

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ENKLEK TEMATIK SEBAGAI  
SARANA STIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**SKRIPSI**

OLEH

**YOAND FITRICHYRA  
NIM. F1121191035**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2024**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ENKLEK TEMATIK SEBAGAI  
SARANA STIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Jurusan Ilmu Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

**OLEH**

**YOAND FITRICHYRA  
NIM. F1121191035**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN**  
**PENGEMBANGAN PERMAINAN ENKLEK TEMATIK SEBAGAI**  
**SARANA STIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN**

YOAND FITRICHYRA  
NIM. F1121191035

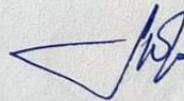
Disetujui

Pembimbing I



Dian Miranda, S.Psi., M.A  
NIP. 198407222008012005

Pembimbing II



Lukmanulhakim, S.T., M.Pd  
NIP. 198612102014041002

Disahkan  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Tanjungpura Pontianak



Dr. Ahmad Yani L., M.Pd  
NIP. 196604011991021001

Lulus tanggal : 3 April 2024

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ENGGLEK TEMATIK SEBAGAI  
SARANA STIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN**

YOAND FITRICHYRA  
NIM. F1121191035

Disetujui

Pembimbing I



Dian Miranda, S.Psi., M.A  
NIP. 198407222008012005

Pembimbing II



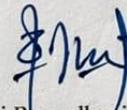
Lukmanulhakim, S.T., M.Pd  
NIP. 198612102014041002

Penguji I



Dr. Halida, M.Pd  
NIP.197405222006042001

Penguji II



Ariyani Ramadhani, M.Pd  
NIP. 198206292023212020

Diketahui,  
Ketua Prodi PG-PAUD  
FKIP Universitas Tanjungpura



Dian Miranda, S.Psi., M.A  
NIP. 198407222008012005

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ENKLEK TEMATIK SEBAGAI  
SARANA STIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Tanggung Jawab Yuridis

YOAND FITRICHYRA  
NIM. F1121191035

Disetujui

Pembimbing I



Dian Miranda, S.Psi., M.A  
NIP. 198407222008012005

Pembimbing II



Lukmanulhakim, S.T., M.Pd  
NIP. 198612102014041002

Mengetahui,  
Ketua Prodi PG-PAUD  
FKIP Universitas Tanjungpura



Dian Miranda, S.Psi., M.A  
NIP. 198407222008012005

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PENGEMBANGAN PERMAINAN ENKLEK TEMATIK SEBAGAI**  
**SARANA STIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Tanggung Jawab Yuridis

YOAND FITRICHYRA  
NIM. F1121191035

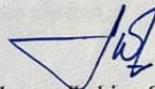
Disetujui

Pembimbing I



Dian Miranda, S.Psi., M.A  
NIP. 198407222008012005

Pembimbing II



Lukmanulhakim, S.T., M.Pd  
NIP. 198612102014041002

Disahkan  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Tanjungpura Pontianak



Dr. Ahmad Yuni T., M.Pd  
NIP. 196604011991021001

Lulus Ujian : 3 April 2024

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yoand Fitrichyra

NIM : F1121191035

Jurusan/Prodi : Ilmu Pendidikan/ PG-PAUD

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 29 Maret 2024  
Yang membuat pernyataan,



Yoand Fitrichyra  
F1121191035

## MOTTO

﴿...بِأَنْفُسِهِنَّ هَا يُعَيِّرُوا حَتَّىٰ بِقَنَمٍ هَا يُعَيِّرُ لَا اللَّهُ إِنَّ ۱۱﴾

“...Sesungguhnya, ALLAH tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri... “  
(Q.S Ar-Ra’d:11)

