

PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL ENKLE TERHADAP KESEIMBANGAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Anzila Firdyantje

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email : anzilafirdyantje16010684048@mhs.unesa.ac.id

Kartika Rinakit Adhe, S.Pd., M.Pd

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email : kartikaadhe@unesa.ac.id

Abstrak

Kegiatan pembelajaran pada Kelompok B Taman Kanak-kanak mengalami beberapa permasalahan yang sering ditemukan di lapangan yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum sesuai karena masih kurangnya media yang guru gunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Guru memiliki sebuah keterampilan dalam menerapkan pembelajaran melalui bermain. Guru lebih sering memberikan pembelajaran dalam bentuk penugasan menggunakan majalah atau LKA sehingga perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak masih rendah. Kegiatan bermain di pendidikan anak usia dini tentunya tidak terlepas dari media sebagai sarana dalam bermain. Media pembelajaran yang tepat digunakan di pendidikan anak usia dini adalah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengasah kinestetik anak adalah permainan engklek. Penelitian ini dilakukan di TK Tunas Harapan Jaya berlokasi di Jalan Kedungmangu No. 30. Sampel yang digunakan sebanyak 43 siswa dari kelas B1 yaitu 21 siswa sedangkan kelas B2 sebanyak 22 siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Experimental dengan pengembangan dari true experimental design. Penelitian ini menggunakan desain penelitian One Group Pretest-Posttest Design. Berdasarkan hasil diatas bahwasannya nilai rata-rata pre-test pada kelompok eksperimen lebih tinggi sebesar 0,548 daripada kelas kontrol sebesar 0,519. Sedangkan nilai rata-rata post-test pada kelompok eksperimen juga lebih tinggi sebesar 0,915 daripada kelas kontrol sebesar 0,873. Kelompok eksperimen yaitu kelas B1 sedangkan kelompok kontrol yaitu B2. Setelah itu diuji Mann-Whitney memperoleh nilai yang signifikan sebesar $0,004 > 0,05$, artinya modifikasi media permainan tradisional engkle sangat berpengaruh terhadap keseimbangan pada anak usia 5-6 tahun. Sehingga kelas eksperimen dan kontrol yang sama-sama menggunakan media permainan tradisional engkle tetapi hasil tersebut berbeda. Dengan adanya media modifikasi permainan tradisional engkle terhadap keseimbangan pada siswa 5-6 tahun mendapatkan respon yang positif dan berperan aktif dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Keseimbangan, Permainan Tradisional Engkle, Taman Kanak-Kanak

Abstract

Learning activities in Group B Kindergarten experience several problems that are often found in the field, namely the learning activities carried out are not appropriate because there is still a lack of media that teachers use to support the learning process. The teacher has a skill in implementing learning through play. Teachers more often provide learning in the form of assignments using magazines or LKA so that the development of recognizing number symbols in children is still low. Playing activities in early childhood education are certainly inseparable from the media as a means of playing. Learning media that are appropriate for use in early childhood education are learning media that are interesting and fun for children. One of the learning media that can be used in honing children's kinesthetics is the crank game. This research was conducted at Tunas Harapan Jaya Kindergarten located at Jalan Kedungmangu No. 30. The sample used was 43 students from class B1, namely 21 students, while class B2 consisted of 22 students. The type of research used in this study is Quasi Experimental with the development of a true experimental design. This study used the One Group Pretest-Posttest Design. Based on the above results, the pre-test average value in the experimental group was 0.548 higher than the control class, 0.519. While the post-test average value in the experimental group was also higher by 0.915 than the control class by 0.873. The experimental group is class B1 while the control group is B2. After that, the Mann-Whitney test obtained a significant value of $0.004 > 0.05$, meaning that modifications to the media of traditional crank games greatly affect balance in children aged 5-6 years. So that the experimental and control classes both use the traditional ankle game media but the results are different. With the media modification of traditional ankle games on balance, students 5-6 years old get a positive response and play an active role in learning.

Keywords : Balance, Engkle Traditional Games, Kindergarten

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan sebuah pendidikan awal sebagai fondasi untuk menstimulasi perkembangan anak. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional yang disebut anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun. Anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut *golden age*, yang mana pada masa itu terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan sekitar, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi yang ada. Berdasarkan penelitian dari Kusbiantoro (2015) dalam jumlahnya menyatakan bahwa memberikan stimulasi yang tepat dan sesuai usia akan merangsang otak anak sehingga seluruh aspek perkembangannya dapat berlangsung secara optimal.

