

**MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN ENKLEK  
TERHADAP KESABARAN DAN KEMANDIRIAN ANAK**

**TESIS**

**OLEH**

**ERLINA SAFIANI SIREGAR  
NPM. 171804063**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2020**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

i

Document Accepted 23/12/21

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)23/12/21

# **MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN ENKLEK TERHADAP KESABARAN DAN KEMANDIRIAN ANAK**

## **TESIS**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Psikologi  
pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area



**OLEH**

**ERLINA SAFIANI SIREGAR  
NPM. 171804063**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2020**

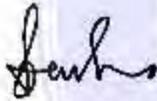
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
PROGRAM PASCASARJANA  
PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI

HALAMAN PERSETUJUAN

**Judul** : Model Pengembangan Permainan Engklek Terhadap Kesabaran Dan Kemandirian Anak Di TK Hang Tuah – 1 Belawan.  
**Nama** : Erlina Safiani Siregar  
**NPM** : 171804063

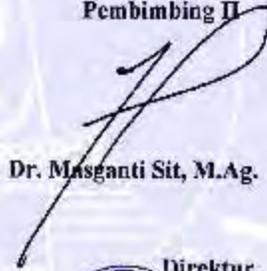
Menyetujui

Pembimbing I



Dr. Amanah Surbakti, S.Psi.

Pembimbing II



Dr. Masganti Sit, M.Ag.

Ketua Program Studi  
Magister Psikolog



Prof. Dr. Sri Miffaetty, MS. Kons.

Direktur



Prof. Dr. Ir. Retno Astuti K., MS

### PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Medan, April 2020

Yang menyatakan

  
  
Erlina Safiani Siregar

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya. Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tesis yang berjudul "**Model Pengembangan Permainan Engklek Terhadap Kesabaran dan Kemandirian Anak**". Proposal tesis ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan memperoleh gelar magister Psikologi pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area.

Penulis menyadari bahwa penulisan proposal tesis ini masih belum sempurna, oleh karena itu masukan dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan pembuatan tesis kelak. Sehingga tesis kedepannya dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya serta bermanfaat dalam menambah khazanah ilmu pengetahuan.

Medan, 2019

ERLINA SAFIANI SIREGAR

## ABSTRAK

### **Erlina Safiani Siregar. Model Pengembangan Permainan Engklek Terhadap Kesabaran dan Kemandirian Anak.Tesis. Medan: Program Pascasarjana Psikologi. Universitas Medan Area.2020**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media Permainan Engklek untuk meningkatkan kesabaran dan kemandirian anak usia dini. Penelitian ini bertempat di TK Hang Tuah 1 Belawan, Jl. Rokan No.17 AL Kelurahan Belawan I Kecamatan Medan Belawan Kota Medan. Sampel penelitian pada uji terbatas sebanyak 4 (empat) anak, pada uji lapangan lebih luas sebanyak 8 (delapan) anak, dan pada uji operasional sebanyak 30 anak yang terdiri dari kelas eksperimen sebanyak 15 anak dan kelas kontrol sebanyak 15 anak. Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan Research and Development (R&D). Teknik analisis data produk yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif dengan Uji-t. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan beberapa anak-anak di TK Hang Tuah, maka dapat disimpulkan bahwa modul perangkat bermain Engklek dapat digunakan di TK Hang Tuah. Hasil analisis data penelitian melalui lembar observasi penilaian membuktikan bahwa terdapat peningkatan kesabaran anak dan kemandirian anak di TK Hang Tuah berkembang dengan baik, dan dari hasil uji t diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000 yang artinya perangkat bermain Engklek layak dan efektif untuk mengembangkan kesabaran dan kemandirian Anak Usia Dini di TK Hang Tuah.

**Kata Kunci:** Permainan Engklek, Kesabaran, Kemandirian.

## ABSTRACT

*Erlina Safiani Siregar. The Development Model of the Engklek Game Against Patience and Independence of Children. Thesis. Medan: Postgraduate Psychology Program. University of Medan Area. 2020*

*This study aims to determine the steps to develop the media Engklek Games to increase patience and independence of early childhood. This research is located at Hang Tuah 1 Belawan Kindergarten, Jl. Rokan No.17 AL Belahan I Outflow Medan Belawan District Medan City. The research sample in the limited test was 4 (four) children, in the wider field test there were 8 (eight) children, and in the operational test there were 30 children consisting of 15 experimental classes and 15 in the control class. The type of research to be carried out is research and development or known as Research and Development (R&D). Product data analysis technique used in this research development is to use descriptive analysis techniques with the t-test. Based on observations and interviews with teachers and some children at Hang Tuah Kindergarten, it can be concluded that the Engklek playing device module can be used at Hang Tuah Kindergarten. The results of the analysis of research data through the observation observation sheet prove that there is an increase in children's patience and independence of children in kindergarten Hang Tuah well developed, and from the results of the t test obtained a significant value of 0,000 which means that the Engklek playing device is feasible and effective for developing patience and independence of the Aged Children Early at Hang Tuah Kindergarten.*

**Keywords:** *Engklek Game, Patience, Independence*

## Daftar Isi

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	9
1.3 Rumusan Masalah .....	10
1.4 Tujuan Penelitian .....	10
1.5 Manfaat Penelitian.....	11
1.5.1 Manfaat Teoritis .....	11
1.5.2 Manfaat Praktis .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>12</b>
2.1 Kerangka Teori .....	13
2.1.1 Pengertian Kesabaran .....	12
2.1.2 Aspek-Aspek Kesabaran.....	15
2.1.3 Kemandirian .....	17

