



TRADITIONAL GAMES: HOW IT EFFECTS ON BASIC LEVEL DYNAMIC BALANCE

GAME TRADISIONAL: BAGAIMANA PENGARUHNYA TERHADAP KESEIMBANGAN DINAMIS TINGKAT DASAR

Evi Ambar Setiana Darma Sari¹⁾; Adi Wijayanto²⁾; Ahmad Syaifuddin³⁾

¹⁾FTIK, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

²⁾FTIK, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

³⁾ SD Negeri 1 Jeli

Email: ¹⁾evi.ambar05@gmail.com; ²⁾wijayantoadi@yahoo.com; ³⁾asyaifuddin711@gmail.com

Abstract

It has become a real thing about the development of technology in the form of modern games, so that traditional games are starting to be forgotten by children at the elementary level. The purpose of this study was to analyze the influence of board and engklek games in the experimental class as well as analyze the improvement of dynamic balance in traditional games in the control class. Quantitative methods are used to search for data through quasi-experimental design. The data obtained are derived from instrumental tests, normality tests, homogeneity tests, anova tests and post-hoc tests. The research was conducted at TK Al Hidayah Plosokerep Kota Blitar from Januri to June 2022. The Research Sample totaled 40 early childhood. The result was the influence of the use of titian and engklek board games of $0.923 > 0.60$ and $0.632 > 0.60$ when played in the experimental class and there was no influence of increasing the dynamic balance after the post-hoc test by $0.000 < 0.05$ in the control class. Conclusion after conducting the tukey test, namely the titian and engklek board games were able to affect the dynamic balance at the basic level by $0.879 > 0.05$.

Keywords: Game Tradisional, Dynamis Balance, Basic Level

Abstrak

Sudah menjadi hal yang nyata tentang perkembangan ilmu teknologi berupa permainan modern, sehingga game tradisional mulai dilupakan oleh anak di tingkat dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh game papan titian dan engklek di kelas eksperimen serta menganalisis peningkatan keseimbangan dinamis dalam game tradisional di kelas kontrol. Metode kuantitatif digunakan untuk mencari data melalui desain quasi eksperimen. Data yang diperoleh berasal dari uji instrumental, uji normalitas, uji homogenitas, uji anova dan uji post-hoc. Penelitian dilaksanakan di TK Al Hidayah Plosokerep Kota Blitar pada bulan Januari sampai Juni 2022. Sampel Penelitian berjumlah 30 anak usia dini. Hasilnya yakni adanya pengaruh penggunaan game papan titian dan engklek sebesar $0,923 > 0,60$ dan $0,632 > 0,60$ ketika dimainkan di kelas eksperimen dan tidak terdapat pengaruh peningkatan keseimbangan dinamis setelah uji post-hoc sebesar $0,000 < 0,05$ di kelas kontrol. Kesimpulan setelah melakukan uji tukey yaitu permainan papan titian dan engklek mampu mempengaruhi keseimbangan dinamis di tingkat dasar sebesar $0,879 > 0,05$.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Keseimbangan Dinamis, Tingkat Dasar

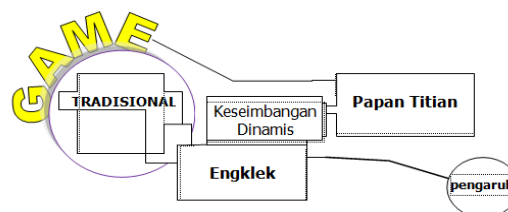
A. Pendahuluan

Mayoritas orang tua sepakat bahwa anak sering dikaitkan dengan dunia bermain (Pratiwi, 2017:106). Dunia bermain adalah ruang lingkup perkembangan pola pikir seorang anak dalam melakukan kegiatan secara sengaja maupun otodidak (Priyanto, 2014 : 41). Permainan yang dilakukan oleh anak dibagi menjadi dua yaitu bernuansa tradisional dan modern. Permainan tradisional mengedepankan kebersamaan yang humanis serta lebih banyak mengandung unsur pendidikan, berbeda dengan permainan modern yang lebih kepada kemajuan kognitif tanpa diimbangi dengan kompetensi psikomotorik. Anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari permainan yang menyenangkan dan membuat mereka bahagia dengan imajinasinya masing-masing (Trinova 2012 : 209). Unsur kebahagiaan dalam sebuah pendidikan akan timbul ketika anak memainkan permainan tradisional.

