

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN AUD DENGAN MODIFIKASI PERMAINAN CONGKLAK

Hidayatu Munawaroh
idamunajah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk Menemukan Model Pembelajaran AUD dengan Modifikasi Permainan Congklak yang efektif Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak. Jenis penelitian adalah Penelitian Pengembangan (*Research and Development*). Subjek penelitian adalah anak kelompok B di RA di RA Perwanida Wonosobo. Metode pengumpulan data penelitian menggunakan: Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan data validasi persentase. Hasil penelitian menunjukkan: Model pembelajaran AUD dengan Modifikasi Permainan Congklak ini diantarkan melalui cerita dengan bantuan poster, menyanyi bersama, tanya jawab, menyebutkan, gambar dan bermain Congklak sesuai tema model pembelajaran menggunakan dengan Modifikasi Permainan Congklak efektif. Keefektifan ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hal ini didukung oleh hasil perhitungan t tes.

Kata Kunci: *Pembelajaran, Pengembangan, Congklak*

Abstract

This study aims to introduce the AUD Learning Model with Modification of Congklak Games that are Effective As a Child Development Stimulation Facility. This type of research is Development Research. Subjects were children of group B in RA in RA Perwanida Wonosobo. Research data collection method uses: Observation, Interview and Documentation. Data analysis in this study uses descriptive analysis with percentage validation data. The results showed: AUD learning model with Congklak Game Modification was delivered through stories with the help of posters, singing together, question and answer, mentioning, drawing and playing Congklak according to the theme of using learning models with effective Congklak Game Modification. This effectiveness is indicated by a significance value greater than 0.05. This is supported by the results of calculationst.

Keyword: *Study, Child, Congklak*

A. Pendahuluan

Pendidikan pada anak usia dini lebih menitikberatkan pada peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam proses pembelajarannya guru adalah sebagai fasilitator dan motivator untuk menggali segala potensi yang dimiliki oleh anak. Guru sebagai jembatan untuk membuat anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut dari segi akademik, nilai agama dan norma agama serta pembiasaan perilaku yang baik. Salah satu rangsangan pendidikan untuk menyiapkan akademik, nilai agama dan norma agama serta pembiasaan perilaku yang baik dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan salah satu aktivitas yang dapat membantu anak kearah perkembangan yang lebih baik. Hal tersebut sependapat dengan Cowel dan Hazelton dalam Sukintaka yang menyatakan bahwa melalui bermain akan terjadi perubahan yang positif dalam hal jasmani, sosial, mental, dan moral.¹

Bermain akan bermakna bagi anak usia dini dengan melalui permainan. Permainan untuk anak usia dini ini adalah permainan yang dapat merangsang kreativitas dan menyenangkan bagi anak. Permainan yang diberikan kepada anak tidak harus yang mahal, yang penting aman dan berkualitas dengan mempertimbangkan usia anak, minat, kreativitas dan keamanan. Kenyataan menunjukkan banyak orang tua beranggapan bahwa permainan yang berkualitas adalah jenis-jenis permainan dari bahan-bahan yang mahal, dan orang tua akan bangga bila bisa membelikan permainan bagi anaknya dari luar negeri (permainan import).

Permainan yang aman dan berkualitas salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional anak sudah cukup lama berkembang, permainan tersebut sarat dengan nilai-nilai budaya bangsa. Namun demikian seiring dengan perkembangan jaman permainan tradisional ini semakin lama semakin dilupakan oleh anak-anak terutama di perkotaan karena sudah semakin banyaknya permainan modern yang berasal dari luar negeri. Salah satu penyebab semakin surutnya permainan anak-anak tradisional dari tengah kehidupan anak-anak adalah adanya pesawat televisi, game online dan video game. Dengan berbagai tayangan acara yang menarik dan tidak membutuhkan tenaga untuk menikmatinya, tontonan dari pesawat televisi secara langsung menjadi hal yang lebih disukai oleh anak-anak ketimbang berbagai permainan anak-anak. Permainan tradisional menurut Yunus umumnya bersifat rekreatif, karena banyak memerlukan kreasi anak.²

Permainan ini biasanya merekonstruksi berbagai kegiatan sosial dalam masyarakat. Nourovita (2013) menyatakan bahwa "Hasil pembelajaran menunjukkan bahwa permainan tradisional Jawa efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial anak. Hal tersebut disebabkan karena dalam permainan tradisional Jawa, anak dimungkinkan lebih banyak bermain secara kelompok dan sering berinteraksi dengan teman sebaya serta guru yang memberikan arahan sehingga anak lebih cepat akrab dan dapat bekerja sama dengan teman sebayanya. Selain itu juga anak-anak lebih menyukai kegiatan yang berbentuk permainan sehingga anak dalam mengikuti kegiatan yang berbentuk permainan tradisional Jawa merasa senang, tidak jenuh dan tidak