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillahirrabil'alamin, pada akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik, satu cita-cita telah digapai untuk menjadi sarjana. Namun itu bukanlah akhir dari suatu perjalanan melainkan awal dari suatu perjalanan dan perjuangan. Meski terasa berat, manisnya hidup justru akan lebih terasa apabila semuanya dilalui dengan doa dan usaha. Alhamdulillah saya berhasil sampai ketitik ini, meskipun penuh tangis tak henti-hentinya saya mengucapkan syukur pada Allah SWT karena keberhasilan ini tidak akan berhasil jika bukan karena ridho Allah dan ridho kedua orang tua. Shalawat dan salam saya haturkan kepada baginda Rasulullah SAW, kepada keluarga dan para sahabatnya. Semoga sebuah karya kecil ini menjadi amal sholeh bagi saya dan menjadi kebanggaan keluarga saya tersayang. Saya persembahkan karya kecil ini untuk kedua orang tua, keluarga dan orang-orang terkasih dalam hidup saya.

Mulai dari kedua orang tua saya Mama dan Papa tersayang. Kedua orang hebat ini tidak pernah menyakiti saya, selalu menunjukkan rasa kasih sayang yang hangat untuk anak pertamanya ini. Orang tua yang menasehatiku, mengajarku makna kehidupan, selalu mendukung setiap langkahku, mengingatkanku disetiap waktu untuk selalu sabar dan tidak putus asa dalam meraih cita-cita dan harapanku, hingga mengantarkanku menyelesaikan pendidikan di Universitas Tanjungpura Pontianak. Terima kasih mama dan papa yang selalu mengusahan dalam bentuk materi dan selalu memanjatkan doa untuk putri pertama mu ini didalam setiap sujudmu. Semoga Allah SWT memuliakan mama dan papa baik di dunia maupun di akhirat.

Kepada satu-satunya adikku tercinta Deand Putri Marsha yang sekarang juga menjadi anak rantauan di kala sekolah menengah atas di Mempawah. Adikku yang selalu memberikan kakaknya semangat untuk menyelesaikan skripsi. Semoga cita-citamu juga tercapai yaa.

Terima kasih tiada tara kepada nenek, alm. Aki yang sudah merawat saat saya, teteh dan bule ida yang sudah bersedia menjadi wali saya saat saya bersekolah di SMA Negeri 2 Mempawah Hilir. Terima kasih atas kebaikan yang kalian lakukan kepada saya.

Kepada bude, kakak pertama papa saya dan keluarga lainnya ribuan terima kasih saya ucapkan karena telah menyediakan tempat tinggal dan makan gratis saat saya menjadi mahasiswa baru. Terima kasih kepada Kak cici sepupu saya yang sudah mengajak setelah lamanya libur covid untuk tinggal bersama. Semoga Allah selalu melancarkan rezeki mereka. Aamiin..

Kepada sahabat-sahabat saya amalia, shazia, azizah, hesti, yeti, inka, diah, putri, elisa dan mba evi. Mereka adalah orang-orang yang sudah membantu dan menghibur dikala saya sedang mumet dalam mengerjakan skripsi wkwk.

Tak lupa, yang tak kalah penting teman hidup saya, Arsyad Sabili yang sebentar lagi official S.T., ia adalah salah satu orang terpenting setelah keluarga saya, karena telah banyak hal yang dilalui bersama serta bantuan yang diberikan hingga tak dapat dibalas satu per satu. Semoga apa yang ia cita-citakan dilancarkan dimudahkan oleh Allah SWT Aamiin Allahumma Aamiin...

Kepada orang-orang baik, yang saya kenal maupun tidak terima kasih telah membantu dalam proses skripsi ini semoga Allah berikan kesehatan, umur yang panjang serta rezeki yang terus mengalir. Aamiin...

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan penelitian untuk menghasilkan pengembangan permainan engklek tematik agar dapat menstimulasi aspek perkembangan anak pada usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan atau *Research and Development* (RnD). Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Ada lima tahapan dalam model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Sumber data penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, guru dan anak RA Asy-Syifa Ngabang. Pengumpulan data dilakukan dengan angket kelayakan produk dilakukan oleh 3 orang ahli, wawancara kepala sekolah dan guru, dan subjek uji coba adalah anak usia 5-6 tahun dengan tahap uji coba awal dan uji coba akhir. Analisis data pada pengembangan ini dilakukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan untuk menganalisis data hasil dari validasi para ahli, respon guru, analisis perkembangan anak. Analisis kuantitatif dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dan hasil uji coba pengembangan permainan engklek tematik.