Aktifitas fisik dengan berolahraga atau bermain sangat membantu dalam menstimulasi otak untuk mengembangkan hormon-hormon yang diperlukan dalam perkembangannya. Otak akan semakin berkembang apabila stimulasi yang diberikan semakin banyak. Menurut Kusbiantoro (2015) otak memiliki pengaruh yang signifikan bagi perkembangan aspek-aspek perkembangan lainnya, seperti moral, kognitif, sosial emosional, kepribadian maupun motorik. Optimalisasi perkembangan sistem syaraf otak yang mengatur otot memungkinkan berkembangnya keterampilan motorik anak.

Perkembangan motorik kasar anak dengan kecerdasan jamak (*Multiple Intellegence*) memiliki keterkaitan yang cukup relevan yaitu pada aspek kecerdasan kinestetik. Menurut Howard Gardner (khasanah, 2016) dalam studinya ditemukan bahwa pada hakikatnya memiliki delapan kecerdasan, kemudian ditambahkan dua menjadi sepuluh walaupun masih bersifat hipotesis, sepuluh jenis kecerdasan tersebut yaitu : kecerdasan linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan fisik/kinestetik, kecerdasan visual spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan naturalis, kecerdasan spiritual, dan yang terakhir kecerdasan eksistensial.

Salah satu aspek perkembangan dari kecerdasan kinestetik adalah aspek keseimbangan. Menurut O'Sullivan (Irfan, 2010) Keseimbangan adalah kemampuan untuk mempertahankan tubuh ketika ditempatkan di berbagai posisi. Keseimbangan tubuh dalam berbagai posisi terjadi jika respon otot-otot postural bekerja secara sinergi sebagai reaksi dari perubahan posisi, titik tumpu, gaya gravitasi dan alignment tubuh. Kerja otot yang sinergis menandakan bahwa adanya respon yang tepat dari satu otot terhadap otot lainnya dalam melakukan fungsi gerak tertentu. Keseimbangan pada anak usia dini digunakan

untuk menjalankan aktifitas sehari-hari secara keseluruhannya adalah bermain dan melibatkan keterampilan fisik dan motorik.

Keseimbangan sebagai kegiatan fisik motorik seringkali kurang diperhatikan di sekolah. Kegiatan di sekolah kebanyakan lebih mengutamakan pada kegiatan yang mengasah kemampuan kognitif anak. Kecerdasan kinestetik juga merupakan salah satu hal penting karena anak yang memiliki kecerdasan gerak kinestetik memiliki koordinasi tubuh yang baik. Gerakan-gerakan mereka terlihat seimbang, luwes, dan cekatan. Indikator seorang anak memiliki kecerdasan kinestetik diantaranya anak dapat melakukan senam fantasi bentuk meniru, berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara, membungkukkan badan, memanjat bergelantung, dan berayun, melompat ke berbagai arah, meloncat dari ketinggian 20-30cm, memutar dan mengayunkan lengan, meliuk tubuh, merayap dan merangkak dengan berbagai variasi, berlari dengan berbagai variasi.

Kecerdasan kinestetik pada anak didik di TK Tunas Harapan Jaya masih belum sesuai dengan apa yang diharapkan terutama dalam hal olah tubuh. Keseimbangan yang diperlihatkan anak masih sangat rendah, kegiatan pembelajaran masih menekankan pada kemampuan kognitif. Berdasarkan hasil observasi awal dari 30 anak hanya ada 8-10 anak atau sekitar 30% yang mau bermain di halaman sekolah dengan aktifitas fisiknya, 70% sisanya belum ada kegiatan yang berkaitan dengan fisik. Menurut hasil studi Bloom (Widhianawati, 2011) menyebutkan bahwa pada usia 4 tahun kapasitas kecerdasan sudah mencapai 50%, pada masa usia dini merupakan masa terjadinya kematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi (rangsangan) yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan potensi fisik (motorik), intelektual, emosional, sosial, Bahasa, seni dan moral spiritual.