1 Sukintaka. Teori Bermain untuk Pendidikan Jasmani. (Yogyakarta: FPOK IKIP;1998). Hal 9

2 Ahmad Yunus. Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta. (Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1981). Hal.28

bosan.”³

Peran guru dan orang tua sangat penting dalam merangsang dan memfasilitasi seluruh aspek perkembangan tersebut. Berdasarkan kenyataan yang terjadi di lapangan guru anak usia dini dalam mengembangkan seluruh aspek pengembangan tersebut tidak sesuai dengan tahapan usia anak, sehingga anak merasa jenuh, bosan dan mengabaikan pembelajaran karena metode yang digunakan kurang menarik anak. Terdapat sebagian anak belum mengenal angka, bentuk, menyebutkan nama benda belum lancar, keseimbangan tubuh masih kurang dan tidak sabar menunggu antrian dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu permainan yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan tersebut adalah permainan tradisional congklak yang telah banyak dilupakan oleh anak-anak, anak-anak lebih suka bermain permainan modern. Modifikasi Permainan congklak merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang menggunakan benda dan hitungan serta adanya kesepakatan peraturan-peraturan yang harus dipatuhi oleh pemain berkaitan dengan pelaksanaannya. Permainan congklak tersebut dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan kedisiplinan. Aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini dapat menggunakan permainan tradisional congklak.

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

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini ditinjau dari segi metode penelitian dapat dibedakan menjadi: penelitian *survey*, *expost facto*, eksperimen, *naturalistic*, *policy*, *research*, *evaluation research*, *action research*, sejarah, dan *research and development*.⁴ Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan dalam menguji suatu produk. Produk yang dimaksud dalam penelitian ini berupa model permainan tradisional congklak yang menggunakan media *poster* yang didesain ada gambar sesuai tema pembelajaran. Penelitian dan pengembangan berupaya menghasilkan suatu komponen dalam sistem pendidikan. Melalui langkah-langkah pengembangan dan validasi.⁵

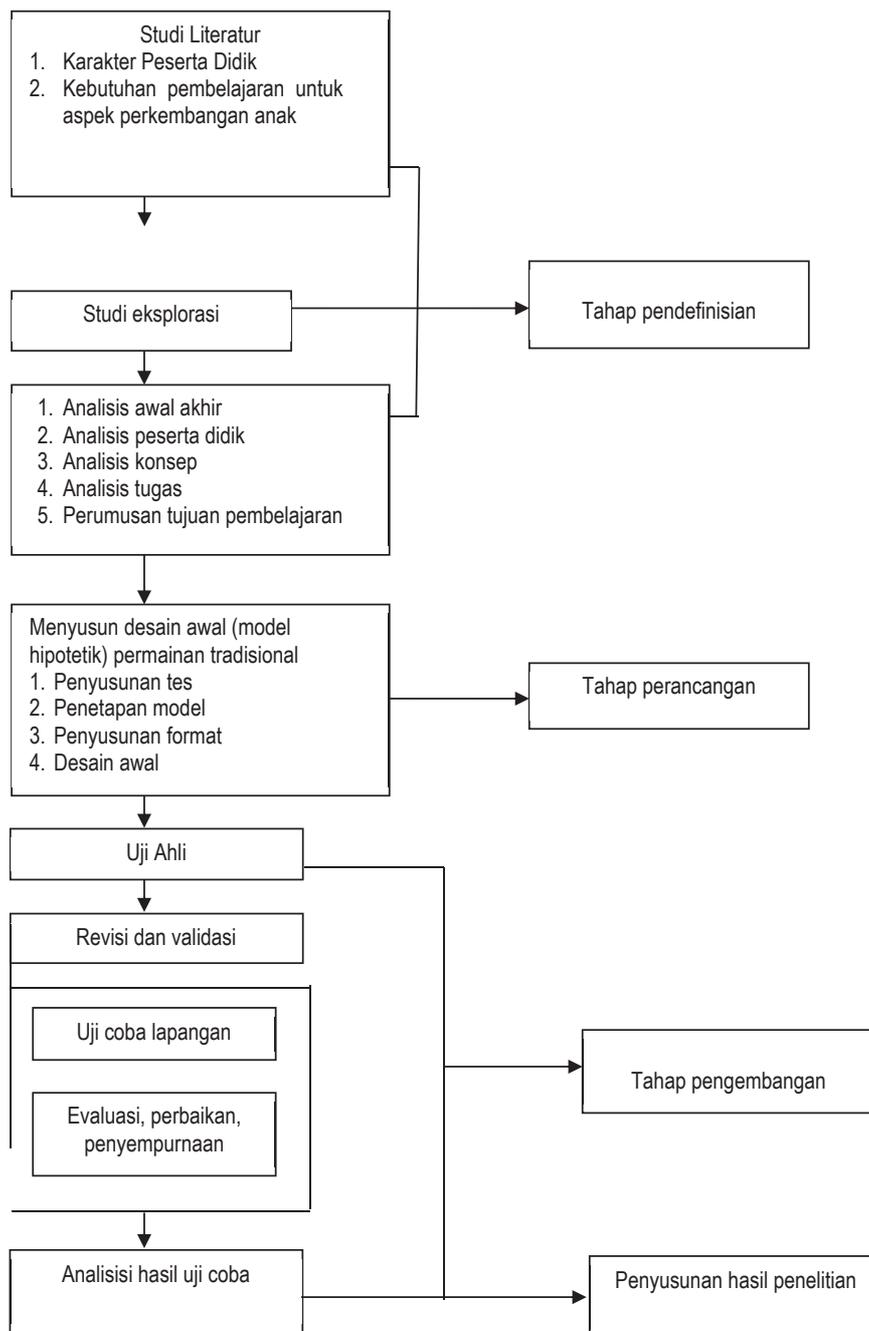
3 Putri Nourovita, Aulia Rifki. Efektivitas Permainan Tradisional Jawa dalam Meningkatkan Penyesuaian Sosial pada Anak Usia 4-5 tahun di Kecamatan Suruh ,(Early Childhood Education Papers (Belia) 2. 2013) (1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/belia>