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 23/12/21

Access From (repository.uma.ac.id)23/12/21

2.1.4 Permainan Tradisional Engklek .....	26
2.2 Kerangka Berpikir .....	32
2.2.1 Permainan Engklek terhadap Kesabaran.....	32
2.2.2 Permainan Engklek terhadap Kemandirian.....	34
2.3 Hipotesis .....	35
<b>BAB III Metode Penelitian .....</b>	<b>59</b>
3.1 Desain Penelitian.....	59
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	61
3.3 Identifikasi Variabel .....	62
3.4 Definisi Operasional.....	63
3.5 Populasi dan Sampel .....	66
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	66
3.7 Prosedur Penelitian.....	69
3.8 Teknik Analisis Data .....	75
3.9 Penyusunan Buku.....	81
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>60</b>
4.1 Orientasi Kancas Penelitian.....	82
4.1.1. Gambaran Umum TK Hang Tuah 1 .....	82
4.2. Hasil Penelitian .....	85

4.2.1 Pengembangan Permainan Enngklek .....	85
4.2.2. Peningkatan Kesabaran dan Kemandirian Anak .....	97
4.2.2.1 Uji Coba Lapangan Terbatas .....	97
4.2.2.2. Uji Coba Lapangan Lebih Luas .....	102
4.2.2.3 Uji Efektivitas Produk.....	125
4.3. Pembahasan Hasil Penelitian .....	129
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>134</b>
5.1 Kesimpulan.....	134
5.1 Saran.....	134
<b>Daftar Pustaka</b>	
<b>Lampiran</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.1</b> Paparan Observasi atas Indikator Kemandirian AnakUsiaDini ...	6
Tabel 1.2 Paparan Observasi atas Indikator Kesabarn AnakUsiaDini.....	8
Tabel 2.1 Aspek dan Indikator Kesabaran dalam Permainan Engklek.....	33
Tabel 2.2 Aspek dan Indikator Kemandirian dalam Permainan Engklek.....	34
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	62
Tabel 3.2 Lembar Observasi dan Penilaian.....	67
Tabel 3.3 Kisi-kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Oleh Ahli Materi.....	74
Tabel 3.4 Kisi-kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Oleh Ahli Media.....	75
Tabel 4.1 Jadwal KBM.....	85
Tabel 4.2 Hasil Observasi Kemandirian Anak.....	86
Tabel 4.3 Paparan Observasi Kesabaran Anak.....	87
Tabel 4.4 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi.....	91
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Aspek Ahli Materi.....	93
Tabel 4.6. Hasil Penilaian Ahli Media pada Produk.....	95
Tabel 4.7. Saran Perbaikan oleh Ahli Materi.....	96
Tabel 4.8 Tabulasi Data Kemandirian Pretes.....	98
Tabel 4.9 Tabulasi Data Kemandirian Postes.....	98
Tabel 4.10 Data Kemandirian Pretes.....	99

Tabel 4.11 Data Kemandirian Postes.....	99
Tabel 4.12 Tabulasi Data Kesabaran Pretes .....	100
Tabel 4.13 Tabulasi Data Kesabaran Postes.....	100
Tabel 4.14 Data Kesabaran Pretes .....	101
Tabel 4.15 Data Kesabaran Postes.....	101
Tabel 4.16. Hasil Pretes Kemandirian Anak Uji coba 1 .....	104
Tabel 4.17. Hasil Pretes Kesabaran Anak Uji Coba 1 .....	105
Tabel 4.18. Hasil Postes Kemandirian Anak Uji coba 1 .....	107
Tabel 4.19. Hasil Postes Kesabaran Anak Uji Coba 1 .....	108
Tabel 4.20. Hasil Pretes Kemandirian Anak Uji coba 2 .....	111
Tabel 4.21. Hasil Pretes Kesabaran Anak Uji Coba 2 .....	113
Tabel 4.22. Hasil Postes Kemandirian Anak Uji coba 2.....	115
Tabel 4.23. Hasil Postes Kesabaran Anak Uji Coba 2.....	116
Tabel 4.24. Hasil Pretes Kemandirian Anak Uji coba 3 .....	120
Tabel 4.25. Hasil Pretes Kesabaran Anak Uji Coba 3 .....	122
Tabel 4.26. Hasil Postes Kemandirian Anak Uji coba 3.....	123
Tabel 4.27. Hasil Postes Kesabaran Anak Uji Coba 3.....	124
Tabel 4.28 Paired Samples Statistik.....	126
Tabel 4.28 Hasil Uji T.....	127

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 11 pasal 3, menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Dalam melaksanakan pembelajaran, pendidik hendaknya memberi kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk mengembangkan berbagai potensi, kecerdasan dan kreatifitasnya sesuai dengan usia perkembangannya. Sehingga model pembelajaran yang sesuai dengan memperhatikan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis anak, serta memperhatikan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan perlu dikembangkan.

Salah satu aspek yang penting dikembangkan pada anak adalah kesabaran dan kemandirian. Kesabaran adalah suatu sikap dan keinginan, serta bertahan dalam situasi sulit dengan tidak mengeluh. Sabar merupakan kemampuan mengendalikan diri yang juga dipandang sebagai sikap yang mempunyai nilai tinggi dan mencerminkan kekokohan jiwa orang yang memilikinya. Kesabaran merupakan satu karakter yang perlu dikembangkan dalam diri anak

karena hal ini akan dikembangkan dalam diri anak karena hal ini akan membuat anak lebih bahagia.

Anak yang tidak memiliki kesabaran akan merasa frustrasi ketika akan mengikat tali sepatunya, anak yang tidak sabar akan marah-marah ketika ia tidak bisa mengerjakan tugas-tugasnya. Sedangkan anak yang memiliki kesabaran tidak mudah stress, lebih mampu mengambil keputusan, serta dapat mengembangkan empati terhadap orang lain.