Pendidikan adalah usaha masyarakat untuk meningkatkan kecerdasan anak dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan sosial (Djamaluddin 2014 : 130). Pendidikan pada anak usia dini diberikan kepada anak sedini mungkin ketika anak lahir di dunia usia 0-6 tahun atau sampai 0-8 tahun (Syifauzaki 2021 : 20). Menurut kegiatan pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini dapat dipraktikkan dengan belajar sambil bermain yang sering dikaitkan dengan pengembangan kognitif dan psikomotorik anak sesuai dengan kompetensinya masing-masing.

Pendidikan anak usia dini adalah layanan yang diberikan untuk anak setelah mereka lahir ke dunia sampai berusia 6 tahun (Pratiwi, 2017:107). Pendidikan diberikan pertama kali oleh orang tua maupun orang terdekat setelah manusia dilahirkan. Kegiatan *transferisasi* ilmu dilakukan secara cara langsung tanpa melalui *digitalisasi modern* (Abdurahman Jemani dan M. Afif Zamroni, 2020 : 134). *Digitalisasi modern*

merupakan usaha manusia dalam memberikan ilmu melalui alat telekomunikasi berupa jaringan internet yang sering digunakan di lingkungan sekolah. Anak usia dini memasuki jenjang sekolah ketika berumur 4 tahun berdasarkan pembagian di kelas besar dan kelas kecil. Kelas besar berkisar usia 5-6 tahun, sedangkan kelas kecil rata-rata berumur 5-6 tahun. Permainan anak usia dini dapat dibagi menjadi dua kegiatan yaitu peningkatan motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar dalam permainan tradisional dapat dipraktikkan dalam kegiatan engklek dan permainan papan titian.



Gambar 1. Flowchart Penelitian

Permainan engklek dalam bahasa jawa disebut dengan *gedrik*. Permainan ini berasal dari nama Zondaag Maandag yang diterjemahkan menjadi "Sunda Manda". Nama ini berasal dari Belanda yang kemudian menyebar ke seluruh nusantara pada saat mereka datang ke Indonesia (Suhardi 2021 : 98). Permainan ini dimainkan secara langsung dengan cara melompati kotak-kotak di atas tanah menggunakan satu kaki dengan menggunakan gaco. Gaco ini sebagai alat bantu main untuk melangkah ke babak selanjutnya sampai mendapatkan "rumah". Istilah ini menentukan siapa yang paling banyak mendapatkan "rumah" itulah pemenangnya. Permainan engklek digunakan untuk mengisi waktu luang ketika sedang istirahat di sekolah atau saat berada di sekitar rumah. Permainan engklek biasanya didominasi oleh perempuan (Wiarto 2015 : 72). Berbeda dengan permainan papan titian yaitu permainan keseimbangan anak menggunakan papan yang kokoh karena nantinya akan dinaiki oleh para pemainnya secara *outdoor*. Papan titian merupakan alat yang mampu melatih

kinerja motorik kasar. Dengan melatih motorik kasar keseimbangan anak mulai terasah dengan permainan ini. Karena keseimbangan penting dalam anggota gerak tubuh manusia untuk menunjang gerak motorik kasar.

Motorik kasar dihasilkan dari kerja otot serta otak sehingga semua anggota tubuh melakukan aktivitasnya secara seimbang (Hidayanti 2013 : 196), sedangkan motorik halus hanya menggunakan tangan dalam mengerjakan sesuatu seperti melipat kertas origami, menggambar dan melukis yang biasa anak-anak mainkan saat di dalam kelas (Aguss 2021 :23) . Setiap hari banyak anak usia dini di seluruh dunia bermain menggunakan alat modern. Alat yang digunakan untuk bermain mayoritas berbasis android yang bisa dimainkan secara mandiri. Alat tersebut baik secara kualitas, namun kurang memiliki edukasi dari segi kognitif dan psikomotorik sehingga berdampak pada sikap sosial yang dimiliki setiap individu. Permainan yang memiliki edukasi setidaknya dimainkan lebih dari satu anak sehingga sikap sosial lebih berkembang menuju ke arah masa depan yang lebih baik.

