



PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN TRADISIONAL DEMPRAK UNTUK PENGENALAN DAN PEMBIASAAN PERILAKU BAIK DI RA AL ISHLAH TANGERANG BANTEN

Aulia Khoirunisa¹, Imroatun², Teguh Fachmi³, Uyu Mu'awwanah⁴, Wulan Fauzia⁵

¹⁻⁵ Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten

*Penulis Korespondensi: auliakhoirunnisa322@gmail.com Uyu.muawwanah@uinbanten.ac.id;
wulan.fauzia@uinbanten.ac.id, ubi.affan@gmail.com, teguh.fachmi@uinbanten.ac.id

Abstract. *The purpose of this study was to determine the development and feasibility of the Demprak Traditional Game Tool in introducing and habituating good behavior to children aged 5-6 years. The subjects of this study were 12 children of group B RA Al Ishlah Tangerang Regency. The method used in the study was 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the research and development of the Demprak traditional game tool media in introducing and habituating good behavior to children aged 5-6 years can be concluded that the development of this media has produced a product in the form of a Demprak game media in introducing good behavior to children. and has been developed with stages carried out using the ADDIE model with the results of media expert validation getting a percentage of 95%. With this score, it is known that this learning media is declared "Very Feasible" for use. Similarly, the feasibility of developing the Demprak game media in introducing good behavior to children aged 5-6 years was carried out on 12 children. This can be seen from the pre-test results of 51.7% and post-test results of 90.9%, which showed an increase. It can be concluded that learning media using the traditional Demprak game tool can introduce and habituate good behavior in children..*

Keywords: *Development of traditional demprak game tools, learning media, introduction and habituation, children aged 5-6 years*

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan dan hasil kelayakan Alat Permainan Tradisional Demprak dalam mengenalkan dan pembiasaan berperilaku baik pada anak usia 5-6 tahun. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B RA Al Ishlah Kabupaten Tangerang yang berjumlah 12 anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ada 5 tahap yaitu *analiysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Adapun hasil dari penelitian dan pengembangan media alat permainan tradisional demprak dalam mengenalkan dan pembiasaan berperilaku baik pada anak usia 5-6 tahun dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ini telah menghasilkan produk berupa media permainan demprak dalam mengenalkan perilaku baik pada anak. dan sudah dikembangkan dengan tahapan-tahapan yang dilakukan menggunakan model ADDIE dengan hasil validasi ahli media dapat presentase sebesar 95%. Dengan jumlah skor ini diketahui bahwa media pembelajaran ini dinyatakan "Sangat Layak" untuk digunakan. Begitupun dengan hasil kelayakan pengembangan media permainan demprak dalam mengenalkan perilaku baik pada anak usia 5-6 tahun ini dilakukan pada 12 anak dan dapat dilihat berdasarkan hasil pre-test 51,7% dan post-test 90,9% yang mengalami peningkatan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan alat permainan tradisional demprak untuk mengenalkan dan pembiasaan perilaku baik pada anak..

Kata kunci: Pengembangan Alat permainan tradisional demprak, media pembelajaran, pengenalan dan pembiasaan, anak usia 5-6 tahun

1. LATAR BELAKANG

Bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi perkembangannya semua aspek, bermain dapat digunakan untuk mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas. Pada era globalisasi sering kali orang tua menggunakan gadget sebagai alat permainan bagi anak meski memudahkan dan banyak manfaat namun juga memiliki sisi negatif. Sependapat dengan Imroatun bahwa permainan menjadi media penting bagi anak, terutama anak pra sekolah sesuai karakteristiknya yang khas secara fisik, psikis, sosial dan moral tidak bisa lepas dari kebutuhan bermain.

Permainan tradisional merupakan salah satu kumpulan budaya yang perlu dilestarikan, seiring dengan perkembangannya zaman saat ini permainan tradisional sangat sulit ditemukan dalam kehidupan anak-anak. Permainan tradisional memiliki arti tersendiri dalam menanamkan sikap, perilaku, dan keterampilan pada anak. Didalam nya ada makna yang luhur yang terkandung, seperti nilai agama, nilai edukatif, norma, dan etika yang mana kesemuannya itu pasti akan menjadi bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat. Anak-anak zaman sekarang lebih memilih permainan modern yang lebih memfokuskan ke pola pikir anak dan mengasah otak anak. permainan modern juga memiliki sisi yang negatif seperti tidak adanya mengenal unsur budaya. Di sisi lain permainan tradisional membutuhkan lahan yang cukup luas maka keterbatasan itu membuat anak-anak jarang melakukan permainan tradisional tersebut. Permainan tradisional mempunyai nilai budaya untuk perkembangan dan wawasan anak-anak, nilai kebersamaan, nilai tolong-menolong, dan nilai kepemimpinan, inilah nilai budaya yang sangat penting dalam anak-anak dapatkan. Selain itu permainan tradisional memiliki manfaat dan tujuan diantara nya yaitu: Anak belajar sportifitas, melatih kemampuan fisik anak, lebih bersosialisasi, menggali Kreativitas, belajar arti dari saling bekerja Sama. meningkatkan kepercayaan diri anak, belajar mengelola emosi, mengajari anak untuk menghargai, belajar bersikap demokratis. Oleh karena itu dibutuhkan untuk mensosialisasi dan melestarikan permainan tradisional untuk membentuk karakter dan

pola pikir. Permainan tradisional di Indonesia sangat banyak salah satunya adalah permainan tradisional demprak.