Hal lain yang perlu diperhatikan adalah kemandirian anak. Kemandirian adalah sikap dan perilaku seseorang yang mencerminkan perbuatan yang cenderung individual (mandiri), tanpa bantuan dan pertolongan dari orang lain. Kemandirian anak sangat diperlukan dalam rangka membekalinya untuk menjalani kehidupan yang akan datang. Kemandirian seorang anak diperkuat melalui proses sosialisasi yang terjadi antara anak dengan teman sebaya. Melalui hubungan dengan teman sebaya, anak belajar berfikir secara mandiri, serta mengambil keputusan sendiri. Anak yang kurang mandiri cenderung selalu bergantung pada orang lain (Hurlock, 2012: 44).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis masih ditemukan anak yang belum mampu sabar seperti sabar menunggu giliran dan juga masih ada ditemukan anak yang belum dapat mandiri seperti membersihkan kotoran sendiri (tinja), makan disuapi dan tidak dapat merapikan barang-barangnya sendiri. Pembelajaran yang dilakukan juga berpusat kepada guru sehingga pembelajarannya kurang menyenangkan untuk anak.

Banyak hal yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan kesabaran dan kemandirian anak salah satunya adalah melalui belajar sambil bermain. Permainan seperti yang diungkapkan

oleh Khadijah (2012: 118) bahwa bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.

Menurut pendapat Joan dan Utama dalam Yus (2011: 135) bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Dengan demikian, bermain merupakan sesuatu yang perlu bagi perkembangan anak dan dapat digunakan sebagai suatucara memacu perkembangan anak.

Ditengah teknologi yang semakin maju dan berkembang, permainan tradisional pun semakin memudar. Permainan tradisional menurut Mulyani (2016: 44) meyakini bahwa di dalamnya terdapat nilai-nilai yang dapat ditanamkan, nilai-nilai tersebut antara lain senang, bebas, rasa berteman, demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh, rasa saling membantu yang semuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam masyarakat.

Kini sudah sangat jarang sekali anak-anak memainkan permainan tradisional yang sudah seharusnya dilestarikan agar tidak hanya menjadi cerita saja. Permainan tradisional kini sudah tergeser oleh permainan-permainan modern yang semakin banyak dan lebih menarik dimata anak-anak.

Di era globalisasi seperti sekarang ini kecanggihan hasil teknologi seakan menjadi solusi utama bagi orang tua dalam memfasilitasi anak mereka untuk mengisi kegiatan anak. Orang tua lebih memberikan kesempatan bermain didalam rumah dengan berbagai fasilitas hasil kecanggihan teknologi seperti *plastation*, *computer*, televisi dll. Dengan adanya sarana teknologi yang ada maka anak akan cenderung duduk manis menikmati sarana yang ada tanpa memperdulikan orang lain.

Sementara itu sikap anak yang tidak memperdulikan orang lain sebagai akibat kurangnya kesempatan untuk melakukan interaksi dengan orang lain dan teman sebaya berdampak pada minimnya sikap kooperatif anak, hal ini sesuai dengan pendapat dari Goleman 2007 (dalam Kostelnik, Marjorie , Kara Murphy, Gregory, Soderman, Anne K, Whiren, Alice Phipps, 2012:5) pola interaksi anak usia dini yang tidak berjalan dengan baik, jika dipertahankan dari waktu ke waktu maka prospek kesuksesan hidup di masa depan akan melemah. Oleh karena itu pergaulan dengan teman sebaya mulai memegang peranan penting dalam perkembangan sosial anak usia dini.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan Waldrop dan Halverson (dalam Susanto, 2011:138) bahwa anak yang pada usia 2,5 tahun telah bersikap ramah dan aktif secara sosial akan terus bersikap seperti itu sampai usia 7,5 tahun. Hal ini disimpulkan bahwa perilaku sosial pada usia 7,5 tahun diprediksi sebagai hasil kontribusi perilaku sosial pada usia 2,5 tahun.

Indonesia sangat kaya akan permainan tradisionalnya, salah satunya adalah engklek. Lebih dari 60 persen permainan tradisional Jawa punah. Permainan tradisional yang diwariskan nenek moyang memiliki karakter yang berbeda. Dimainkan secara berkelompok dan sarat pendidikan. Selain mengajarkan kebersamaan, permainan tradisional juga mendidik anak-anak untuk hidup lebih sportif, tenggang rasa, jujur dan kreatif. Muatan ini tidak akan bisa didapat ketika anak memainkan permainan modern, karena permainan modern lebih cenderung individual.

Ada banyak jenis permainan tradisional Jawa yang mulai jarang dimainkan. Permainan tradisional dikelompokkan menjadi tiga yakni gerak dan lagu, keterampilan serta permainan atraktif. Dari ketiga kelompok tersebut hanya gerak dan lagu yang masih eksis karena sering

digelar berbagai festival. Sementara dua kelompok yang lain sudah jarang ditemui, misalnya permainan benthik, engklek dakon dan gobak sodor.

Permainan engklek merupakan salah satu jenis-jenis permainan tradisional yang menggunakan benda dan hitungan serta adanya kesepakatan peraturan-peraturan yang harus dipatuhi oleh pemain berkaitan dengan pelaksanaannya. Permainan engklek sangat mudah dimainkan. Permainan ini dapat dimainkan dipelataran tanah, semen, atau aspal. Sebelum dimulai permainan terlebih dahulu harus digambar bidang atau arena yang akan digunakan untuk bermain. Permainan engklek ini pada dasarnya dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan gacoan yang diberi angka.