Permainan tradisional sering dilakukan oleh anak – anak untuk menjaga keseimbangan dinamis saat sedang bermain. Keseimbangan dinamis itu sendiri di artikan sebagai suatu gerakan yang menjaga sistem otot dari tubuh keadaan diam menjadi bergerak (Putri et al. 2021 : 4). (Utami 2021) Anak zaman 90'an mahir dalam menjaga keseimbangan dinamis baik dalam hal berjalan di atas papan titian maupun bermain engklek. Anak usia dini di masa lalu tidak mudah terpengaruh hal negatif dari *game online* karena permainan yang dimainkan memiliki unsur gratis dan mudah didapatkan di lingkungan sekitar. Berbeda dengan zaman modern sekarang ini bahwa setiap harinya banyak anak tidak mau pergi ke sekolah jika tidak dibelikan handphone atau komputer yang berisi *game online*. *Game online* memerlukan jaringan internet berupa kuota yang harus di isi oleh

pemilikinya setiap kali kuota tersebut habis. Anak yang sering memainkan permainan modern tidak terlalu mahir menjaga keseimbangan dinamis ketika mereka berjalan karena keterampilan yang dimiliki tidak dikembangkan dengan sungguh-sungguh.

Keseimbangan dinamis adalah kemampuan seseorang dalam mempertahankan gravitasi ketika sedang berdiri (Chitra Pratiwi 2014 : 41). Ketahanan tubuh yang kuat dihasilkan dari seringnya seseorang dalam mengembangkan keterampilan yang ada di dalam dirinya. Permainan tradisional bisa menjadi solusi dari rendahnya keseimbangan dinamis yang dimiliki oleh anak usia dini. Menurunnya keseimbangan dinamis disebabkan oleh beberapa hal seperti usia, motivasi, lingkungan maupun makanan yang setiap hari di konsumsi. Secara terperinci faktor munculnya keseimbangan yaitu dari pusat gravitasi, garis gravitasi dan bidang tumpu. Semua kebenaran tentang keseimbangan dinamis dalam permainan tradisional harus diuji pengaruhnya agar nantinya membawa dampak yang baik bagi anak usia dini di masa depan, sehingga aspek kognitif dan psikomotorik dapat berjalan seimbang sesuai taraf usia mereka masing-masing.

Permainan Papan Titian dan Engklek

Permainan adalah kegiatan yang muncul dari karakter anak sesuai tingkat usianya masing-masing, dengan bermain anak menjadi sangat senang dan gembira karena dunia anak adalah dunia bermain yang tidak dapat lepas dari anak-anak. (Trinova 2012 : 209). Beberapa ciri anak sedang bermain diantaranya berupa pergerakan di bagian tubuh anak dalam mengerjakan sesuatu secara senang dan spontan maupun terkonsep (Chasanah 2019 : 7). Pergerakan tubuh dilakukan secara sengaja bersama teman sebaya dengan adanya kegiatan pergantian peran untuk meningkatkan kerjasama ketika sedang melakukan permainan tradisional. Permainan tersebut dimainkan dengan cara yang sederhana dan mudah

dilakukan tanpa adanya sistem yang berbayar sehingga anak usia dini bisa fleksibel dalam memainkannya. Nilai dalam permainan tradisional sangatlah erat dengan budaya masyarakat tentang sikap gotong royong, hal ini dikarenakan dalam setiap permainan mengajarkan sikap kerjasama antar kelompok. Permainan tradisional sudah diajarkan sejak zaman nenek moyang kita tentang gotong-royong, saling menghargai, saling tolong-menolong. Permainan tradisional merupakan warisan nenek moyang yang harus dilestarikan dan dikenalkan kepada generasi milenial agar terus lestari (Ardiyanto 2019 : 173).

Manfaat dari diadakannya permainan tradisional yaitu untuk mengembangkan pola berfikir kritis anak usia dini, menumbuhkan nilai karakter serta mampu mengenalkan lingkungan sosial dalam permainan *outdoor*, mampu mengetahui emosi anak saat bermain (senang, sedih, lesu, atau marah). Selain itu dalam melatih permainan tradisional dapat membantu menstimulus perkembangan dan pertumbuhan anak, dengan permainan yang menyenangkan anak-anak akan lebih leluasa dalam bermain bersama teman-temannya. Dalam Peraturan Pemerintahan Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pada Pasal 5 menyatakan bahwa cakupan perkembangan dalam kurikulum mencakup nilai agama dan moral, bahasa, fisik motorik, kognitif, seni, dan sosial emosional (Kementerian Pendidikan Nasional 2014). Permainan *outdoor* dilakukan di luar lingkungan kelas dengan mempraktikkan permainan papan titian dan engklek. Permainan papan titian adalah sebuah kegiatan menyenangkan yang dilakukan oleh anak usia dini dalam menjaga keseimbangan di atas papan panjang untuk melewati rintangan yang ada di depan.