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis diperoleh: 1) hasil penilaian dari ahli media dengan rata-rata persentase 98,95% dengan kategori “sangat layak”, ahli materi dengan rata-rata persentase 93,44% dengan kategori “sangat layak”, 2) Hasil respon guru sangat baik dan sangat layak diuji cobakan 3) Hasil uji coba awal memperoleh rata-rata persentase 95,01%, dan hasil uji coba akhir memperoleh rata-rata persentase 95,79%.

**Kata Kunci : Permainan Engklek, Guru, Anak usia 5-6 tahun**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Permainan Engklek Tematik sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun”**. Skripsi ini disusun sebagai syarat dalam memperoleh gelar sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.

Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan, kerjasama, sumbangan pemikiran dan dorongan semangat dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dian Miranda, S.Psi., M.A, selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, dukungan, saran dan motivasi dalam penyelesaian proposal ini. Terimakasih atas kemudahan pelayanan dan konsultasinya. Mudah-mudahan apa yang beliau berikan mendapat pahala dari Allah SWT.
2. Bapak Lukmanulhakim, S.T., M.Pd, selaku dosen pembimbing kedua dan ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah bersedia memberikan bimbingan, motivasi dan saran sehingga proposal ini dapat

diselesaikan. Mudah-mudahan apa yang beliau berikan mendapat pahala dari Allah SWT.

3. Ibu Dr. Halida, M.Pd., selaku dosen penguji pertama yang telah memberikan saran serta masukan pada skripsi saya
4. Ibu Ariyani Ramadhani, M.Pd., selaku dosen penguji kedua yang telah memberikan saran serta masukan pada skripsi saya
5. Ibu Annisa Amalia, M.Pd., selaku dosen penguji kedua saat saya seminar proposal yang telah memberikan saran serta masukkan pada proposal saya.
6. Ibu Dr. Halida, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Ahmad Yani T., M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk menempuh studi di Fakultas ini serta memberikan fasilitas sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
8. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura yang sudah membantu selama perkuliahan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian ini.
9. Staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura yang telah memberikan pelayanan yang baik selama proses perkuliahan

10. Ibu Kusrinawati, S.Pd, selaku Kepala Sekolah RA Asy-Syifa Kecamatan Ngabang Kabupaten Landak yang telah bersedia membantu selama proses penyusunan.
11. Ibu Citra Pratiwi, S.Pd.I, Ibu Utin Ayumigtias, S.Pd., dan Ibu Rif'ah Hasanah selaku guru RA Asy-Syifa Kecamatan Ngabang Kabupaten Landak yang telah bersedia membantu selama proses penyusunan.
12. Mama, Papa serta adik saya yang telah memberikan doa, serta dukungan materi dan motivasi yang membangun semangat peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
13. Kepada Arsyad Sabili yang telah kebersamai penulis, yang telah banyak membrikan bantuan yang diberikan sehingga sampai ditahap penyelesaian skripsi ini.
14. Sahabat kuliah saya, yaitu Diah, Inka, Putri, Elisa dan Mba Evi yang telah membantu dan kebersamai selama penyusunan skripsi.
15. Sahabat SMA saya, yaitu amalia, shazia, hesti, azizah dan yang terutama yeti karena telah banyak membantu serta memberikan informasi terkait perkuliahan hingga persiapan menuju skripsi.
16. Rekan-rekan Mahasiswa Angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
17. Seluruh orang-orang baik yang telah menyemangati, mendoakan, serta hadir ke dalam kehidupan penulis baik yang penulis kenal maupun tidak.

