini yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dalam penelitian ini yaitu analisis kebutuhan, analisis indikator/aspek dan analisis materi. Pada tahap analisis kebutuhan meliputi kegiatan observasi awal dengan salah satu guru di TK SEJAHTERA II NAMORAMBE, yaitu ibu Krismayana Br Sembiring, S.Pd., selaku guru kelas kelompok B. Sesuai dengan hasil observasi awal terdapat kesenjangan dalam proses pembelajaran berhitung pada anak usia dini, kemudian peneliti menentukan media yang tepat dan relevan sesuai dengan karakteristik anak dan tujuan pembelajaran yang akan di capai, sehingga peneliti menyusun rencana pengembangan media engklek berbasis modern yang digunakan sebagai solusi dalam permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini. Pada tahap analisis dilakukan analisis indikator/aspek dan materi pelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan disekolah serta dapat menentukan jenis pendekatan yang sesuai untuk diterapkan dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan pada kurikulum. Adapun kurikulum yang diterapkan yaitu kurikulum 2016 (K13).

Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini peneliti mengembangkan media engklek berbasis modern dengan memilih bentuk engklek dan materi yang terdapat serta gaco untuk bermain di dalam media engklek berbasis modern, berikut perancangan media engklek berbasis modern.

Tahap Pengembangan (Development)

Setelah media engklek berbasis modern selesai dibuat, Langkah selanjutnya yaitu tahap *development* atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media engklek berbasis modern. Setelah

mendapatkan penilaian kelayakan, jika terdapat revisi dari para validator yaitu ahli materi dan ahli media, akan direvisi sesuai kritik dan saran validator. Validator terdiri dari dosen ahli materi yaitu Ibu Nur Qomariah Panjaitan, M.Pd. yang merupakan dosen PG PAUD Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, dan ahli media yaitu Ibu Edna Ulina Br Barus, S.Pd. AUD, M.PSi. selaku Kepala sekolah di TK SEJAHTERA II NAMORAMBE.

Validasi ini dilakukan dengan mendatangi langsung para ahli untuk menilai dan memvalidasi produk yang dikembangkan oleh peneliti dengan memperlihatkan langsung produk yang telah dibuat, para validator sesuai bidangnya diminta untuk menilai kelayakan media engklek berbasis modern.

Hasil validasi dari para ahli yang berupa saran dan komentar jika terdapat revisi digunakan untuk merevisi media engklek berbasis modern yang telah dibuat, dan jika tidak terdapat revisi maka produk media engklek berbasis modern layak untuk digunakan.

a. Validasi Ahli Materi

Produk media engklek berbasis modern yang dilengkapi buku panduan penggunaan media yang telah dikembangkan, kemudian dilakukan validasi ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk. Dapat diperoleh kesimpulan bahwa hasil penilaian oleh ahli materi dengan memperoleh nilai keseluruhan 96 %. Berdasarkan tabel penilaian bahwa hasil penilaian ahli materi termasuk kategori "Sangat Layak" yaitu terletak pada rentang 83% -100%.

b. Validasi Ahli Media

Produk media engklek berbasis modern yang dilengkapi buku panduan penggunaan media yang telah dikembangkan, kemudian dilakukan validasi ahli materi untuk

mengetahui kelayakan produk. Validasi ahli media ini

dapat diperoleh kesimpulan bahwa hasil penilaian oleh ahli media dengan memperoleh nilai keseluruhan 100 %. Berdasarkan tabel penilaian bahwa hasil penilaian ahli materi termasuk kategori "Sangat Layak" yaitu terletak pada rentang 83% - 100%.

Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi dalam penelitian ini dilakukan uji sampel kecil pada satu lembaga, yaitu dilakukan oleh pendidik anak usia dini yang merupakan guru di TK SEJAHTERA II NAMORAMBE yaitu ibu Krismayana Br Sembiring, S.Pd selaku guru kelompok B di TK SEJAHTERA II NAMORAMBE. Tahap implementasi dilakukan untuk melihat apakah media permainan engklek berbasis modern dapat berguna dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini dan mempermudah guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut.