Papan titian merupakan *game outdoor* untuk melatih motorik kasar yang sudah dimiliki oleh setiap anak berusia 4-6 tahun. Anak yang memainkan papan titian akan memperoleh tiga manfaat

berupa penyesuaian kinestetik, penambahan konsentrasi dan berkembangnya kreatifitas dalam melangkah di setiap papan yang telah disediakan (M. Fadlillah 2019 : 93). Panjang dari media papan titian berukuran 2 meter dengan ketebalan 3 centimeter dan memiliki lebar 200 milimeter (Mukhlisa and Nurul dan Kurnia 2020 : 73). Penggunaan media dalam permainan tradisional juga dilakukan di permainan engklek. Permainan tersebut dimainkan dengan melompati setiap kotak yang berukuran sama menggunakan satu buah kaki dengan diiringi tepuk tangan oleh teman yang lainnya. Engklek juga mampu menurunkan berat badan, hal ini dikarenakan penggunaan gerakan tubuh dengan melompat secara teratur membuat lemak yang ada di dalam tubuh akan berkurang sehingga berat badan menjadi stabil dan proporsional.

Perkembangan Bermain Anak di Tingkat Dasar

Perkembangan adalah perubahan yang terlihat dari diri seseorang yang dapat diamati, dianalisis dan diubah setelah melalui progres secara teratur. Menstimulus perkembangan anak-anak dilakukan agar perkembangan aspek yang dilalui anak menjadi lebih maksimal dan optimal. Keberhasilan dalam melakukan stimulasi dilihat dari pola asuh orang tua dan dukungan dari lingkungan sekitar yang mendukung dalam stimulasi perkembangan anak atau tidak (Patiung et al. 2019 : 37). Aspek yang perlu dikembangkan dalam pribadi anak-anak antara lain : sosial emosional, bahasa, fisik motorik, seni, kognitif, dan bahasa. Pendidik yang senantiasa mengajar di dalam kelas mempunyai data pengamatan berupa penghitungan perkembangan tingkah laku anak sebelum dan sesudah pembelajaran melalui perangkat yang telah dipersiapkan. Pengamatan tersebut bersifat objektif yang kemudian dianalisis menggunakan data kuantitatif untuk menentukan langkah yang harus diambil ketika menemui permasalahan dalam

proses pembelajaran. Permasalahan anak usia dini terjadi ketika mereka tidak diberikan permainan yang nyaman, oleh karena itu pendidik diperkenankan memberikan permainan yang dapat mengedukasi serta mengembangkan bakat yang dimiliki oleh setiap peserta didik di tingkat dasar (Fithri dan Setiawan 2017). Dengan menstimulasi perkembangan tubuh kembang anak mampu meningkatkan sistem imunitas yang baik untuk anak didik dimasa yang akan datang.

Anak usia dini di tingkat dasar berpotensi memiliki sikap sportif ketika sedang melakukan permainan. Sikap sportif adalah perilaku adil yang dimiliki seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik perlu diberikan pendidikan untuk bersikap sportif dalam bermain agar nantinya tidak sedih saat mengalami kekalahan serta tidak terlalu berbangga diri ketika mendapat kemenangan. Kemampuan fisik setiap anak berbeda-beda karena bentuk permainan yang disukai beragam serta perlu adanya latihan khusus untuk meningkatkan fisik peserta didik di tingkat dasar. Peserta didik juga berpotensi mampu berfikir cepat dalam melakukan sebuah permainan, hal ini dikarenakan dalam setiap diri manusia dibekali kecerdasan visual spasial, kinestetik dan naturalis.

Kecerdasan visual spasial merupakan tingkat berfikir seorang manusia dalam menghadapi perubahan ruang dan bentuk di sekitarnya. Potensi pengembangan sikap anak usia dini dalam bermain sangatlah tinggi. Proses pengembangan tersebut terlihat dari kecerdasan kinestetik ketika anak di tingkat dasar sedang bermain. Kecerdasan kinestetik adalah pemikiran seorang manusia dalam melakukan sesuatu yang dapat dilihat secara langsung tanpa melalui penghitungan maupun analisis data kuantitatif. Anak usia dini juga memiliki kecerdasan natural. Kecerdasan natural berupa kemampuan untuk menyatu dengan lingkungan dalam menjaga keseimbangan dinamis secara akurat tanpa diberikan contoh oleh pendidik.