Permainan engklek tersebut dapat mengembangkan kemampuan kognitif, kesabaran dan kemandirian anak. Selain itu anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran serta mempunyai minat dan motivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran serta bermanfaat untuk pengembangan kesabaran dan kemandiriannya. Anak akan lebih memahami dan lebih mudah menyerap jika apabila semuanya yang diajarkan oleh guru dengan menggunakan cara bermain sambil belajar. Anak akan senang dan antusias jika kegiatan tersebut menarik dan guru harus menyelipkan kegiatan yang mampu meningkatkan perkembangan anak di permainan itu.

Berikut adalah paparan hasil observasi terhadap anak usia dini dalam melakukan permainan engklek:

**Tabel 1.1**  
**Paparan Observasi atas Indikator Anak Usia Dini**

No	Indikator Kemandirian	Perkembangan Anak
1	Tanggungjawab	Mayoritas anak sebanyak 36,67% berada pada tahap Mulai Berkembang, sebanyak 26,67% anak Belum Berkembang, sebanyak 20% anak Berkembang Sangat Baik dan sisanya 16,67% anak Berkembang Sesuai Harapan
2	Percaya diri	Mayoritas anak sebanyak 40% berada pada tahap Mulai Berkembang, 23,33% anak masih Belum Berkembang, sebanyak 20% anak berada pada tahap Berkembang Sangat Baik dan sisanya 16,67% anak Berkembang Sesuai Harapan
3	Mandiri	Mayoritas anak sebanyak 40% berada pada tahap Mulai Berkembang, 23,33% anak masih Belum Berkembang, sebanyak 20% anak berada pada tahap Berkembang Sangat Baik dan sisanya 16,67% anak Berkembang Sesuai Harapan
4	Berpartisipasi	Mayoritas anak sebanyak 40% berada pada tahap Mulai Berkembang, 23,33% anak masih Belum Berkembang, sebanyak 20% anak berada pada

		tahap Berkembang Sangat Baik dan sisanya 16,67% anak Berkembang Sesuai Harapan
5	Pembagian Tugas	Mayoritas anak sebanyak 40% berada pada tahap Mulai Berkembang, 23,33% anak masih Belum Berkembang, sebanyak 20% anak berada pada tahap Berkembang Sangat Baik dan sisanya 16,67% anak Berkembang Sesuai Harapan
6	Aktivitas	Mayoritas anak sebanyak 36,67% berada pada tahap Mulai Berkembang, 23,33% anak masih Belum Berkembang, sebanyak 20% anak berada pada tahap Berkembang Sangat Baik dan sisanya 20% anak Berkembang Sesuai Harapan

Secara garis besar, mayoritas anak usia dini yang dijadikan objek penelitian berada pada tahapan mulai berkembang dan belum berkembang pada indikator-indikator kemandirian anak usia dini. Selebihnya berada pada tahapan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Berikut adalah paparan observasi anak usia dini untuk indikator kesabaran:

**Tabel 1.2**  
**Paparan Observasi atas Indikator Anak Usia Dini**

No	Indikator Kesabaran	Perkembangan Anak
1	Pengendalian Diri	Mayoritas anak sebanyak 40% berada pada tahap Mulai Berkembang, sebanyak 40% anak Belum Berkembang, sebanyak 10% anak Berkembang Sangat Baik dan sisanya 10% anak Berkembang Sesuai Harapan
2	Ketabahan	Mayoritas anak sebanyak 40% berada pada tahap Mulai Berkembang, 23,33% anak masih Belum Berkembang, sebanyak 20% anak berada pada tahap Berkembang Sangat Baik dan sisanya 16,67% anak Berkembang Sesuai Harapan
3	Kegigihan	Mayoritas anak sebanyak 40% berada pada tahap Mulai Berkembang, 20% anak masih Belum Berkembang, sebanyak 20% anak berada pada tahap Berkembang Sangat Baik dan sisanya 20% anak Berkembang Sesuai Harapan
4	Menerima kenyataan	Mayoritas anak sebanyak 40% berada pada tahap Mulai Berkembang, 23,33% anak masih Belum Berkembang, sebanyak 20% anak berada pada

		tahap Berkembang Sangat Baik dan sisanya 16,67% anak Berkembang Sesuai Harapan
5	Sikap tenang	Mayoritas anak sebanyak 40% berada pada tahap Mulai Berkembang, 23,33% anak masih Belum Berkembang, sebanyak 20% anak berada pada tahap Berkembang Sangat Baik dan sisanya 16,67% anak Berkembang Sesuai Harapan

Guru dapat mengembangkan kesabaran dan kemandirian anak dengan berbagai cara, salah satunya yaitu melalui pembelajaran dengan menerapkan media permainan disekolah. Melalui pembelajaran guru dapat mengintegrasikan permainan-permainan untuk mengembangkan kesabaran dan kemandirian anak. Pada penelitian ini, penulis tertarik untuk mengangkat judul penelitian "**Model Pengembangan permainan engklek terhadap kesabaran dan kemandirian anak**".

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang dan judul studi, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Tingginya permainan modern yang diperkenalkan oleh orang tua terhadap Anak Usia Dini
2. Rendahnya ketertarikan Anak Usia Dini dalam permainan Tradisional Engklek

3. Siswa lebih cenderung suka menyendiri dengan permainan digital yang canggih dibandingkan bermain bersama dilingkungan luar
4. Rendahnya tingkat kesabaran Anak dalam menghadapi masalah terhadap teman sebayanya
5. Rendahnya kemandirian Anak Usia Dini sehingga cenderung bergantung kepada orang tua

### 1.3 Rumusan Masalah

Menimbang identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini, yakni:

1. Bagaimana langkah-langkah mengembangkan media permainan engklek untuk meningkatkan kesabaran dan Kemandirian Anak Usia Dini?
2. Bagaimana penggunaan media permainan engklek untuk meningkatkan kesabaran dan kemandirian Anak Usia Dini?
3. Apakah permainan engklek dapat meningkatkan kesabaran dan kemandirian anak usia dini?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari diadakannya penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media Permainan Engklek untuk peningkatkan kesabaran dan kemandirian anak usia dini.
2. Untuk mengetahui penggunaan media permainan engklek dalam meningkatkan kesabaran dan kemandirian Anak Usia Dini.