Beberapa permasalahan yang sering ditemukan di lapangan yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum sesuai karena masih kurangnya media yang guru gunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Guru memiliki sebuah keterampilan dalam menerapkan pembelajaran melalui bermain. Guru lebih sering memberikan pembelajaran dalam bentuk penugasan menggunakan majalah atau LKA sehingga perkembangan mengenal lambang bilangan pada anak masih rendah. Menurut Sujiono (2013), bahwa melalui permainan anak dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental, intelektual, dan spiritual. Permainan tradisional di Indonesia beraneka ragam seperti engklek, lompat tali, bancaan, gobak sodor, congklak, ular tangga, petak umpet, dan masih banyak

lainnya. Berbagai aspek perkembangan dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang dilakukan melalui bermain permainan tradisional.

Kegiatan bermain di pendidikan anak usia dini tentunya tidak terlepas dari media sebagai sarana dalam bermain. Media pembelajaran yang tepat digunakan di pendidikan anak usia dini adalah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengasah kinestetik anak adalah permainan engklek. Menurut Montolalu (2005) dalam penelitian Anisa (2016), bahwa permainan engklek merupakan permainan tradisional lompat- lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di halaman. Persiapan sebelum kita memulai permainan ini kita harus menggambar kotak-kotak dipelataran semen, aspal atau tanah, menggambar 5 segi empat Dempet vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat. Menelusuri dari penelitian Apriani (2016) dengan bantuan permainan engklek dapat mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek melatih anak untuk berfikir dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya. Berikut spesifikasi produk media permainan engkle modern.

Tabel 1. Spesifikasi Produk Media Permainan Engkle Modern

No	Spesifikasi Produk	Uraian	Keterangan
1.	Nama Produk	Media permainan engkle modern	Merupakan kombinasi dari permainan engkle tradisional dengan permainan engkle yang sederhana atau lebih mengarah ke era modern.
2	Alat/media yang digunakan	a. Desain untuk media permainan engkle meter b. Desain untuk kartu permainan engkle sebagai <i>gaco</i>	a. Alas untuk media permainan engkle menggunakan banner dengan ukuran 2 x 1,5 meter b. Kartu untuk <i>gaco</i> menggunakan kertas art paper ukuran 30x15cm.
3.	Aturan permainan	1) 1 kali permainan terdiri atas 6 anak 2) Anak yang sebagai pemain tidak	➤ Guru memilih 6 orang anak yang berusia 5-6 tahun. ➤ Guru mendampingi anak-anak dalam

		boleh melakukan permainan sebelum aba-aba dimulai. 3) Sebelum mulai bermain masing-masing harus ada urutan nomor pemain 4) Setelah mendapatkan urutan sebagai pemain, anak-anak harus bersiap di belakang garis start. 5) Anak dapat mulai bermain ketika aba-aba dimulainya permainan telah terdengar. 6) Apabila salah satu pemain melakukan kesalahan saat bermain harus mengulang kembali dari awal 7) Pemain dinyatakan lolos apabila sudah mencapai garis finish.	aturan permainan ➤ Guru mempersiapkan anak-anak untuk nomer urutan bermain ➤ Guru mempersiapkan barisan anak-anak sesuai urutan di belakang garis start. ➤ Guru menjelaskan tentang tata cara bermain engkle yang benar dimulai dari garis start sampai ke garis finish. ➤ Permainan dimulai sesuai dengan aba-aba dari guru. ➤ Guru memantau anak-anak dalam bermain sesuai alur permainan yang benar.
4.	Alur permainan	1. Permainan dimulai pada garis start. 2. Setelah garis start anak harus berjalan menuju ke harta karun. 3. Setelah mendapatkan sesuatu dari dalam harta karun yaitu sebuah kartu anak harus berjalan menuju ke jembatan. 4. Kemudian anak harus menyusuri	1. Tahap awal persiapan untuk bermain. 2. Pemain harus melakukan gerakan tangan dan kaki sesuai dengan bentuknya di sepanjang jalan tersebut. 3. Pemain harus mengambil 1 katu untuk setiap pemain dan melompat sesuai bentuk kaki menuju ke jembatan. 4. Setelah menyeberangi

		jalan yang dituju ke sebuah rumah yang di dapat dari petunjuk harta karun tersebut. 5. Setelah itu melalui jalan hingga ke arah garis finish.	jembatan harus menyusuri jalan Alfabet menuju ke rumah mereka (sesuai dengan kartu yang dibawa). 5. Kemudian metakkan kartu tersebut pada salah satu rumah yang sesuai dengan isi kartu. 6. Setelah menaruh kartu menuju finish.
--	--	---	---