Peningkatan Keseimbangan Dinamis dalam Permainan Tradisional

Meningkat adalah hasil dari kinerja seorang manusia dalam menambah kualitas diri sehingga mendapatkan sesuatu secara maksimal. Sesuatu yang sudah meningkat bisa menurun ketika tidak dilakukan secara berkesinambungan. Sebuah tindakan yang berkesinambungan mampu membawa dampak yang positif serta bisa menjadi bahan revisi untuk kegiatan yang belum berhasil. Sebuah permainan dikatakan berhasil ketika sistem kerjasama di prioritaskan serta kompak dalam memainkan setiap peraturan dalam permainan tersebut.

Peningkatan keseimbangan dinamis merupakan hasil dari data kualitatif yang dapat dilihat secara langsung oleh seseorang ketika individu telah mengalami penambahan batas pada waktu berada di tempat yang berbahaya, contohnya adalah ketika anak sedang mempertahankan keseimbangan agar tidak jatuh dari sepeda atau disaat seorang anak melewati jembatan kecil tanpa suatu pegangan, maka disitulah anak mempertahankan keseimbangan tubuhnya agar tidak jatuh atau oleng. Dengan menyeimbangkannya tubuh mereka maka massa tubuh akan seimbang dengan bidang tumpu, dan jika tubuh stabil maka anggota tubuh yang lainnya juga tetap stabil.

Keseimbangan dinamis juga terlihat dalam permainan papan titian dan engklek. Kedua permainan tersebut mengharuskan pemainnya untuk menjaga keseimbangan sehingga nantinya bagi pemain yang mampu menjaga keseimbangan akan menang dan mendapat hadiah dari keputusan yang telah disepakati sebelumnya (Hakim, -, dan - 2013). Peningkatan keseimbangan dinamis dapat terlihat bagi mereka yang mau untuk terus berlatih agar tingkat seimbang di dalam otot kaki peserta didik dapat terkontrol secara tepat .

B. Metode Penelitian

Metode Analisis

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis desain *quasi eksperimen* dengan tipe *nonequivalent control group design*. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dan kontrol menggunakan 30 sampel penelitian. Peneliti menggunakan satu kelas kontrol dan dua kelas eksperimen. Pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, instrumen perlakuan dan instrumen tes. Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji instrument, uji normalitas, uji homogenitas, uji ANOVA sebagai mendeteksi perbedaan antar kelompok dan uji post hoc sebagai pembandingan atau melihat perbedaan secara signifikan. Berikut merupakan desain penelitian yang telah disusun secara sistematis:

Kelas Eksperimen	B1	B2	B3
	O1	O2	O3
Kelas Kontrol			

keterangan:

B1 = permainan papan titian

O1 = permainan papan titian di kelas

eksperimen

B2 = permainan engklek

O2 = permainan engklek di kelas eksperimen

B3 = permainan papan titian dan engklek

O3 = permainan papan titian dan engklek di kelas kontrol

Tujuan dilakukannya penelitian adalah untuk menganalisis pengaruh permainan papan titian dan engklek terhadap keseimbangan dinamis di tingkat dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis yang digunakan merupakan varian berupa ANOVA (*Analysis of Variances*) dua arah menggunakan uji Tukey sebagai uji lanjutan pada taraf signifikansi 0,05. Uji persyaratan analisis menunjukkan bahwa: 1) setiap kelompok data pada variabel yang berdistribusi normal adalah benar, 2) setiap kelompok data pada masing-masing variabel dinyatakan homogen dan dapat dilakukan analisis akhir berupa uji anava. Semua data berasal dari hasil penelitian selama berada di TK Al Hidayah Plosokerep. Berikut merupakan hasil penelitian permainan papan titian dalam mempengaruhi keseimbangan dinamis anak usia dini di tingkat dasar:

Tabel 2. Data Permainan Papan Titian

Nama	Pertemuan						Hasil
	1	2	3	4	5	6	
Yusuf	3	3	3	3	3	3	18
Rio	4	4	4	4	4	4	24
Reza	4	4	4	4	3	4	23
Yodha	4	4	3	3	3	3	20
Dirga	4	4	4	4	3	3	22
Prisa	4	4	4	4	4	4	24
Nazla	4	4	4	4	4	4	24
Dinda	4	4	4	3	3	3	21
Shinta	4	4	4	4	2	4	22
Amira	3	3	3	3	3	2	17