Implementasi dilakukan dengan mendatangi langsung ibu Krismayana Br Sembiring, S.Pd. di TK SEJAHTERA II NAMORAMBE, untuk melakukan uji sampel kecil penggunaan media permainan engklek berbasis modern selama proses pembelajaran sebanyak 6 kali pertemuan, yaitu pada tanggal 27 Mei - 14 Juni 2024 dengan peraturan mainnya anak diberikan 3 kali kesempatan melempar gaco dalam satu kali kesempatan main dan jika anak gagal dalam melempar gaco sesuai dengan jumlah maksimal yang diberikan maka anak agak digantikan oleh anak yang lain hingga menunggu gilirannya tiba kembali. Kemudian dilakukan wawancara langsung kepada guru untuk mengetahui hasil

implementasi penggunaan media permainan engklek berbasis modern.

Hasil wawancara dari guru berupa tanggapan guru selama menggunakan media permainan engklek berbasis modern, jika terdapat revisi digunakan untuk mengevaluasi media permainan engklek berbasis modern yang telah dibuat, dan jika tidak terdapat revisi maka produk media permainan engklek berbasis modern layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Wawancara guru dilakukan pada hari Jum'at 14 Juni 2024 oleh ibu Krismayana Br Sembiring, S.Pd selaku guru di TK SEJAHTERA II NAMORAMBE.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir pengembangan model ADDIE, dimana tahap ini merupakan tahap akhir setelah media permainan engklek berbasis modern media diimplementasikan dan diujicobakan oleh guru di TK SEJAHTERA II NAMORAMBE. Berdasarkan hasil wawancara langsung yang dilakukan peneliti dengan guru bahwa penggunaan media permainan engklek berbasis modern media sangat membantu guru dalam memberikan materi dan sesuai hasil wawancara dengan guru media permainan engklek berbasis modern layak digunakan dalam proses pembelajaran bagi anak usia dini.

Pada saat uji coba terlihat guru mudah menggunakan media permainan engklek berbasis modern dan anak memiliki respon yang baik dan sangat antusias dalam bermain media permainan engklek berbasis modern. Kemudian guru mampu memahami penggunaan media permainan engklek berbasis modern mulai dari kegiatan pembuka, kegiatan inti seperti: Bermain engklek menggunakan poster engklek.

Menirukan suara kendaraan setelah bermain sesuai dimana gaco berhenti. Menyebutkan tempat kendaraan tersebut berjalan. dan kegiatan penutup seperti: Menanyakan perasaan selama hari ini. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, Makan Bekal Anak, Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan, Menginformasikan kegiatan besok hari dan Berdoa setelah belajar. . Evaluasi yang diberikan guru sebagai penyempurnaan produk adalah dengan menambah durasi kegiatan pembuka pada penggunaan media permainan engklek berbasis modern yaitu 10 menit menjadi 15 menit, agar guru bisa lebih jelas dan rinci dalam mengenalkan media permainan engklek berbasis modern kepada anak usia dini.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengembangan media permainan engklek berbasis modern menggunakan model ADDIE yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Tahap pertama yaitu terdiri dari Tahap analisis (*analysis*) dalam penelitian ini yaitu analisis kebutuhan, analisis indikator/aspek dan analisis materi. Pada tahap analisis dilakukan analisis indikator/aspek dan materi pelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan disekolah TK SEJAHTERA II NAMORAMBE, serta dapat menentukan jenis pendekatan yang sesuai untuk diterapkan dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan pada kurikulum. Adapun Indikator yang diterapkan yaitu Indikator/aspek Motorik kasar.

Tahap kedua yaitu perancangan (*design*). Peneliti melakukan perancangan terhadap media permainan engklek berbasis

modern. Perancangan yang dilakukan peneliti yaitu: 1) menentukan analisis kebutuhan dilihat dari kesenjangan yang ada, 2) menentukan kurikulum dan materi yang akan digunakan melalui media permainan engklek berbasis modern, 3) menyusun kerangka media permainan engklek berbasis modern, 4) menetapkan desain media permainan engklek berbasis modern dan gaco engklek yakni ukuran, jenis angka dan huruf, warna yang digunakan, alat dan bahan, 5) cara penggunaan media permainan engklek berbasis modern mulai dari kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, 6) mengumpulkan referensi, 7) menyusun angket penilaian ahli materi dan ahli media, dan instrumen wawancara guru.