Kecerdasan kinestetik khususnya keseimbangan tubuh anak juga termasuk usaha dalam mengoptimalan pertumbuhan dan perkembangan tubuh serta otak anak melalui jenis-jenis aktivitas bermain yang mendukung. Peneliti melakukan pengamatan terhadap permasalahan yang terjadi di TK Tunas Harapan Jaya Surabaya menunjukkan bahwa upaya untuk meningkatkan kemampuan keseimbangan tubuh anak sudah dilakukan melalui berbagai permainan namun kebanyakan belum kreatif dan permainan kurang menstimulasi keseimbangan tubuh anak. Hal ini terlihat saat bermain papan titian, banyak anak yang masih mengalami kesulitan dalam mengatur keseimbangan tubuhnya. Mengingat kecerdasan kinestetik ini sangat penting bagi pengoptimalan kemampuan fisik motorik yang lain maka sedini mungkin keseimbangan tubuh anak harus di stimulasi dengan baik. Demikian juga dalam kegiatan permainan tradisional engkle, diharapkan anak akan berkembang baik sesuai dengan tujuan pengembangan jasmani tersebut, maka guru TK harus menguasai permainan tertentu. Permainan tradisional dikenal memiliki beberapa keunggulan dibanding permainan modern pada masa kini. Permainan tradisional dapat memperkenalkan, melestarikan, sekaligus meningkatkan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Pada era globalisasi ini beberapa pakar pendidikan Indonesia berusaha untuk menghidupkan dan melestarikan permainan tradisional di tengah gencarnya pengaruh budaya dan teknologi modern. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui modifikasi media pengembangan permainan tradisional engklek modern di kelompok B TK Tunas Harapan Jaya Surabaya tahun pelajaran 2022/2023.

METODE

Penelitian ini dilakukan di TK Tunas Harapan Jaya berlokasi di Jalan Kedungmangu No. 30. Penelitian ini dilakukan pada tahun pelajaran 2023 dengan populasi dan

sampel sebanyak 43 anak. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental* dengan pengembangan dari *true experimental design*. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*.

Dalam penelitian ini menggunakan dua kelas yang pertama kelompok eksperimen yaitu kelas B1 dan kedua kelompok kontrol yaitu kelas B2. Di dalam desain tersebut pemberian tes dan penilaian sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Penilaian dari observasi tersebut dilakukan sebelum eksperimen (O_1) disebut *pretest* dan observasi sesudah eksperimen (O_2) disebut *posttest*. Perbedaan antara O_1 dan O_2 yakni $O_1 - O_2$ diasumsikan sebagai efek dari treatment atau eksperimen (Sugiyono, 2019).

$$O_1 - O_2$$

Tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pelaksanaan Posttest
Pada tahap ini observasi dilakukan untuk memperoleh data sebagai pembandingan terdapat pengaruh atau tidak sebelum dan sesudah diberikannya treatment/perlakuan menggunakan Media Permainan Tradisional Engkle.
2. Pengumpulan data untuk memudahkan dalam menganalisis.
Pengumpulan data yang diperoleh dari pretest dan posttest yang telah dilakukan, data akan diuji melalui beberapa tahapan yang mana pengujian itu akan menjadi acuan dalam pengolahan data.
3. Menganalisis data hasil observasi untuk mengetahui seberapa besar perbedaan Keseimbangan anak sebelum pemberian perlakuan dan sesudah pemberian perlakuan.
4. Menyusun dan menyimpulkan hasil penelitian, Yang sudah di jalankan guru.