3. Untuk mengetahui permainan engklek dapat meningkatkan peran kesabaran dan kemandirian anak usia dini.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Teoritik**

Adapun manfaat teoritis dari penelitian kali ini adalah untuk memberikan kontribusi kajian khususnya yang menyangkut pada permainan engklek, Kesabaran dan Kemandirian anak usia dini. Selain itu penelitian ini juga bisa menjadi landasan bagi peneliti lain untuk melakukan kajian serupa.

### **1.5.2 Manfaat Praktik**

Adapun dari penelitian ini diharapkan dapat diambil manfaat berupa :

1. Bagi Guru.

Sebagai bahan dan rujukan permainan tradisional kreatif yang bisa ditiru dan diaplikasi untuk mendorong tumbuh dan kembangnya nilai kesabaran antar anak usia dini dan peningkatan kemandirian anak usia dini.

2. Bagi Institusi tempat penelitian berlangsung.

Dapat memperoleh contoh media permainan yang teruji keandalannya dan dapat digunakan serta dikembangkan untuk mendapatkan nilai-nilai positif dalam kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak usia dini.

3. Bagi pihak lainnya.

Sebagai bahan rujukan, referensi dan sumber informasi bagi para pihak yang berkepentingan untuk melakukan penelitian serupa dan atau melakukan penelitian pengembangan atas dasar variabel yang sama.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1. Kerangka Teoritis

##### 2.1.1. Pengertian Kesabaran

Masyarakat Indonesia sangat banyak menggunakan konsep 'sabar', baik dalam konteks agama maupun budaya. Dalam kehidupan sehari-hari konsep ini juga banyak digunakan orang ketika menghadapi berbagai persoalan psikologis, misalnya menghadapi situasi yang penuh tekanan (stress), menghadapi persoalan, musibah atau ketika sedang mengalami kondisi emosi marah.

Konsep 'sabar' pada umumnya dikaji dalam konteks moralitas dan religius. Misalnya orang harus sabar menghadapi cobaan, orang harus sabar dalam taat menjalankan perintah agama dan menjauhi larangan agama (Asma, 2010; Turfe, 2009). Konsep sabar juga banyak dibahas dalam kajian budaya Jawa. Salah satu prinsip orang Jawa yang terkenal adalah *eling, sabar lan nrimo*. Konsep *nrimo* sudah cukup banyak dikaji secara psikologis (Yuniarti, 2009: 202). Namun sejauh ini belum ada kajian secara sistematis mengenai apa dan bagaimana konsep 'sabar' tersebut.

Agte & Chiplonkar (2007: 958) menjelaskan bahwa "*Patience is defined as calmness, selfcontrol, and willingness or ability to tolerate delay*", yang berarti kesabaran itu adalah suatu ketenangan, dapat mengontrol diri dan kemauan atau kemampuan untuk mentolerir keterlambatan. Subandi (2011: 225) menjelaskan bahwa lima kategori yang tercakup dalam konsep sabar yaitu:

1. Pengendalian diri: menahan emosi dan keinginan, berpikir panjang, memaafkan kesalahan, toleransi terhadap penundaan.

2. Ketabahan, bertahan dalam situasi sulit dengan tidak mengeluh.
3. Kegigihan: ulet, bekerja keras untuk mencapai tujuan dan mencari pemecahan masalah.
4. Menerima kenyataan pahit dengan ikhlas dan bersyukur.
5. Sikap tenang, tidak terburu-buru.

Menurut Sulistyowati (2007: 320): “Sabar adalah tahan menghadapi cobaan (tidak lekas marah, tidak lekas putus asa, tidak lekas patah hati); tabah; tenang; tidak tergesa-gesa; tidak terburu nafsu”. Menurut Hamka Hasan, (2013: 6): “Sabar merupakan sebuah istilah yang berasal dari bahasa Arab, dan sudah menjadi istilah dalam bahasa Indonesia yang berarti dapat menahan dan mencegah.

Anak merupakan individu yang berbeda-beda, maka tingkat kesabaran setiap anak pasti berbeda-beda pula. Sikap sabar pada Anak tidak selalu bisa muncul begitu saja. Kadang bahkan sering kali, ditemukan anak yang menangis karena meminta sesuatu seketika tanpa tahu keadaan atau tidak sabar menunggu sesuatu yang seharusnya memang belum saatnya anak tersebut dapatkan.

Dalam keadaan ini, maka sikap paling penting untuk diajarkan pada anak sedini mungkin adalah sikap sabar. Kesabaran anak bisa dilatih dan dibiasakan untuk membangun pribadi anak menjadi lebih sabar. Untuk itu pendidik memerlukan cara tepat untuk melatih kesabaran anak.

Melatih kesabaran anak, khususnya anak prasekolah sangat berbeda dengan anak sekolah. Anak usia 0-8 tahun atau disebut juga anak prasekolah belum memahami konsep waktu dengan baik sehingga mereka belum memiliki kemampuan bersabar yang tepat.

Berdasarkan ciri-ciri sabar yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa cara pendidik dalam melatih kesabaran anak prasekolah, seperti:

### 1. Memanfaatkan kebiasaan Anak

Anak pada umumnya suka meniru sesuatu dari orang sekitarnya terutama orang terdekat seperti guru atau pendidik. Oleh karena itu, jadilah pendidik yang bisa memberi contoh tentang kesabaran.