Semoga segala dukungan, bantuan bimbingan dan doa yang telah diberikan kepada penulis mendapat limpahan Rahmat dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa proposal penelitian ini masih kurang sempurna, baik secara tata bahasa, tata tulis atau dari segi lainnya. Untuk itu, saran dan kritik yang bersifat membangun senantiasa diharapkan demi kesempurnaan proposal ini. Akhir kata semoga penulisan proposal ini bermanfaat bagi semua pihak.

Pontianak, September 2023

Yoand Fitrichyra  
NIM. F1121191035

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penelitian .....	1
B. Permasalahan dan Rumusan Masalah .....	4
1. Masalah Umum .....	4
2. Masalah Khusus .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
1. Tujuan Umum.....	5
2. Tujuan Khusus.....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
1. Manfaat teoritis.....	6
2. Manfaat praktis.....	6
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	8
1. Asumsi Pengembangan .....	8
3. Keterbatasan Pengembangan.....	9
F. Terminologi (Peristilahan) .....	9
1. Permainan Engklek.....	10
2. Stimulasi perkembangan anak.....	10
3. Pembelajaran Tematik .....	12
<b>BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR .....</b>	<b>12</b>
A. Kajian Teori .....	12
1. Bermain .....	13
2. Permainan.....	14

3. Permainan Engklek.....	15
4. Pembelajaran Tematik.....	17
5. Stimulasi Pengembangan Permainan Engklek Tematik.....	22
B. Kerangka Berpikir.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
A. Pendekatan dan Metode Pengembangan.....	28
B. Prosedur Pengembangan.....	29
1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	29
2. Tahap Desain ( <i>Design</i> ).....	32
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	33
4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	35
5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	36
C. Jenis Data.....	36
1. Data kualitatif.....	37
2. Data kuantitatif.....	37
D. Teknik Pengumpulan Data.....	37
1. Wawancara.....	37
2. Angket.....	38
3. Dokumentasi.....	38
E. Instrumen Penilaian.....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>40</b>
A. Hasil Penelitian.....	40
1. Hasil Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	40
2. Hasil Perancangan ( <i>Design</i> ).....	47
3. Hasil Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	63
4. Hasil Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	70
5. Hasil Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	73
B. Pembahasan.....	75
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>85</b>
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	86

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>93</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1. 1</b>	<i>Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun.....</i>	10
<b>Tabel 2. 1</b>	<i>Stimulasi aspek perkembangan anak melalui permainan engklek tematik.....</i>	22
<b>Tabel 3. 1</b>	<i>Kompetensi dasar (KD) dalam media pengembangan permainan engklek tematik.....</i>	30
<b>Tabel 3. 2</b>	<i>Analisis kebutuhan perkembangan anak pada permainan engklek tematik.....</i>	31
<b>Tabel 3. 3</b>	<i>Klasifikasi kelayakan produk .....</i>	34
<b>Tabel 3. 4</b>	<i>Instrumen Penilaian .....</i>	38
Tabel 4. 1	<i>Kompetensi dasar (KD) dalam media pengembangan permainan engklek tematik.....</i>	43
Tabel 4. 2	<i>Analisis kebutuhan perkembangan anak pada permainan engklek tematik.....</i>	47
<b>Tabel 4. 3</b>	<i>Rekapitulasi hasil penilaian oleh validasi ahli media pada tahap awal .....</i>	65
<b>Tabel 4. 4</b>	<i>Rekapitulasi hasil penilaian oleh validasi ahli materi tahap awal ....</i>	67
Tabel 4. 5	<i>Saran perbaikan oleh ahli media dan materi.....</i>	68
<b>Tabel 4. 6</b>	<i>Revisi produk oleh ahli media .....</i>	73
Tabel 4. 7	<i>Revisi produk oleh ahli materi .....</i>	74