Tahap ketiga, yaitu pengembangan

(*development*). Peneliti

mengembangkan media permainan engklek berbasis modern dan selanjutnya akan direalisasikan dengan tahap validasi ahli materi dan ahli media oleh validator. Adapun validator yang memberikan penilaian yaitu, Ibu Nur Qomariah Panjaitan, M.Pd., selaku dosen FKIP prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini di Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan dengan Hasil validasi dari ahli materi yang dilakukan oleh validator diperoleh dengan rata-rata total 96 % dengan kriteria "Sangat Layak" juga saran "Maka pada media yang dikembangkan sudah bagus hanya saja perlu perbaikan dibeberapa bagian seperti warna dan juga kalimatn perintah pada media". Dan Ibu Edna Ulina Br Barus, S.Pd. AUD, M.PSi. selaku kepala sekolah TK SEJAHTERA II NAMORAMBE. Dengan hasil validasi dari ahli media diperoleh dengan rata-rata total 98,4 % dengan kriteria "Sangat Layak"

dengan saran “Gambar yang ditampilkan bisa disesuaikan dengan tema. Sesuai hasil validasi oleh kedua validator maka media permainan engklek berbasis modern layak digunakan dalam proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini.

Tahap keempat, yaitu implementasi (*implementation*). media permainan engklek berbasis modern yang divalidasi dengan kriteria layak selanjutnya di implementasikan dan di ujicobakan oleh guru. Pada penelitian ini dilakukan uji sampel kecil pada satu lembaga yaitu TK SEJAHTERA II NAMORAMBE sebanyak 6 kali pertemuan, dengan peraturan mainnya anak diberikan 3 kali kesempatan melempar gaco dalam satu kali kesempatan main dan jika anak gagal dalam melempar gaco sesuai dengan jumlah maksimal yang diberikan maka anak agak digantikan oleh anak yang lain hingga menunggu gilirannya tiba kembali. Pendidik yang melakukan uji coba media permainan engklek berbasis modern merupakan guru di TK SEJAHTERA II NAMORAMBE yaitu Ibu Krismayana Br Sembiring, S.Pd selaku guru kelompok B. kemudian peneliti melakukan wawancara langsung dengan guru untuk mengetahui tanggapan guru selama menggunakan media permainan engklek berbasis modern tersebut. Hasil wawancara guru selama menggunakan produk yaitu media permainan engklek berbasis modern sangat membantu guru dalam memberikan materi pelajaran bagi anak usia dini. Kemudian anak-anak sangat antusias dan senang selama menggunakan media permainan engklek berbasis modern sehingga media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran. Namun guru memberikan revisi sebagai penyempurnaan produk. Revisi

ataupun perbaikan yang diberikan guru selama mengimplementasikan media permainan engklek berbasis modern yaitu pada durasi kegiatan pembuka yaitu 5 menit.

Tahap kelima, yaitu Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir pengembangan model ADDIE, dimana tahap ini merupakan tahap akhir setelah media permainan engklek berbasis modern media diimplementasikan dan diujicobakan oleh guru di TK SEJAHTERA II NAMORAMBE. Berdasarkan hasil wawancara langsung yang dilakukan peneliti dengan guru bahwa penggunaan media permainan engklek berbasis modern media sangat membantu guru dalam memberikan materi dan sesuai hasil wawancara dengan guru media permainan engklek berbasis modern layak digunakan dalam proses pembelajaran bagi anak usia dini.

Pada saat uji coba terlihat guru mudah menggunakan media permainan engklek berbasis modern dan anak memiliki respon yang baik dan sangat antusias dalam bermain media permainan engklek berbasis modern. Kemudian guru mampu memahami penggunaan media permainan engklek berbasis modern mulai dari kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Evaluasi yang diberikan guru sebagai penyempurnaan produk adalah dengan meminimalisasi durasi kegiatan pembuka pada penggunaan media permainan engklek berbasis modern yaitu 5 menit, agar anak menjadi tidak bosan saat penjelasan kegiatan main.

Adapun hasil dari validator mengatakan bahwa media yang dikembangkan **Valid** atau **Sangat Layak**, tidak ada revisi yang terlalu banyak hanya beberapa saran yang disampaikan oleh ahli materi yaitu “Materi pada media yang

dikembangkan sudah bagus hanya saja perlu perbaikan di beberapa bagian materi seperti warna dan juga kalimat perintah pada media". Berdasarkan hasil wawancara guru setelah menggunakan media permainan engklek berbasis modern yang telah dikembangkan juga sangat layak untuk pembelajaran di PAUD. Sejalan dengan Ayu Lestari (2022) bahwa mengembangkan permainan tradisional engklek menjadi permainan engklek berbasis modern. Dengan hasil penelitian yang dilakukan pada pengembangan media permainan engklek berbasis modern untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.