Permainan demprak merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan secara bersama-sama dan memerlukan keseimbangan dalam melompat dengan menggunakan satu kaki. Permainan demprak ini dimainkan di atas permukaan tanah, sebelum memulai permainan terlebih dahulu harus digambar bidang atau area yang akan digunakan untuk bermain demprak. Di setiap daerah nama permainan ini berbeda-beda dan bentuk kotaknya juga berbeda-beda, permainan ini disebut Engklek oleh suku Jawa, cak engklek di Palembang, dan enge-enge di Manado adalah nama permainan yang umumnya dimainkan oleh anak perempuan dengan pola gambar berbentuk kotak-kotak berpalang dibuat di atas tanah.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di RA Al Ishlah peneliti melihat masih banyak anak yang belum bisa membedakan mana perbuatan atau perilaku baik dan buruk, adapun perilaku anak diantaranya anak bersikap tidak jujur, perilaku agresif, berperilaku egois, sikap tidak sabar, kesulitan berempati, berkata kasar, belum terbiasa mengucapkan kata maaf, tolong, dan terima kasih, makan dengan sambil berdiri. serta cara yang digunakan guru untuk pengenalan dan pembiasaan berperilaku baik belum menggunakan bantuan media. Guru hanya menggunakan perintah sederhana saja, atau menggunakan teguran jika ada yang berperilaku kurang baik, sehingga banyak anak yang tidak menghiraukan perintah atau teguran tersebut. Kemudian peneliti juga melihat bahwa permainan tradisional demprak ini belum pernah dijadikan sebagai media untuk proses pembelajaran dalam pengenalan dan pembiasaan perilaku baik di RA Al Ishlah Tangerang Banten.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Tahap dan langkah dalam penelitian yaitu *Analisis* (Analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi yaitu H.Hasbullah,M,Pd.i diketahui bahwa presentase kevalidan materi dalam media permainan tradisional demprak mencapai 93,3%. Dengan sebagai berikut

Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	F	N	P (%)	Tingkat Kevalidan	Kategori
1	Kesesuaian media ermainan tradisional demprak dalam pengenalan contoh perilaku baik.	5	5	100%	Sangat valid	Tidak revisi
2	Interaktifitas anak dengan media permainan tradisional demprak.	4	5	80%	valid	Tidak revisi
3	Materi yang disampaikan menjadi leih menarik dengan menggunakan media permainan demprak.	5	5	100%	Sangat valid	Tidak revisi
4	Materi dalam media sesuai dengan tahapan perkembangan agama dan moral anak.	5	5	100%	Sangat valid	Tidak revisi
5	Anak dapat mengembangkan pengetahuan nya tentang perilaku perilaku baik dalam kehidupan sehari-hari.	4	5	80%	valid	Tidak revisi
6	Dapat mengembangkan kemmapuan sosial anak.	5	5	100%	Valid	Tidak revisi
7	Dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak.	5	5	100%	Sangat valid	Tidak revisi

8	Anak dapat belajar bersabar menunggu antrean.	4	5	80%	valid	Tidak revisi
9	Mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.	5	5	100%	Sangat valid	Tidak revisi
Jumlah Skor		42	45	840%	Valid	Revisi sesuai saran
Rata-Rata Skor		4,6	5	93,3%		

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media 1 yaitu Abda Billah Faza Muhammadkan Bastian, M,Pd. Diketahui bahwa presentase kevalidan dalam media Permainan tradisional demprak mencapai 91,6%. Dengan tabel sebagai berikut:

Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	F	N	P (%)	Tingkat Kevalidan	Kategori
1	Desain alat permainan demprak.	5	5	100%	Sangat valid	Tidak revisi
2	Media mudah dimainkan oleh anak usia dini.	5	5	100%	Sangat valid	Tidak revisi
3	Alat permainan demprak menarik untuk digunakan oleh anak usia dini.	5	5	100%	Sangat valid	Tidak revisi
4	Kesesuaian ukuran dan bentuk alat permainan demprak.	4	5	80%	Valid	Revisi
5	Bahan media yang digunakan tahan lama untuk dipakai dalam jangka panjang.	5	5	100%	Sangat valid	Tidak revisi
6	Ketepatan pemilihan bahan.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi

7	Kekuatan media yang dipakai (tidak mudah robek, lapuk, hancur, dan tidak berbahaya).	5	5	100%	Sangat valid	Tidak revisi
8	Media mudah digunakan.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
9	Media mudah dibawa untuk pembelajaran.	4	5	80%	Valid	Tidak revisi
10	Media mudah dibuat.	4	5	80%	Valid	Tidak revisi
11	Media mudah disimpan.	4	5	80%	Valid	Tidak revisi
12	Tampilan warna dan gambar terkomposisi dengan baik	4	5	80%	Valid	Tidak revisi
Jumlah Skor		55	60	1100%	Valid	Revisi sesuai saran
Rata-Rata Skor		4,58	5	91,6%		

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media 2 yaitu Ratnawati, S,Pd. Diketahui bahwa presentase kevalidan dalam media Permainan tradisional demprak mencapai 95%. Dengan tabel sebagai berikut:

Hasil Validasi Ahli Media 2.

No	Indikator	F	N	P (%)	Tingkat Kevalidan	Kategori
1	Desain alat permainan demprak.	5	5	100%	Sangat valid	Tidak revisi
2	Media mudah dimainkan oleh anak usia dini.	5	5	100%	Sangat valid	Tidak revisi

3	Alat permainan demprak menarik untuk digunakan oleh anak usia dini.	5	5	100%	Sangat valid	Tidak revisi
4	Kesesuaian ukuran dan bentuk alat permainan demprak.	4	5	80%	Valid	Tidak revisi
5	Bahan media yang digunakan tahan lama untuk dipakai dalam jangka panjang.	4	5	80%	valid	Tidak revisi
6	Ketepatan pemilihan bahan.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
7	Kekuatan media yang dipakai (tidak mudah robek, lapuk, hancur, dan tidak berbahaya).	5	5	100%	Sangat valid	Tidak revisi
8	Media mudah digunakan.	4	5	80%	Valid	Tidak revisi
9	Media mudah dibawa untuk pembelajaran.	5	5	100%	Sangat valid	Tidak revisi
10	Media mudah dibuat.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
11	Media mudah disimpan.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
12	Tampilan warna dan gambar terkomposisi dengan baik	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
Jumlah Skor		57	60	1140%	Valid	Revisi
Rata-Rata Skor		4,75	5	95%		sesuai saran

Berdasarkan validasi oleh dosen ahli materi, ahli media 1 dan ahli media 2, dengan perolehan skor seperti pada tabel diatas dengan perolehan berdasarkan tabel kategori atau

kriteria penilaian menunjukkan bahwa media alat permainan tradisional demprak sangat layak digunakan. Maka berdasarkan kategori yang telah ditetapkan dan disimpulkan dari tiap-tiap validator bahwa penilaian terhadap media alat permainan tradisional demprak sangat baik untuk digunakan.

Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap pengembangan setelah dilakukan revisi produk, peneliti melakukan uji coba terbatas pada anak kelas B dengan jumlah 12 anak. Pada tahap ini anak diminta untuk mencoba tanpa produk alat permainan tradisional demprak yang tersebut. Dan juga peneliti melibatkan guru RA Al Ishlah untuk memberikan penilaian kepada anak melalui angket lembar penilaian kemampuan mengenal dan membiasakan perilaku baik sesuai dengan indikator yang dicapai.

Pretest Hasil Kemampuan Mengenal perilaku baik Pada Anak

No	Nama	Indikator Penilaian			Jumlah Skor
		1	2	3	
1	AA	2	2	1	5
2	AH	2	1	1	4
3	APS	2	1	1	4
4	AR	2	1	1	4
5	EE	2	2	2	6
6	MA	2	1	1	4
7	SS	2	2	2	6
8	ZN	2	2	2	6
9	SA	2	1	1	4
10	HA	2	2	2	6
11	MZM	2	2	2	6
12	SN	2	1	1	4

Total	24	18	17	59
-------	----	----	----	----

Skor ideal = skor jawaban tertinggi $\times$ jumlah butir instrument $\times$ jumlah subjek

$$\text{Skor ideal} = 4 \times 3 \times 12 = 144$$

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah peroleh skor pada instrumen}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{59}{144} \times 100\%$$

$$= 51,7\%$$

Dari uji keefektifan untuk mengenalkan angka pada anak usia 5-6 tahun telah memperoleh data total nilai rata-rata pada pre-test sebesar 51,7%

Posttest Hasil Kemampuan Mengenal perilaku baik Pada Anak

No	Nama	Indikator Penilaian			Jumlah Skor
		1	2	3	
1	AA	3	4	3	10
2	AH	3	4	3	10
3	APS	4	3	3	10
4	AR	4	3	3	10
5	EE	3	4	4	11
6	MA	4	3	4	11
7	SS	4	4	4	12
8	ZN	4	4	4	12
9	SA	3	4	3	10
10	HA	4	4	4	12
11	MZM	4	4	4	12
12	SN	4	3	4	11