### 2. Menunda

Menunda keinginan Anak juga bisa dilakukan untuk melatih kesabaran anak tersebut. Pendidik dapat memberikan alasan-alasan logis yang mampu diterima anak tersebut meskipun awalnya akan sulit diterima oleh anak tersebut.

### 3. Memberikan petunjuk

Pendidik dapat memberikan petunjuk pada anak seberapa lama anak harus bersabar. Sehingga anak bisa tahu kapan dia akan mendapatkan hak atau keinginan yang sudah diungkapkan.

### 4. Mengalihkan perhatian

Pendidik dapat mengalihkan perhatian anak pada sesuatu yang menyenangkan agar anak tidak bosan atau frustrasi selama menunggu. Berikan aktivitas lain yang bisa membuatnya senang atau terhibur. Ini cukup membantu dan juga ampuh dalam membuat anak terlatih untuk lebih bersabar.

### 5. Memberikan pujian

Pendidik dapat memberikan pujian apabila anak berhasil melewati waktu untuk menunggu. Ini berguna karena pada umumnya anak suka dengan pujian dan karena itu anak bisa mengulangi tindakan yang sama untuk mendapat pujian lagi atau dari orang lain. Seperti halnya dengan tertawa karena tindakannya yang lucu.

## 2.1.2 Aspek-Aspek Kesabaran

Menurut Yusuf (2010: 34) aspek-aspek kesabaran yaitu sebagai berikut:

#### a. Teguh pada pendirian atau prinsip

Teguh pada pendirian atau prinsip artinya kuat dalam menyelesaikan apa yang telah direncanakan serta berpegang teguh pada aturan dan tujuan tetap tidak berubah atau sesuai dengan yang telah direncanakan. Di dalam aspek ini meliputi beberapa hal sebagai berikut:

1. Konsekuen: bagaimana seseorang menyelesaikan sesuatu sesuai dengan apa yang telah direncanakan meliputi; a) Keyakinan tentang apa yang sebaiknya dilakukan, b) Keberanian untuk mengambil resiko: mau menerima tantangan dalam pengerjaan sesuatu dengan segala kemungkinan yang baik ataupun buruk.
2. Konsisten: Bagaimana seseorang bertindak laku secara tetap, selaras dan sesuai dengan apa yang telah diyakininya dalam mencapai target.
3. Disiplin: Bagaimana seseorang dapat mentaati/mematuhi peraturan dengan menunjukkan bagaimana seseorang mampu dan mau taat terhadap aturan yang berlaku. Serta seseorang tertib dalam melaksanakan aturan: menunjukkan bagaimana seseorang menjalankan aturan yang berlaku secara terus menerus dan sistematis hingga mencapai target.

#### b. Tabah

Tabah adalah menggambarkan bagaimana kemampuan seseorang untuk tetap pada tujuan dan kuat menghadapi berbagai tantangan dan cobaan. Tabah terdiri dari beberapa hal yaitu sebagai berikut:

1. Daya juang adalah kekuatan dalam memperebutkan atau melaksanakan seluruh kegiatannya memperoleh sesuatu atau dalam mencapai goal.
2. Toleransi terhadap stress: kemampuan menghadapi/ mengatasi masalah yang dapat menimbulkan stress dalam pencapaian target.

3. Mampu belajar dari kegagalan: mampu melihat suatu hal yang gagal sebagai peluang untuk selalu memperbaiki hasil kerja menjadi lebih baik
4. Bersedia menerima umpan balik untuk memperbaiki diri atau perilakunya, mau menerima masukan dari orang lain dan menjadikan masukan tersebut sebagai hal yang positif agar hasil yang dicapai menjadi lebih baik.

### c. Tekun

Tekun melaksanakan pekerjaan atau tugas terus menerus hingga tujuan bisa tercapai.

Tekun terdiri dari beberapa hal, yaitu:

1. Antisipatif, artinya tanggap terhadap sesuatu yang sedang/akan terjadi dan memiliki rencana cadangan menghadapi kesulitan dalam pencapaian target/tujuan.
2. Terencana, artinya memiliki rencana-rencana dalam pencapaian tujuan dan merealisasikan rencana-rencana tersebut
3. Terarah, artinya mengarahkan energi pada pencapaian tujuan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek kesabaran yaitu teguh dalam pendirian, tabah, dan tekun.

## 2.1.3 Kemandirian

### a. Pengertian Kemandirian

Kemandirian (*self-reliance*) adalah kemampuan untuk mengelola semua yang kita miliki, tahu bagaimana mengelola waktu dan berjalan dan berfikir secara mandiri, disertai dengan kemampuan untuk mengambil resiko dan memecahkan masalah (Parker, 2006: 226).

Sedangkan Mustari (2014: 77) memaknai kemandirian sebagai suatu sifat yang harus

dibentuk oleh orang tua dalam membangun kepribadian anak-anaknya. Anak yang mandiri adalah anak yang aktif, independen, kreatif, kompeten dan spontan.

Kemandirian seperti halnya psikologis yang lain, dapat berkembang dengan baik jika diberikan kesempatan untuk berkembang melalui latihan yang dilakukan secara terus-menerus dan dilakukan sejak dini, latihan tersebut berupa pemberian tugas tanpa bantuan.

Kemandirian akan memberi dampak yang positif bagi perkembangan anak, maka sebaiknya kemandirian diajarkan pada anak sedini mungkin sesuai kemampuan anak. Seperti telah diakui segala sesuatu yang dapat diusahakan sejak dini akan dapat dihayati dan semakin berkembang menuju kesempurnaan (Shalihah, 2010: 75-76).