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3. 1</b> Desain media permainan engklek tematik.....	33
<b>Gambar 3. 2</b> Gacoan berbentuk kartu .....	33
Gambar 4. 1 Ketersediaan permainan engklek tematik di <i>online shop</i> .....	42
Gambar 4. 2 Desain media permainan engklek tematik .....	52
Gambar 4. 3 Media permainan engklek tematik .....	52
Gambar 4. 4 Gacoan berbentuk kartu .....	54
Gambar 4. 5 Kegiatan dalam media permainan engklek tematik (menghubungkan hewan dengan jenis makanannya).....	55
Gambar 4. 6 Media melatih perkembangan motorik halus dan kognitif.....	56
Gambar 4. 7 Media puzzle melatih perkembangan motorik halus dan kognitif ...	57
Gambar 4. 8 Media melatih perkembangan motorik halus dan kognitif.....	58
Gambar 4. 9 Media melatih perkembangan seni.....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing .....	94
Lampiran 2 Surat Izin Riset .....	96
Lampiran 3 Surat Tugas.....	98
Lampiran 4 Surat Keterangan dari Sekolah .....	100
Lampiran 5 Media Permainan Engklek Tematik.....	103
Lampiran 6 Wawancara guru RA Asy-Syifa Ngabang.....	105
Lampiran 7 Permohonan Validator 1 sebagai Ahli media dan materi .....	107
Lampiran 8 Permohonan Validator 2 sebagai Ahli media dan materi .....	109
Lampiran 9 Permohonan Validator 3 sebagai Ahli media dan materi .....	111
Lampiran 10 Kisi-kisi Intrumen Ahli Media .....	113
Lampiran 11 Lembar Validasi Media oleh Validator 1 Tahap awal.....	114
Lampiran 12 Lembar Validasi Media oleh Validator 1 Tahap Akhir.....	117
Lampiran 13 Lembar Validasi Media oleh Validator 2 .....	119
Lampiran 14 Lembar Validasi Media oleh Validator 3 .....	122
Lampiran 15 Kisi-kisi Intrumen Ahli Materi.....	124
Lampiran 16 Lembar Validasi Materi oleh Validator 1 Tahap awal .....	125
Lampiran 17 Lembar Validasi Materi oleh Validator 1 Tahap Akhir.....	128
Lampiran 18 Lembar Validasi Materi oleh Validator 2.....	131
Lampiran 19 Lembar Validasi Materi oleh Validator 2.....	133
Lampiran 20 Respon guru I dan guru II.....	136
Lampiran 21 Angket penilaian anak .....	138
Lampiran 22 Uji Coba Awal.....	141
Lampiran 23 Uji Coba Akhir .....	142
Lampiran 24 Catatan Lapangan Pertemuan 1 .....	144
Lampiran 25 Kegiatan pada media permainan engklek tematik sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia 5-6 tahun.....	149

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pentingnya pengembangan aspek perkembangan anak sejak usia dini agar tau minat dan bakat yang dimiliki oleh anak. Menurut Kementerian Pendidikan Nasional RI (2014) tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 ayat 10 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Munawaroh (2018) Pendidikan anak usia dini menempatkan fokus utama pada memberikan fondasi bagi perkembangan anak. Dalam konteks pembelajaran, peran guru adalah sebagai pendukung dan penggerak untuk mengembangkan potensi anak secara menyeluruh. Guru bertindak sebagai penghubung untuk menyiapkan anak dalam fase pendidikan selanjutnya, termasuk dalam hal akademik, nilai-nilai dan norma-norma agama, serta pembentukan perilaku yang positif. Salah satu cara untuk mendorong pencapaian tujuan pendidikan tersebut, termasuk persiapan akademik, nilai-nilai dan norma-norma agama, serta pembentukan perilaku yang baik, adalah melalui kegiatan bermain.

Terkait dengan adanya kegiatan bermain, Cowel dan Hazelton (dalam Sukinta, dalam Munawaroh, 2018) yang menyatakan bahwa, “melalui bermain akan terjadi perubahan yang positif dalam jasmani, sosial, mental dan moral”.