4 Sugiyono, metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. (Bandung alfabeta, 2008). Hal 6

5 Sugiyono, metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung alfabeta, 2008). Hal.11

Modifikasi model pengembangan yang disebut oleh Thiagarajan dengan model 4D (four D model), meliputi tahap pendefinisian (define), perancangan (design), dan hanya sampai tahap pengembangan (develop).⁶

Rancangan penelitian digambarkan jelas pada gambar 2.1 posedur rancangan penelitian dibawah ini:



⁶ Thiagarajan, s, Dan Others. instructional development for teacher of exceptional children. (Bloomington: indiana university, 1974). Hal 5

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, sehingga untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan sifatnya bertahap. Karakteristik subjek uji coba perlu diidentifikasi secara jelas. Populasi dan sampel yang akan digunakan sebagai subjek uji coba. Populasi adalah sebuah kelompok yang kepada mereka hasil-hasil sebuah penelitian yang dilakukan hendak digeneralisasikan. (Purwanto;2013;36). Anggota populasi bisa berupa orang, benda, ataupun peristiwa. Istilah sampel adalah suatu kelompok yang dapat memberikan informasi atau disebut sebagai responden, yang nantinya akan digeneralisasikan dengan kelompok yang lebih besar. Subjek uji coba produk pada kelompok B yang berjumlah 15 anak di RA Perwanida Wonosobo.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka, peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan.