Gambar 1 Design dan Implementasi Media

Dengan adanya media permainan engklek berbasis modern, sangat membantu guru dalam melatih kemampuan motorik kasar kemudian anak-anak sangat antusias dan senang selama menggunakan media permainan engklek berbasis modern sehingga media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian ini dilakukan uji sampel kecil pada satu lembaga di TK SEJAHTERA II NAMORAMBE sebanyak 3 kali pertemuan. media permainan engklek berbasis modern yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan sangat layak oleh

validator ahli materi dan ahli media, serta hasil wawancara guru juga menyatakan media permainan engklek berbasis modern ini layak digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini. Sebagai penyempurnaan hasil penelitian media permainan engklek berbasis modern penelitian ini dapat dilakukan oleh peneliti selanjutnya dengan mencoba uji sampel besar agar hasil pengembangan yang diteliti dapat lebih maksimal, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk menguji pengembangan terkait media permainan engklek berbasis modern yang akan dikembangkan oleh peneliti selanjutnya

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) telah menghasilkan suatu produk berupa media permainan engklek berbasis modern.
2. Media permainan engklek berbasis modern yang dikembangkan sudah **Sangat Layak** digunakan dengan skor 96% dari ahli materi dan 98,4% dari ahli media dengan masing-masing kriteria "**Sangat Layak**". Dari hasil wawancara guru setelah uji coba penggunaan media permainan engklek berbasis modern, media dinyatakan layak sangat membantu guru dalam melatih kemampuan motorik kasar kemudian anak-anak sangat antusias dan senang selama menggunakan media permainan

engklek berbasis modern sehingga media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni Keen. 2015. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta: Buku Kita.
- Ahmad Susanto. 2018. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ariyanti dan Zidni Immawan Muslimin. 2015. "Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonortirto Bulu Temanggu". *Jurnal Psikologi Tabularas* Volume 10, No.1, April.
- Fatmawati Fitri Ayu. 2020. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jawa Timur: Caramedia Communication.
- Guslinda dan Rita Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Hadi Husnul, Ibnu Fakhru Royana, dan Danang Aji Setyawan. 2017. "Keterampilan Derak Dasar Anak Usia Dini Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Di Kota Surakarta". *Jurnal Ilmiah PENJAS*, VOL. 3 NO. 2.
- Hamzah Amir. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hayati Siti Nur dan Khamim Zarkasih Putro. 2021. "Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta". *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Volume 4, No. 1.
- Hidayanti Maria. 2016. "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakian". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Jakarta. Vol. 7. 1.
- Hidayati Wiji dan Sri Purnami. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Teras. Jahja Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Jamaris Martini. 2015. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Khadijah. 2015. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Perdana Publishing.
- Khadijah dan Nurul Amelia. 2020. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Khaironi Mulianah. 2018. "Perkembangan Anak Usia Dini". *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University* vol.3 No.1. 1-12.
- Fadlillah. 2018. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Moeslichatoen. 2016. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Mulyani Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nurlaili. 2018. "Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal Al Fitrah: Jurnal Of Early Childhood Islamic Education*. Vol. 2 No. 1.
- Nuryanti, Robani Roni, Helmi Islamil. 2015. "Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam Ceria". dalam *Jurnal Cakrawala Dini*. Vol. 5 No. 2.
- Purnama Sigit, Yuli Salis Hijriyani dan Hedanita. 2019. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Rudiyanto Ahmad. 2016. *Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Lampung: Darussalam Press Lampung.
- Rohendi Aep & Laurens Seba. 2017. *Perkembangan Motorik Pengantar Teori dan Implikasinya Dalam Belajar*. Bandung: Alfabeta Cv. Sa'daah
- Risa Nur dan Wahyu. 2020. *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Samsudin. 2017. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Litera.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi dan Maulidya Ulfah. 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya. Bandung: Fokus Media.
- Solicha Isnainia dan Na'imah. 2020. "Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*. UIN Sunan Kalijaga". Vol. 4. No.2.81
- Tedjasaputra Mayke S.. 2001. *Bermain, Mainan Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.