Munawaroh (2017) Permainan Engglek 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 engglek tersebut dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan kedisiplinan. Aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini dapat menggunakan permainan tradisional Engglek.

Permainan engglek ini peneliti menyediakan gambar dengan tema hewan. Gambar yang digunakan pada setiap kotak menggunakan gambar tempat tinggal dan makanan hewan. Dibalik masing-masing gambar tersebut terdapat kegiatan dalam bentuk menyebutkan huruf awalan hewan (domba) dengan menghubungkan salah satu pilihan huruf awalan “d” ke kotak nama hewan domba , menghitung jumlah hewan dengan menarik garis dan dihubungkan ke angka, menghubungkan hewan dengan makanannya, menebalkan garis lika liku dan menyanyikan lagu hewan.

Dari hasil penelitian Sudirman AK., dkk (dalam Arifin et al., 2021) Bahwa permainan engklek dapat mengembangkan kemampuan motorik anak. Dimana anak harus melompat-lompat melewati kotak yang sudah dibuat sebelumnya dan anak memegang batu sampai akhir permainan. Oleh karenanya otot tangan dan otot kaki harus kuat. Permainan tradisional ini juga

selain mengembangkan kemampuan motorik dapat juga mengembangkan kognitif anak dimana anak menghitung langkah dalam permainan. Permainan engklek dengan metode tematik sangat tepat diterapkan dalam pembelajaran untuk anak usia dini karena dengan pemilihan tema-tema tersebut dapat membangun dan mengembangkan aspek perkembangan anak. Oleh sebab itu, guru harus berperan aktif dalam pembelajaran untuk anak.

Asiyah (2020) Pembelajaran tematik adalah pendekatan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan mengintegrasikan kegiatan yang mewakili semua bidang kurikulum atau bidang-bidang pengembangan yang meliputi aspek kognitif, bahasa, fisik-motorik, seni, sosial emosional, moral. Semua bidang pengembangan yang ada dijabarkan ke dalam kegiatan-kegiatan belajar yang berpusat pada satu tema. Maka dari itu pembelajaran terpadu di Taman Kanak-kanak disebut juga pembelajaran tema.

Pada pengembangan permainan engklek ini, peneliti menyediakan tema hewan yang telah ditentukan oleh peneliti. Pada analisis kurikulum diperoleh bahwa kurikulum yang digunakan di RA Asy-Syifa Kecamatan Ngabang Kabupaten Landak adalah kurikulum 2013. Meskipun menggunakan kurikulum tersebut, guru di RA tersebut tetap berleluasa untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Untuk itu peneliti merancang pengembangan permainan engklek tematik untuk di implementasikan di RA Asy-Syifa Kecamatan Ngabang Kabupaten Landak. Materi pelajaran dikemas dalam tema hewan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari, serta anak dapat memahami materi

pelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Permainan engklek ini juga bisa diganti dengan tema lainnya sesuai dengan kebutuhan anak. Gambar yang digunakan bisa di *print out*. Oleh karena itu, peneliti memilih permainan engklek sebagai penelitian pengembangan karena mudah dikembangkan dengan metode pembelajaran tematik.

Terlihat jelas bahwa pengembangan permainan engklek tematik ini dapat menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini dengan beberapa modifikasi sehingga anak lebih tertarik untuk bermain dan belajar terutama pada anak usia 5-6 tahun. Pengembangan permainan engklek tematik ini mudah dilakukan oleh anak-anak sehingga tidak membahayakan dan bisa digunakan dalam jangka waktu yang panjang. Untuk itu penulis tertarik melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Permainan Engklek Tematik sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun”

## **B. Permasalahan dan Rumusan Masalah**

### **1. Masalah Umum**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka secara umum rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan permainan engklek tematik agar bisa menstimulasi aspek perkembangan anak pada usia 5-6 tahun?”