1. Wawancara

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

2. Observasi

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

3. Dokumentasi

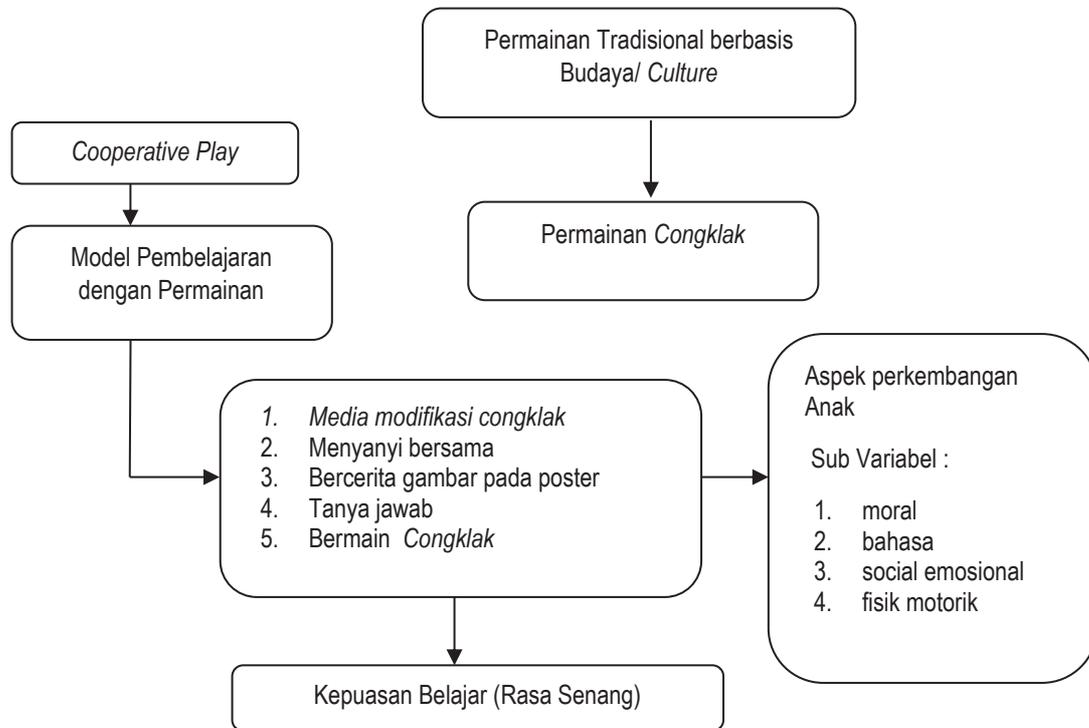
Dokumen merupakan catatan peristiwa. Dokumen ini bisa berbentuk tulisan, foto, rekaman audio maupun video. Hasil penelitian lebih kredibel bila didukung oleh rekaman dokumentasi tersebut.

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

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

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

1. Deskripsi tentang Pengembangan Model Pembelajaran AUD dengan Modifikasi permainan congklak



Gambar 3.1 Pengembangan Model Pembelajaran

Permainan *Congklak* ini merupakan permainan tradisional berbasis budaya, permainan ini dijadikan model pembelajaran dengan permainan untuk anak usia dini karena termasuk permainan kooperatif yang melibatkan banyak anak, diantarkan dengan adanya cerita dari guru tentang sub tema profesi, anak melakukan kegiatan bermain *congklak*. model pembelajaran dengan permainan *congklak* yang dilakukan oleh guru dengan bantuan media modifikais *congklak* untuk mengembangkan imajinasi visual anak. Model pembelajaran menggunakan permainan *congklak* memiliki tujuan yang dapat menstimulasi perkembangan anak yaitu aspek nilai moral, bahasa, social emosional, dan aspek fisik motorik anak.

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

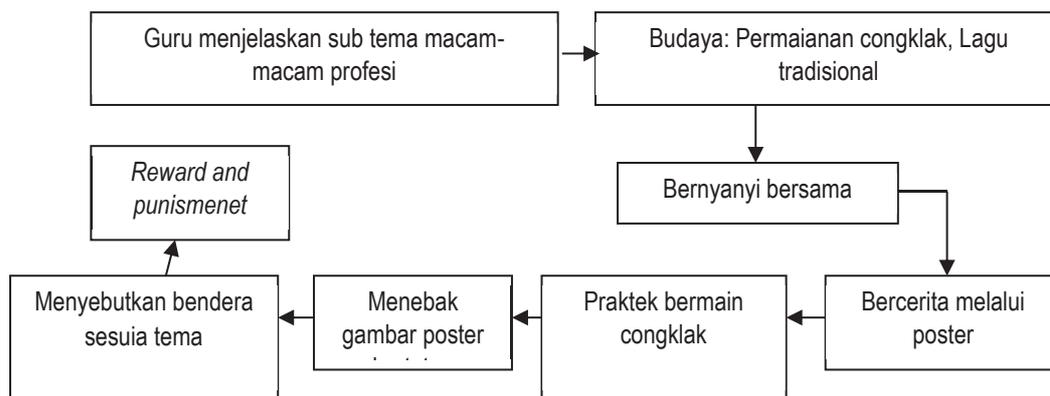
Permainan asli <i>Congklak</i>	Permainan yang dikembangkan dalam pembelajaran
Tidak ada kisah pada poster	Ada pengantar cerita yang disampaikan guru tentang tema profesi pada media modifikasipapan <i>congklak</i>
Tidak ada cerita	Diantarkan dengan cerita pada poster
Tidak ada pendampingan guru/teman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

Permainan tradisional *congklak*, dengan apresiasi siswa yang tertuang dalam sikap gembira sehingga membawa dampak bahwa aspek perkembangan anak di RA Perwanida Wonosobo membawa dampak positif pada anak hal ini ditunjukkan dengan adanya skor rata-rata siswa *pretest* dan *posttest* adanya peningkatan dari masing-masing indikator aspek perkembangan anak.