Tabel di atas menjelaskan bahwa nilai maksimal dari data permainan papan titian yaitu 24 dan nilai minimalnya tertera 17. Rata-rata data di atas bernilai 21,5 berdasarkan modus diketahui nilainya 24. Standar deviasinya adalah 2,56 dengan

nilai median 24. Nilai tersebut berbeda dengan hasil data permainan engklek sebagai berikut:

Tabel 3 Data Permainan Engklek

Nama	Pertemuan						Hasil
	1	2	3	4	5	6	
Ainun	2	2	2	2	2	3	13
Belva	2	3	2	2	3	3	15
Yuki	2	2	2	2	3	3	14
Nayla	3	3	3	2	3	3	17
Egi	3	3	3	3	3	3	18
Aca	3	3	3	3	3	3	18
Nanda	2	3	3	3	3	3	17
Satya	3	3	3	3	3	3	18
Kenzi	4	4	4	4	4	4	24
Reza	4	4	4	4	4	4	24

Penjelasan lebih lanjut dari data di atas yaitu nilai maksimalnya 24, minimal data berjumlah 13 dengan rata-rata 17,5, modusnya tertera 18 dan standar

deviasinya 3,70 serta nilai median berjumlah 18. Kedua data tersebut kemudian dilakukan uji di kelas kontrol yang tertuang dalam tabel berikut ini

Tabel 4 Data Kelas Kontrol

Nama	Pertemuan					Hasil
	1	2	3	4	5	
Mada	2	2	2	2	3	11
Cantika	3	3	3	3	3	15
Lucky	2	2	3	3	3	13
Leni	2	2	2	2	2	10
Ahmad	1	2	2	3	3	11
Freza	2	2	2	2	3	11
Krisna	2	2	2	2	3	11
Dika	1	1	2	2	3	9
Mella	2	3	3	3	3	14
Putri	2	2	1	2	3	10

Data di atas diketahui nilai maksimalnya 15, nilai minimalnya 9, rata-rata mempunyai nilai 11,5, modusnya 11

dengan standar deviasi 11 dan nilai median 1,90.

Pembahasan

a. Pengaruh Papan Titian Terhadap Keseimbangan Dinamis

Penelitian ini dilakukan di TK Al-Hidayah Plosokerep Kota Blitar pada kelas B yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dibagi menjadi 2 bagian yaitu kelas B1 dan B2. Kelas eksperimen B1 diberikan *treatment* permainan papan titian dan B2 diberikan *treatment* permainan engklek.

setiap kelas diambil 10 sampel untuk menguji permainan tersebut. Pada tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keseimbangan dinamis dan membuktikan bahwa permainan ini berpengaruh kepada anak usia dini.

Pengukuran keseimbangan menggunakan papan titian di TK Al-Hidayah Plosokerep dilakukan selama 6 kali pertemuan, pertemuan pertama dilakukan sebagai pengenalan permainan dan menjelaskan teknik cara mainnya. Kemudian permainan ini dimulai dengan nomor urut 1 sampai

dengan 10, dikarenakan ada beberapa siswa yang tidak hadir karena sakit maka dari itu peneliti menggunakan sampel sebanyak 10 di kelas papan titian atau kelas eksperimen B1. Peneliti didampingi oleh guru kelas untuk melaksanakan penelitian ini guna mengkoordinasikan anak-anak supaya tertib. Kemudian sebelum memulai kegiatan alangkah lebih baik jika melakukan pemanasan ringan agar tidak terjadi cedera kepada anak. melakukan pemanasan sangat penting dilakukan untuk otot tidak tegang.

Permainan papan titian dilakukan supaya mengetahui keseimbangan dinamis anak usia dini di kelas B di TK Al-Hidayah Plosokerep Kota Blitar. Manfaat dalam permainan papan titian yaitu untuk peningkatan keseimbangan perlu dilakukan dengan latihan kekuatan, kelincahan, daya tahan otot, koordinasi, ketepatan. Melakukan aktivitas yang bertujuan untuk mengembangkan motorik kasar pada anak sangat bagus dalam tumbuh kembang anak apalagi dalam keseimbangan dinamis anak usia dini.