## **2. Masalah Khusus**

- a. Bagaimana hasil analisis yang dilakukan untuk mengembangkan permainan engklek tematik yang akan diimplementasikan sebagai stimulasi aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun?
- b. Bagaimana desain pengembangan permainan engklek tematik sebagai stimulasi aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun?
- c. Bagaimana pengembangan permainan engklek tematik untuk stimulasi aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun?
- d. Bagaimana implementasi permainan engklek tematik untuk stimulasi aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun?
- e. Bagaimana hasil evaluasi dari pengembangan permainan engklek tematik sebagai stimulasi aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun?

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Secara umum tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah untuk menghasilkan pengembangan permainan engklek tematik agar dapat menstimulasi aspek perkembangan anak pada usia 5-6 tahun

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Untuk mengetahui hasil analisis yang dilakukan untuk mengembangkan permainan engklek tematik yang akan diimplementasikan sebagai stimulasi aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun

- b. Untuk mengetahui desain pengembangan permainan engklek tematik sebagai stimulasi aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun
- c. Untuk mengetahui pengembangan permainan engklek tematik sebagai stimulasi aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun
- d. Untuk mengetahui implementasi permainan engklek tematik sebagai stimulasi aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun
- e. Untuk mengetahui hasil evaluasi dari pengembangan permainan engklek tematik sebagai stimulasi perkembangan anak usia 5-6 tahun

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan wawasan dalam pengembangan permainan engklek tematik sebagai stimulasi aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun

##### **2. Manfaat praktis**

###### **a. Bagi Anak**

- 1) Aspek perkembangan nilai agama dan moral, anak dapat mengenal ciptaan Allah SWT salah satunya hewan
- 2) Aspek perkembangan fisik motorik kasar, anak dapat melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan; melakukan permainan fisik dengan aturan. Pada motorik halus, anak terampil menggunakan

tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas seperti menggambar dan menempel

- 3) Aspek perkembangan kognitif, anak dapat Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi); mengenal perbedaan berdasarkan ukuran; “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”; mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya; menyebutkan lambang bilangan 1-10; mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.
  - 4) Aspek perkembangan bahasa, anak dapat mengungkapkan percakapan orang lain; menunjukkan perilaku senang; mengungkapkan perasaan ide dengan pilihan kata-kata yang sesuai ketika berkomunikasi
  - 5) Aspek perkembangan sosial-emosional, anak dapat menaati aturan kegiatan; mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi antusias, senang maupun sedih
  - 6) Aspek perkembangan seni, anak dapat menyanyikan lagu tema hewan; anak dapat mengenal berbagai karya dan aktivitas seni; menunjukkan karya seni dengan menggunakan berbagai media
- b. Bagi Guru
- 1) Memudahkan guru dalam memecahkan permasalahan
  - 2) Dapat memperbaiki kinerja guru dalam belajar mengajar

- 3) Dapat dijadikan sebagai rujukan untuk melatih dan mengenal permainan tradisional terutama permainan engklek tematik
- 4) Dapat mengembangkan kreativitas pendidik
- 5) Menambah wawasan dalam mengembangkan bahasa pada anak

c. Bagi Kepala PAUD

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat membantu Kepala TK/ RA untuk menyajikan kegiatan pembelajaran melalui pengembangan permainan tradisional engklek tematik sebagai stimulasi aspek perkembangan anak usia dini.

## **E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi Pengembangan**

Permainan engklek dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan kedisiplinan. Aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini dapat menggunakan permainan tradisional engklek. Munawaroh, Mardayani KT., dkk (dalam Arifin et al., 2021) Permainan tradisional Engklek dianggap bermanfaat bagi anak karena mereka dapat mengasah pengetahuan sambil bermain. Engklek menjadi metode pembelajaran yang inovatif, kreatif, aktif, dan menyenangkan. Bermain Engklek memberikan banyak manfaat bagi perkembangan anak, termasuk meningkatkan keterampilan motorik, kejujuran, kerjasama, kekompakan, keterampilan, ketangkasan, keseimbangan, sikap, pengetahuan, serta membantu membentuk jiwa sosial anak dalam berinteraksi dengan

masyarakat. Menurut Suyanto (dalam Sari et al., (2016) bahwa “Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu dan pengikat materi dari beberapa tema kegiatan pelajaran secara terintegrasi dalam pertemuan tatap muka dan praktik pengamatan pembelajaran”.