Ada beberapa ciri khas anak mandiri antara lain mempunyai kecenderungan memecahkan masalah dari pada berkuat pada kekhawatiran bila terlibat masalah, tidak takut mengambil resiko karena sudah mempertimbangkan baik buruknya, percaya terhadap penilaian sendiri sehingga tidak sedikit-sedikit bertanya atau meminta bantuan, dan mempunyai kontrol yang lebih baik terhadap hidupnya. Kemandirian pada anak sangat penting karena merupakan salah satu *life skill* yang perlu dimiliki (dalam Tim Pustaka Family, 2010: 45).

Kemandirian merupakan kemampuan atau keterampilan yang dimiliki anak untuk melakukan segala sesuatunya sendiri, baik yang terkait dengan aktivitas bantu diri maupun aktivitas dalam kesehariannya tanpa tergantung pada orang lain. Kemandirian merupakan kemampuan atau keterampilan yang dimiliki anak untuk melakukan segala sesuatunya sendiri, baik yang terkait dengan aktivitas bantu diri maupun aktivitas dalam kesehariannya tanpa tergantung pada orang lain. Dengan demikian, kemandirian pada anak usia dini dapat diartikan sebagai karakter yang dapat menjadikan anak yang berusia 0-6 tahun dapat berdiri sendiri, tidak tergantung pada orang lain, khususnya orang tua (Wiyani, 2013; 28).

Musthafa (dalam Wiyani, 2013; 28) menambahkan bahwa kemandirian kepada anak-anak terwujud jika mereka menggunakan pikirannya sendiri dalam mengambil berbagai keputusan, dari memilih perlengkapan belajar yang ingin digunakannya, memilih teman bermain sampai hal-hal yang relative lebih rumit dan menyertakan konsekuensi-konsekuensi tertentu yang lebih serius.

Tumbuhnya kemandirian pada anak-anak bersamaan dengan munculnya rasa takut atau kekhawatiran dalam berbagai bentuk dan intensitas yang berbeda-beda. Rasa takut (kekhawatiran) dalam takaran yang wajar dapat berfungsi sebagai emosi perlindungan bagi anak-anak yang memungkinkan dirinya mengetahui kapan waktunya meminta perlindungan kepada orang tuanya atau orang dewasa (Musthafa dalam Wiyani, 2013: 28).

Berdasarkan teori-teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemandirian anak adalah kemampuan anak dalam menggunakan pikirannya sendiri dalam mengambil berbagai keputusan, dari memilih perlengkapan belajar yang ingin digunakannya, memilih teman bermain sampai hal-hal yang relatif lebih rumit dan menyertakan konsekuensi-konsekuensi tertentu yang lebih serius tanpa bantuan dari orang lain.

Kemandirian anak usia dini dipengaruhi beberapa faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (dalam Kuswanto, 2016: 26). Faktor Internal adalah faktor yang ada pada diri anak itu sendiri, seperti: (1) Emosi, kemampuan mengontrol emosi yang ada dalam dirinya, (2) Intelektual, berhubungan dengan kemampuan mengatasi masalah. Faktor Eksternal adalah segala sesuatu yang datang dari luar dirinya. seperti : (1) Lingkungan; (2) Kasih Sayang; (3) interaksi sosial; (4) Pola Asuh; (5) gen dan keturunan; (6) pemahaman orang tua tentang pendidikan.

## **b. Ciri-Ciri Kemandirian Anak**

Setiap anak memiliki kemampuan yang unik untuk memahami sesuatu, tidak hanya menerima saja, tetapi punya inisiatif untuk mandiri, dalam memahami dan mengambil keputusan sendiri dalam tindakannya. Anak yang mandiri adalah anak yang memiliki kepercayaan diri dan motivasi yang tinggi. Sehingga setiap tingkah lakunya tidak banyak menggantungkan diri pada orang lain. Anak yang kurang mandiri selain ingin ditemani oleh orang tua atau orang terdekatnya, baik pada saat sekolah maupun pada saat bermain.

Watkins ( dalam Komala, 2015: 37) berpendapat bahwa “seorang anak yang memiliki kemandirian yang tinggi cenderung memiliki gaya belajar yang kreatif”. Anak yang mandiri adalah anak yang kreatif yang mempunyai nilai penting dalam kehidupan individunya yang dipengaruhi oleh faktor keluarga (di rumah) maupun di lingkungan sekitarnya (sekolah). Menurut Yamin & Sabri (2013:63) anak yang mandiri untuk ukuran anak usia dini terlihat dengan ciri sebagai berikut:

### **a. Dapat melakukan segala aktivitasnya secara sendiri**

Anak mulai mengembangkan kemandirian ditandai dengan kebebasan melakukan sesuatu dengan sendiri. Kebebasan disini yaitu anak melakukan segala aktivitas yang mereka dengan sendiri, namun tetap pada pengawasan orang dewasa. Misalnya anak dapat pergi ke toilet sendiri, memakai baju dan sepatu sendiri, mengambil makanan dan minum sendiri.

### **b. Dapat membuat keputusan dan pilihan sesuai dengan pandangan**

Pandangan itu sendiri diperolehnya dari melihat perilaku atau perbuatan orang-orang disekitarnya. Dalam hal ini, anak mampu mengambil contoh dari apa yang mereka lihat atau pandang. Oleh karena itu, perlulah anak dilatih kemandiriannya sejak dini, agar anak mampu mengambil keputusan yang positif untuk diri anak.