Dalam penelitian ini terdapat rancangan instrument yang akan digunakan dalam mengukur keseimbangan anak sebelum dan sesudah adanya penerapan media permainan tradisional engklek. Adapun dasar dari adanya instrument penelitian diangkat dari adanya indikator keseimbangan pada anak. Ketentuan dasar pengambilan keputusan untuk penilaian observasi anak menggunakan rating scale dengan skor 1 (Kurang), 2 (Cukup), 3 (Baik), 4 (Sangat Baik). Berikut kisi-kisi instrument penelitian yang digunakan dalam mengukur keseimbangan.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Aspek	Indikator	Deskripsi	Butir Item	No Item
Keseimbangan	Keseimbangan statis	Anak mampu melakukan gerak statis dengan posisi berdiri	Anak mampu berdiri dengan satu kaki (kaki kanan diangkat) selama 10 detik	1
			Anak mampu berdiri dengan satu kaki (kaki kiri diangkat) selama 10 detik	2
			Anak mampu menyeimbangkan tubuhnya ketika berdiri dengan satu kaki	3
	Keseimbangan dinamis	Anak mampu melakukan gerak dinamis dengan berjalan	Anak mampu melakukan gerak dinamis dengan berjalan	4
			Anak berjalan dengan tandem satu kaki dan dapat berjalan, melompat masih dalam keadaan satu kaki	5

Pada penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas disini merupakan alat yang digunakan mengukur yang untuk mendapatkan data yang valid, valid berarti ketika instrument tersebut bisa digunakan mengukur apa yang diukur (Sugiyono, 2019). Jadi validitas ini akan mengukur apakah pertanyaan yang ada bisa mengukur apa yang diukur ataukah tidak. Sedangkan uji reliabilitas adalah alat yang mengukur suatu instrument/indikator. Suatu instrument dikatakan reliabel jika terdapat kesamaan data dalam waktu ke waktu yang berbeda. Hasil dari penelitian ini bahwa pertanyaan yang diujikan memperoleh hasil yang valid dan reliabel.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur prestasi adalah *pretest* dan *posttest*. Angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa. Angket diberikan kepada kelompok sampel sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Karena datanya kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan metode statistik yang sudah tersedia. Proses analisis dalam penelitian ini akan dilakukan dalam tiga tahap, yaitu analisis pendahuluan, analisis hipotesis, dan analisis lanjut.

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal anak atau sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*). Dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis menggunakan analisis data dengan membandingkan rerata nilai *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol. Menurut Sugiyono (2015) Uji Mann-Whiney U-Test yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel independen bila data berbentuk ordinal. Uji U ini tidak memerlukan asumsi homogenitas varians. Sejalan dengan pendapat Dahlan (2005), uji nonparametrik digunakan untuk, jika masalah skala pengukuran variabel kategori ordinal dan jika data berdistribusi tidak normal maka dilakukan uji nonparametrik dengan menggunakan uji Mann-Whitney.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data dibawah ini adalah nilai rata-rata *pre-test* dan standar deviasi pada kelas eksperimen dan kontrol. Berikut tabelnya.

Tabel 3. Data Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Mean	Std
Eksperimen	0,548	0,047
Kontrol	0,519	0,050

Berdasarkan tabel 3 diatas bahwasannya kelompok eksperimen adalah kelas B1 dengan sejumlah 21 siswa mempunyai nilai rata-rata *pre-test* sebesar 0,548 dan standar deviasi sebesar 0,047. Pada kelompok kontrol mempunyai nilai rata-rata *pre-test* sebesar 0,519 dengan standar deviasi sebesar 0,050. Sehingga nilai rata-rata *pre-test* pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol yaitu kelas B2.

Tabel 4. Data Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Mean	Std
Eksperimen	0,915	0,043
Kontrol	0,873	0,043

Berdasarkan tabel 4 diatas bahwasannya kelompok eksperimen adalah kelas B1 dengan sejumlah 22 siswa mempunyai nilai rata-rata *post-test* sebesar 0,915 dan standar deviasi sebesar 0,043. Pada kelompok kontrol mempunyai nilai rata-rata *post-test* sebesar 0,873 dengan standar deviasi sebesar 0,043. Sehingga nilai rata-rata *post-test* pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol yaitu kelas B2.

Setelah dihitung nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yaitu di uji hipotesis. Uji hipotesis yang dipakai dalam

penelitian ini adalah Uji Mann-Whitney. Uji Mann-Whitney bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel bebas. Uji Mann-Whitney digunakan sebagai alternatif dari uji independen t-test yaitu data peneliti yang tidak berdistribusi normal dan tidak homogen. Berikut tabel uji Mann-Whitney.