Sari et al. (2016) Pendekatan pembelajaran tematik melibatkan pemilihan dan pengembangan suatu tema oleh guru bersama anak, dengan memperhatikan hubungannya dengan materi pelajaran. Tema merupakan ide utama atau fokus pembelajaran. Tujuan dari penggunaan tema ini tidak hanya untuk memahami konsep-konsep dalam satu mata pelajaran, tetapi juga untuk mengeksplorasi keterkaitannya dengan konsep-konsep dari tema pembelajaran lainnya.

## **2. Keterbatasan Pengembangan**

Apriani (2013) Penerapan konsep pembelajaran dengan menerapkan permainan tradisional yang berupa permainan Engklek sebagai upaya pengembangan motorik kasar anak usia dini antara lain berdiri dengan satu kaki selama beberapa menit, melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki dan melemparkan objek ke sasaran dengan satu atau dua tangan secara sederhana.

## **F. Terminologi (Peristilahan)**

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul pengembangan ini, perlu diberikan batasan istilah sebagai berikut :

### 1. Permainan Engklek

Montolalu (dalam Apriani 2013) Permainan engklek (dalam bahasa jawa) 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. Namun, 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.

### 2. Stimulasi perkembangan anak

Model pembelajaran menggunakan permainan engklek tematik memiliki tujuan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak yaitu aspek fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional.

**Tabel 1. 1**

*Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun*

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	Indikator Pencapaian permainan engklek tematik
	Usia 5-6 Tahun	
Nilai Agama dan Moral	- Berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya	- Anak dapat mengenal ciptaan Allah Swt
Fisik-motorik	- Melakukan gerakan	- Anak dapat

Motorik Kasar	tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan – Melakukan permainan fisik dengan aturan	melakukan gerakan mengangkat 1 kaki lalu melompat - Anak dapat menyeimbangkan tubuhnya - Anak dapat melempar gaco tepat pada sasaran
Motorik halus	– Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas (menggambar dan menempel)	- Anak dapat menempelkan bentuk hewan yang terpisah
Kognitif	– Menyebutkan lambang bilangan 1-10 – Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	- Anak dapat menghitung jumlah hewan - Anak dapat menghubungkan hewan dengan makanannya - Anak dapat menghubungkan hewan dengan tempat tinggalnya
Berfikir simbolik		
Bahasa	– Mengungkapkan percakapan orang lain – Menunjukkan perilaku senang	- Anak dapat menunjukkan perasaannya saat bermain
Memahami bahasa reseptif		
Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa verbal dan non verbal)	– Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata-kata yang sesuai ketika berkomunikasi	- Anak dapat menyampaikan perasaannya saat bermain
Sosial-emosional	– Mentaati aturan kegiatan	- Anak dapat menaati aturan kegiatan
	– Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb)	- Anak dapat mengekspresikan perasaan saat bermain
Seni	- Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	- Anak dapat menyayikan lagu tema hewan

Sumber. Pengaturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

### **3. Pembelajaran Tematik**

Menurut Purwadarmita (2015) Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada anak. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Pada Pendidikan Anak Usia Dini pendekatan tematik integratif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa bidang pengembangan untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada anak. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses, waktu atau kurikulum dan aspek belajar mengajar. Pembelajaran tematik integratif diajarkan kepada anak karena pada umumnya anak masih melihat segala sesuatu sebagai keutuhan (holistic) karena pengembangan fisiknya tidak pernah dapat dipisahkan dengan pengembangan nilai moral dan agama, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni dan motorik.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR**

#### **A. Kajian Teori**