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

2. Langkah Pembelajaran AUD melalui modifikasi Permainan tradisional *congklak*

Pembelajaran AUD melalui permainan tradisional congklak merupakan pembelajaran inovatif, kreatif, aktif dan menyenangkan, yang mengangkat nilai budaya berupa permainan tradisional *congklak*. Guru perlu memiliki kreativitas dalam mengembangkan permainan sebagai pendekatan dalam pembelajaran anak usia dini. Permainan ini diperlukan media papan congklak yang di modifikasi berupa *poster* untuk mengembangkan imajinasi visual anak dan membantu guru bercerita secara sistematis. Poster ini memiliki tempat-tempat yang ada gambar sesuai tema profesi. Nilai-nilai seni budaya yang ditanamkan adalah dalam bentuk lagu dolanan yang menggunakan bahasa jawa. Pengembangan model pembelajaran melalui permainan tradisional *congklak* ini dilaksanakan dalam enam langkah yang akan digambarkan pada gambar.



3. Pembahasan Produk Akhir

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

Model pembelajaran dengan menggunakan permainan modifikasi permainan *tradisional congklak* dapat digunakan untuk menggali aspek komunikasi dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran, sikap toleran, sikap gigih siswa dalam mengikuti pembelajaran berlangsung dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat menstimulasi aspek perkembangan anak. Bermain merupakan salah satu aktivitas yang dapat membantu anak kearah perkembangan anak yang lebih baik. Melalui bermain diharapkan anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Aspek sosial pun juga akan berkembang dengan baik melalui aktivitas bermain ini antara dalam hal kerja sama, komunikasi, saling percaya, menghormati, bermasyarakat, tenggang rasa, kebersamaan dan sebagainya. Melalui bermain anak mampu menciptakan suatu bentuk kerjasama untuk mencapai tujuan bersama, dalam kerjasama dipastikan ada komunikasi antar anggota regu, dan dalam kerjasama juga ada rasa saling percaya dan saling menghormati antar anggota untuk meraih tujuan bersama yang diinginkan. Hal tersebut sependapat dengan Cowel dan Hazelton dalam Sukintaka yang menyatakan bahwa melalui bermain akan terjadi perubahan yang positif dalam hal jasmani, sosial, mental, dan moral.⁷

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

⁷ Sukintaka. *Teori Bermain untuk Pendidikan Jasmani*. (Yogyakarta: FPOK IKIP.1998). Hal 9

antara siswa dengan guru, (4) pembelajaran bersifat nyata yaitu sebuah permainan dan dapat dilakukan di luar kelas, dan Sedangkan kelemahannya adalah membutuhkan pengenalan dan kebiasaan anak dalam menyanyikan lagu bernuansa Jawa.

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

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

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

D. Kesimpulan Dan Saran

1. Simpulan

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

- a. Model pembelajaran dengan menggunakan modifikasi permainan *tradisional congklak* ini diantarkan dengan adanya cerita bantuan poster, tanya jawab, menyanyi bersama, bermain, anak praktek memainkan permainan *tradisional congklak*
- b. Keefektifan model pembelajaran dengan menggunakan modifikasi permainan *tradisional congklak* untuk menstimulasi aspek perkembangan anak berbantuan poster pada anak kelompok B di RA Perwanidai Wonosobo efektif. Keefektifan ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hal ini didukung oleh hasil perhitungan t tes hasil rata-rata skor indikator aspek perkembangan anak mengalami peningkatan hal ini dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest. menunjukkan bahwa rata-rata aspek nilai moral agama 2,51(kurang baik) menjadi 2,87 (baik), aspek bahasa skor rata-rata diperoleh 2,49(kurang baik) menjadi 2,88(baik), aspek social emosional skor rata-rata diperoleh 2,55(baik) menjadi 2,85(baik), aspek fisik motorik diperoleh skor rata-rata 2,64(baik) menjadi 2,91(baik)

2. Saran

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

- a. Guru PAUD diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran dengan menggunakan modifikasi permainan *tradisional congklak* tidak hanya dalam materi profesi saja tetapi

- pada materi lain yang sesuai.
- b. Permainan ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan potensi diri anak meliputi aspek nilai moral agama, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek fisik motorik, dan aspek seni, serta pengenalan budaya.
 - c. Perlu dilakukan uji coba lebih luas terhadap produk model yang dihasilkan dalam pembelajaran pengembangan aspek perkembangan anak usia dini.

Bibliografi

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