Tabel 5. Hasil Uji Mann-Whitney

Test Statistics ^a	
	Posttest
Mann-Whitney U	115,000
Wilcoxon W	368,000
Z	-2,905
Asymp. Sig. (2-tailed)	,004

a. Grouping Variable: Perlakuan

Berdasarkan tabel 5 diatas hasil tes statistik diatas dapat diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,004, sehingga dapat disimpulkan $0,004 < 0,05$ dan hipotesis diterima. Jika hipotesis diterima maka artinya terdapat pengaruh modifikasi media permainan tradisional engkle terhadap keseimbangan pada anak usia 5-6 tahun.

Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan media permainan tradisional engkle karena dapat berperan dalam fungsi motoric adaptif yaitu bermain bersama dalam komunitas yang aktivitasnya meliputi lompat, lempar dan berbalik, yang dengan pelatihan dapat meningkatkan fungsi koordinasi serta keseimbangan dan tidak lupa peningkatan motivasi bergerak serta memenuhi unsur praktek berulang.

Sampel yang digunakan sebanyak 43 siswa dari kelas B1 yaitu 21 siswa sedangkan kelas B2 sebanyak 22 siswa. Berdasarkan hasil diatas bahwasannya nilai rata-rata pre-test pada kelompok eksperimen lebih tinggi sebesar 0,548 daripada kelas kontrol sebesar 0,519. Sedangkan nilai rata-rata post-test pada kelompok eksperimen juga lebih tinggi sebesar 0,915 daripada kelas kontrol sebesar 0,873. Kelompok eksperimen yaitu kelas B1 sedangkan kelompok kontrol yaitu B2. Setelah itu diuji Mann-Whitney memperoleh nilai yang signifikan sebesar $0,004 > 0,05$, artinya modifikasi media permainan tradisional engkle sangat berpengaruh terhadap keseimbangan pada anak usia 5-6 tahun. Sehingga kelas eksperimen dan kontrol yang sama-sama menggunakan media permainan tradisional engkle tetapi hasil tersebut berbeda. Dengan adanya media modifikasi permainan tradisional engkle terhadap keseimbangan pada siswa 5-6

tahun mendapatkan respon yang positif dan berperan aktif dalam pembelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil akhir dari penelitian ini, maka dapat disimpulkan beberapa poin-poin yang dijadikan sebagai kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Hasil kelas B1 yang diberi perlakuan sebagai kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 0,548 meningkat menjadi 0,915 pada nilai rata-rata post-test. Sehingga modifikasi media permainan tradisional engkle mendapatkan respon yang positif.
2. Hasil kelas B2 yang diberi perlakuan sebagai kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 0,519 meningkat menjadi 0,873 pada nilai rata-rata post-test. Sehingga modifikasi media permainan tradisional engkle mendapat respon positif.
3. Modifikasi media permainan tradisional engkle sangat berpengaruh terhadap keseimbangan pada anak usia 5-6 tahun dengan dibuktikan melalui uji Mann-Whitney mempunyai nilai signifikan $0,004 > 0,05$ yang artinya H_a diterima.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti ingin memberikan saran/masukan untuk perbaikan kedepannya, yaitu

1. Pengaplikasian media permainan engkle tidak hanya diterapkan pada usia 5-6 tahun saja tetapi bisa diterapkan diusia lainnya.
2. Peneliti berikutnya, agar penelitian ini dapat menjadi informasi untuk peneliti berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesta, Widya Freddy. 2009. Nilai Moral Dalam Lirik Dolanan Cublak-Cublak Suweng. Jurnal Ilmu Budaya. Vol 7 (2), hlm 188-192. <http://journal.unhas.ac.id/index.php/jib/article/view/7104>. Diakses pada tanggal 19 September 2019.
- Arikunto, S. 2010. Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2014. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aslifah. dkk. 2019. Penerapan Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Untuk Mengembangkan Perilaku Sosial Emosional Anak. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 1 (1), hlm 53-58. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementape>