Total	44	44	43	131
-------	----	----	----	-----

Skor ideal = skor jawaban tertinggi $\times$ jumlah butir instrument $\times$ jumlah subjek

$$\text{Skor ideal} = 4 \times 3 \times 12 = 144$$

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah peroleh skor pada instrumen}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{131}{144} \times 100\%$$

$$= 90,9\%$$

Dari uji keefektifan untuk mengenalkan angka pada anak usia 5-6 tahun telah memperoleh data total nilai rata-rata pada post-test sebesar 90,9%.

Berdasarkan hasil pre-test dan post test produk media permainan tradisional demprak yang sudah dilakukan, maka terjadi peningkatan melalui skor presentase seperti tabel dibawah ini.

No	Nama	Pre-test	Post-test	Peningkatan
1	AA	5	10	39,2%
2	AH	4	10	
3	APS	4	10	
4	AR	4	10	
5	EE	6	11	
6	MA	4	11	
7	SS	6	12	
8	Z	6	12	
9	SA	4	10	
10	HA	6	12	

11	MZM	6	12	
12	SN	4	11	
Jumlah		114	175	
Presentase		51,7%	90,9%	

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan, keseluruhan yang awalnya hanya 51,7% meningkat menjadi 90,9%. Dalam hal ini, berarti terjadi peningkatan sebesar untuk produk media pembelajaran permainan tradisional demprak untuk mengenalkan perilaku baik kepada anak.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan alat permainan tradisional demprak dalam pengenalan dan pembiasaan perilaku baik pada anak di RA Al-Ishlah maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1) Pengembangan media ini telah menghasilkan produk berupa alat permainan tradisional demprak dalam pengenalan dan pembiasaan perilaku baik pada anak dan sudah dikembangkan dengan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan produk yakni menggunakan model ADDIE yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Tahap 1 Analisis yaitu digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan anak dan karakter anak. Dari analisis kebutuhan diketahui bahwa terbatasnya media dalam pembelajaran mengenalkan dan pembiasaan perilaku baik. Tahap 2 Desain setelah dianalisis permasalahan baru mendesain media permainan tradisional demprak. Tahap 3 yaitu pengembangan meliputi validasi dengan menggunakan lembar validasi yang dilakukan oleh para ahli. Tahap 4 implementasi yaitu melakukan uji coba terbatas kepada 12 anak pada kelas B di RA Al-Ishlah Kabupaten Tangerang. Tahap 5 evaluasi yaitu analisa hasil dari implementasi. Hasil validasi ahli materi (validator I) sebesar 93,3%, validasi ahli media 1 (validator II) sebesar 91,6%, ahli media 2 (validator III) sebesar 95%. Dengan jumlah skor ini diketahui bahwa media pembelajaran ini dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan.

2) Hasil uji kelayakan pengembangan media Alat permainan tradisional demprak dalam mengenalkan dan pembiasaan perilaku baik pada anak ini dilakukan pada 12 anak dan dapat dilihat dari hasil pre-test dan post-test. Pada tahap implementasi anak hasil pre-test yaitu 51,7% dan post-test yaitu 90,9%. Dengan demikian mengalami peningkatan sebesar 39,2%. Dan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan tradisional demprak layak untuk pembelajaran pengenalan dan pembiasaan perilaku baik pada anak.

DAFTAR REFERENSI

- Amirullah, Nurasih, Dan Sufandi Iswanto, “penerapan media engklek untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas x ips sma negeri 1 baitussalam kab aceh besar”, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah , Vol. 6, No. 2 (Maret-Mei, 2021), 3.
- Imroatun, “permainan tradisional sebagai pembelajaran kecakapan sosial bagi anak usia dini’ Jurnal Sains Psikologi, Vol.3, No. 1, (2014), 1-2.
- Khasanah, dkk. “Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini”. Jurnal PAUDIA, Vol. 1, No.1 (2011). 92.
- Noor Baiti, Perkembangan Anak Melejitkan Potensi Anak Sejak Dini, (Kalimantan selatan, Guepedia, 2020),131
- Nur Afita Amalia. Tina Maharani. Ilmi Noor Rahmad, “Upaya Peningkatan Motoric Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisonal Gobak Sodor” STKIP Kusuma Negara, 5.
- Shofiyah, Penanaman Pendiidkan Karakter Melalui Kegiatan Pembiasaan di TK Muslimat NU 03 Kecamatan Pegadon Kabupaten Kendal”, Jurnal Pendidikan Dasardan Sosial Humaniora, Vol.1, No. 9, (Juli 2022)