Hasil pada penelitian yang telah diuji oleh peneliti membuktikan bahwa permainan papan titian bisa meningkatkan keseimbangan dinamis anak usia dini. Hasil pada data penelitian menunjukkan jika anak usia dini diawal pertemuan pertama masih memberikan hasil yang belum berkembang. Lalu peneliti melakukan uji kedua sampai dengan keenam yang diberi perlakuan menggunakan media papan titian terlihat berkembang dan ada kenaikan yang signifikan. Maka hasil ANOVA yang memberikan hasil yang signifikan yaitu $0,000 < 0,05$ yang artinya tidak ada pengaruh yang signifikan.

b. Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Keseimbangan Dinamis

Permainan engklek biasa disebut dengan *gedrik* yang merupakan salah

satu gerakan motorik kasar yang mampu meningkatkan keseimbangan dinamis. Tujuan dalam memilih permainan engklek yaitu dapat meningkatkan keseimbangan dinamis anak karena menggunakan satu kaki untuk meloncat dari kotak satu ke kotak lainnya dan membawa gaco di tangannya. Setelah itu melempar gaco dan mengitari lagi kemudian mengambil gaco tersebut dengan menggunakan satu kaki sehingga anak berusaha mengambil dengan menjaga keseimbangan agar tidak jatuh pada saat mengambil gaco tersebut.

Penelitian pada permainan engklek ini menunjukkan hasil nilai maksimal dengan nilai 24, nilai minimal dengan nilai 13, dan rata-rata dengan nilai 17,5. Kemudian diuji dengan menggunakan uji ANOVA yang dibuktikan dengan menggunakan alat ukur SPSS 16 for windows menghasilkan $0,000 < 0,05$ yang artinya bahwa H_a di terima dan H_0 di tolak dan menyatakan bahwa permainan engklek dinyatakan signifikan di TK Al-Hidayah Plosokerep Kota Blitar.

Dalam permainan engklek ada faktor yang dapat meningkatkan keseimbangan dinamis pada permainan engklek yaitu, melompat, mengatur keseimbangan, koordinasi mata, tangan dan kaki, kecepatan dan ketepatan.

Pengukuran yang peneliti gunakan yaitu dengan menggunakan checklist dengan sampel 10 anak. Proses penelitian permainan engklek dilakukan 6 kali pertemuan selama 1 minggu. Sebelum melakukan kegiatan penelitian, peneliti melakukan kegiatan observasi di kelas B2. Kegiatan ini dilakukan agar peneliti melihat mengetahui bagaimana metode guru mengajar tentang motorik anak. Setelah diobservasi ternyata hanya motorik halus saja yang di pelajari didalam kelas. Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa ketepatan dalam

suatu permainan bisa dilihat dari cara bermain dan cara melakukan permainan tersebut. Dan ketepatan dalam permainan engklek mampu mengkoordinir gerakan mata dan kaki.

Pada pertemuan pertama masih belum terlihat perkembangannya, namun terlihat perkembangannya mulai dari pertemuan dua sampai dengan pertemuan keenam. Hal ini karena diberikan perlakuan/*treatment* dalam permainan ini. Permainan engklek mempunyai 3 jenis model yang digunakan yaitu jenis pesawat, gunung, dan baling-baling. Setiap permainan memiliki durasi waktu yang berbeda – beda sesuai dengan kemampuan anak. Permainan tersebut memiliki waktu 1 menit dalam setiap permainan.

c. Pengaruh Papan Titian dan Engklek Terhadap Peningkatan Keseimbangan Dinamis

Berdasarkan hasil data penelitian diatas terkait tentang penerapan permainan papan titian dan engklek terhadap keseimbangan dinamis anak usia dini di TK Al-Hidayah Plosokerep menyatakan bahwa permainan ini bisa membantu dalam keseimbangan dinamis anak usia dini di kelas B. Dalam peningkatan keseimbangan butuh adanya perlakuan. Jadi peneliti memberikan perlakuan kepada kelas B1 dan kelas B2, dimana kelas B1 diberikan perlakuan permainan papan titian dan kelas B2 diberikan perlakuan permainan engklek.

Pada proses pemberian *treatment* permainan engklek dan papan titian diberikan suatu level, dari level yang rendah sampai ke level yang lebih tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh permainan papan titian dan engklek terhadap keseimbangan dinamis anak usia dini di TK Al-Hidayah Plosokerep

permainan ini dapat meningkatkan keseimbangan. Terlihat juga permainan papan titian yang nilainya lebih tinggi, karena permainannya cukup sederhana hanya melangkah terus menyeimbangkan tubuhnya dan juga konsentrasi. Tidak hanya itu permainan keseimbangan mampu menguatkan otot kaki.

D. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Adanya pengaruh penggunaan game papan titian dan engklek sebesar $0,923 > 0,60$ dan $0,632 > 0,60$ ketika dimainkan di dalam kelas eksperimen dan tidak terdapat pengaruh peningkatan keseimbangan dinamis setelah uji post-hoc sebesar $0,000 < 0,05$ di kelas kontrol. Setelah dilakukan uji tukey terdapat pengaruh yang signifikan antara papan titian dan engklek terhadap keseimbangan dinamis di tingkat dasar sebesar $0,879 > 0,05$.

Saran

Agar anak usia dini mampu menjadi aktif, guru sebagai pendidik juga harus senantiasa memberikan variasi pembelajaran dengan permainan yang menarik seperti permainan tradisional sebagai tumbuh kembang psikomotorik anak dalam keseimbangan dinamis di tingkat dasar.

Daftar Rujukan

- Abdurahman Jemani, dan M. Afif Zamroni. 2020. "Tantangan Pendidikan Islam di Era Revolusi Industri 4.0." *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 16(2).
- Aguss, Rachmi Marsheilla. 2021. "Analisis Perkembangan Motorik Halus Usia 5-6 Tahun Pada Era New Normal." *Sport Science and Education Journal* 2(1)
- Ardiyanto, Asep. 2019. "Permainan Tradisional Sebagai Wujud Penanaman Nilai Karakter Anak Usia Dini." *Prosiding Konferensi*

- Pendidikan Nasional "Penguatan Karakter Bangsa Melalui Inovasi Pendidikan di Era Digital" ISSN: (4).*
- Chasanah, Ifflahathul. 2019. "Integrasi permainan tradisional perspektif ki hadjar dewantara pada pembelajaran sains." *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*: 9–25.
- Chitra Pratiwi, Wiwik dan Muniroh Munawar. 2014. "Peningkatan Keseimbangan Tubuh Melalui Berjalan Di Atas Versa Disc Pada Anak Kelompok B Paud Taman Belia Candi Semarang | Chitra Pratiwi | PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini." *Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 3(2).
- Djamaluddin, Ahdar. 2014. "Filsafat Pendidikan." *Istiqra': Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* 1(2)
- Fithri, Diana Laily, dan Dave Andre Setiawan. 2017. "Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini." *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer* 8(1).
- Hakim, Arif Rohman, Soegiyanto -, dan Soekardi -. 2013. "Pengaruh Usia Dan Latihan Keseimbangan Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Kelas Bawah Mampu Didik Sekolah Luar Biasa." *Journal of Physical Education and Sports* 2(1).
- Hidayanti, m. 2013. "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak." *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 7(1)
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2014. "Permendikbud No 146 Tahun 2014." 37 : (33)8 .
<http://paud.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2016/04/Permendikbud-146-Tahun-2014.pdf>.
- M. Fadlillah, M P I. 2019. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Prenada Media. book.
- Mukhlisa and Nurul, dan Selia Dwi Kurnia. 2020. "Penerapan Permainan Papan Titian Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini." *Educhild* 2(1): 68..
- Patiung, Dahlia, Ismawati Ismawati, Herawati Herawati, dan Suci Ramadani. 2019. "Pencapaian Pada Aspek Perkembangan Anak Usia 3-4 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini." *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 2(1)
- Putri, Mega Widya, Dzikra Nurseptiani, Pramita, dan Ibda. 2021. *Hubungan Kelainan Bentuk Arkus dengan Tingkat Keseimbangan Statis dan Dinamis pada Siswa*. CV. Pilar Nusantara. book.
- Suhardi. 2021. *Folklore Melayu: Dalam Bentuk Dan Keragamannya*. Deepublish. book.
<https://books.google.co.id/books?id=UoY5EAAAQBAJ>.
- Trinova, Zulvia. 2012. "Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik." *Al-Ta lim Journal* 19(3): 209–15.
- Utami, Kurnia Putri. 2021. "Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa Sebagai Latihan Keseimbangan Dinamis Pada Anak." *Jurnal Sport Science* 11(1): 7–11.
- Wiarto, Giri. 2015. *Psikologi Perkembangan Manusia*. Psikosain Yogyakarta.
- Pratiwi, Wiwik. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2). 106.
- Priyanto, Aris. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru "Cope"*, 2(XVIII). 41