- dia/article/view/201. Diakses pada tanggal 19 September 2019.
- Beaty, J. Janice. 1994. *Observing Development Of The Young Children* (Third Ed). New York: Macmillan Publishing Company.
- Cri. 2000. *Menciptakan Kelas yang Berpusat pada Anak*. Jakarta: Cri, Inc.
- Dahlan. 2010. *Statistik untuk Kedokteran dan Kesehatan*. Jakarta: Penerbit Salemba Medika.
- Dogde and Colker. 2001. *The Creative Curriculum for Early Childhood*. Washington: Teaching Strategies. Inc.
- Efendi, Anwar. 2006. Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak melalui Kebiasaan Bercerita (Dongeng). *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* (Insania). Vol. 11 (3), hlm 328-336. <http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/insania/article/view/226>. Diakses pada tanggal 24 September 2019.
- Fad, Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif.
- Fadlillah, M. 2017. *Buku Ajar Bermain & Permainan*. Jakarta: Kencana.
- Hananta, Rosalia Widya. 2015. Pengaruh Permainan Petak Umpet Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok B Di TK Roudlotul Jannah Al Huda Kota Mojokerto. Skripsi: Universitas Negeri Surabaya.
- Hildayani, R., Tarigan, S. R., Pujiati, R., Sugianto, M., Masykouri, A., Handayani, E. 2009. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Istiqomah, N., Lathif, M. A., dan Khutobah. 2016. Peningkatan Perkembangan Sosial dan Emosional melalui Kegiatan Outbound pada Anak Kelompok B di TK Asy-Syafa'ah Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Edukasi UNEJ*. Vol. 3 (2), hlm. 19-21. <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/75893>. Diakses pada tanggal 26 September 2019.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Marli'ah, Siti. 2016. Pengaruh Permainan Ekplorasi Bermain Air Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Program Studi PGRA*. Vol 2 (2), hlm 143-149. <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/226>. Diakses pada tanggal 02 Oktober 2019.
- Mulyani, Novi. 2014. Upaya Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Raushan Fikr*. Vol 3 (2). Hlm. 137-147. https://www.researchgate.net/publication/332597110_Upaya_Meningkatkan_Perkembangan_Sosial_Emosional_Anak_Usia_Dini. Diakses pada tanggal 16 Oktober 2019.
- Nugraha, A. 2004. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nugraha, A., Rachmawati, Y. 2010. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nugrahastuti, Eka. dkk. 2016. Nilai-Nilai Karakter pada Perkembangan Tradisional. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Universitas Sebelas Maret*: Surakarta.
- Nurjannah. 2017. Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Keteladanan. *Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*. Vol.14 (1), hlm. 50-61. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/dakwah/hisbah/article/view/1140>. Diakses pada tanggal 16 Oktober 2019.
- Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rachmawati, Y. 2010. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rahmawati, Indah. 2009. *Media Permainan Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*.
- Ruseffendi. 2005. *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan & Bidang Non-Eksakta Lainnya*. Bandung: Tarsito.
- Santoso, Soegeng. 2011. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sari, Amilia Anom. 2015. Pengaruh Permainan Pipa Bocor Terhadap Kemampuan Sosial Dalam Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Persatuan Surabaya. Skripsi: Universitas Negeri Surabaya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sujiono. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.

- Sujiono, Y. N. 2010. Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. Jakarta: PT Indeks.
- Suryaningsih, dkk. 2018. Pengaruh Permainan Tradisional Megoak-megoakan Terhadap Kemampuan Sosial-Emosional Anak Kelompok B Di TK Widya Mekar Sari Padangsambian Klod. Jurnal Ilmu Pendidikan. Volume 2. No. 2. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/11213>. Diakses pada tanggal 16 Oktober 2019.
- Susanto, A. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Taseman, dkk. 2019. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Wahyuningsih, Sri. 2009. Permainan Tradisional. Bandung: PT Sandiarta Sukses.
- Wardany, M. P., Jaya, M. Thoha B. S., dan Anggraini, G. F. 2016. Aktivitas Bermain Kooperatif Meningkatkan Perkembangan Sosial-Emosional Anak. FKIP Universitas Lampung. Hlm. 1-9.
- Wiyani, Novan Ardy. 2017. Mengelola & Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yudiwinata, H. P, Handoyo. 2014. Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. Jurnal Paradigma. Vol.02 Nomor 3. Universitas Negeri Surabaya. <https://www.neliti.com/id/publications/250340/permainan-tradisional-dalam-budaya-dan-perkembangan-anak>. Diakses pada tanggal 07 Maret 2020.