### **c. Dapat bersosialisasi dengan orang lain**

Bersosialisasi ditunjukkan dengan kemampuan untuk mengadakan interaksi dengan orang lain dan tidak tergantung atau menunggu orang lain untuk melakukan tindakan. Bersosialisasi sangat berpengaruh pada perkembangan kemandirian anak, anak yang mudah bersosialisasi akan mudah mencari teman dan berinteraksi kepada orang lain dengan baik.

d. Dapat mengontrol emosinya bahkan dapat berempati terhadap orang lain

Emosi yang baik akan membuat teman-teman dan orang lain di lingkungan sekitar anak akan merasa nyaman sehingga anak pun akan merasakan hal yang sama. Dengan anak merasa nyaman dengan orang lain, anak akan mudah untuk berempati dengan orang lain. Namun jika hal tersebut tidak terjadi maka anak mungkin akan mengalami masa sulit dan terbelakang karena minder. Oleh karena itu peran orang dewasa (guru dan orang tua) dalam membantu anak untuk melatih kemandiriannya.

Dari beberapa ciri di atas, dapat dipahami bahwa kemandirian anak adalah keadaan dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain, mampu bersosialisasi, dapat melakukan aktivitasnya sendiri, dapat membuat keputusan sendiri dalam tindakannya, dan dapat berempati dengan orang lain. Oleh karena itu, mendidik anak untuk mandiri dibutuhkan kesabaran dan pengetahuan yang cukup. Orang tua maupun guru tidak boleh melupakan bahasa anak bukanlah miniatur orang dewasa, maka anak boleh dituntut menjadi seperti orang dewasa.

### **c. Upaya Mengembangkan Kemandirian Anak**

Pada prinsipnya, upaya mengembangkan kemandirian pada anak dengan memberikan kesempatan untuk terlibat dalam berbagai aktivitas. Semakin banyak kesempatan yang diberikan pada anak maka anak akan semakin terampil mengembangkan

*skill*-nya sehingga lebih percaya diri. Menurut Anggun,dkk (2016: 3) upaya yang dapat dilakukan dalam rangka mengembangkan kemandirian anak ini, sebagai berikut:

- a. Anak-anak didorong agar mau melakukan kegiatan sehari-hari yang ia jalani, seperti mandi sendiri, gosok gigi, makan sendiri, bersisir, dan berpakaian dengan rapi setelah mereka mampu melakukan sendiri.
- b. Anak diberi kesempatan sesekali mengambil keputusan sendiri, seperti memilih baju yang akan dipakai.
- c. Anak diberi kesempatan untuk bermain sendiri tanpa ditemani sehingga terlatih untuk mengembangkan ide dan berpikir untuk dirinya. Agar anak tidak terjadi kecelakaan maka atur ruangan tempat bermain sehingga tidak ada barang yang membahayakan.
- d. Biarkan anak mengerjakan segala sesuatu sendiri walaupun sering membuat kesalahan.
- e. Ketika bermain bersama bermainlah sesuai keinginan anak. Akan tetapi, apabila anak tergantung pada kita maka beri dorongan untuk berinisiatif dan dukung keputusannya.
- f. Dorong anak untuk mengungkapkan perasaan dan idenya.
- g. Melatih anak untuk mensosialisasi diri sehingga anak belajar menghadapi problem sosial yang lebih kompleks. Apabila anak ragu-ragu atau takut cobalah menemaninya terlebih dahulu sehingga anak tidak terpaksa.

#### **d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemandirian Anak**

Menjadi mandiri bukanlah sesuatu yang bisa diperoleh dengan tib-tiba.

Hal ini memerlukan proses panjang yang harus dimulai sejak usia dini. Kunci kesuksesan seorang anak menjadi individu yang mandiri sebenarnya dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya adalah pola asuh orang tua. Oleh sebab itu orang tua lah yang berperan dalam mengasuh, membimbing, membantu dan mengarahkan anak untuk menjadi mandiri. Kemandirian pada anak itu berbeda-beda, dan perbedaan itu tentu sesuai dengan kultur dari mana anak berasal, selain itu setiap keluarga juga memiliki aturan tersendiri, sehingga kemandirian merupakan ciri khas dari keluarga tersebut. Pengembangan kemandirian dapat terwujud apabila disertai oleh kesadaran orang tua tentang betapa pentingnya arti kemandirian.

Muhammad Asrori (2006: 118) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi kemandirian adalah “keturunan orang tua, pola asuh orang tua, sistem pendidikan di sekolah, sistem kehidupan di masyarakat”.

#### a. Keturunan Orang Tua

Faktor keturunan lebih menekankan pada aspek biologis yang dibawa melalui aliran darah dalam, kromosom. Karena itu, faktor genetik cenderung bersifat statis untuk mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Kalau sejak awal, orang tua memiliki karakteristik fisiologis dan psikologis yang sehat, maka dapat dipastikan akan menurunkan generasi yang sehat, dan sebaliknya apabila orang tua tidak sehat maka keturunannya pun mengalami gangguan atau penyimpangan secara fisik maupun psikis.

Aspek psikis yang dapat diturunkan kepada generasi berikutnya adalah seperti: intelegensi, bakat kemampuan, minat, dan kepribadian. Menurut paparan di atas jelas, bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kemandirian seseorang anak adalah keturunan orang tua, sebab didalam tubuh anak mengalir darah dari orang tuanya, dari aspek psikis orang tua yang menurun kepada anak salah satunya adalah kepribadian, dimana kepribadian menurut

McDougal adalah “tingkatan sifat-sifat dimana biasanya sifat yang tinggi tingkatannya mempunyai pengaruh yang menentukan.” Kepribadian yang dapat menentukan keberhasilan seorang anak salah satunya adalah kemandirian.

#### b. Pola Asuh Orang Tua

Untuk dapat mandiri seseorang membutuhkan kesempatan, dukungan dan dorongan dan keluarga serta lingkungan di sekitarnya. Dalam keluarga, kemandirian adalah sifat yang harus dibentuk oleh orang tua dalam membangun kepribadian anak-anak mereka. Pada saat ini orang tua dan respon dari lingkungan sangat diperlukan bagi anak untuk setiap perilaku yang telah dilakukannya. Maka dari itu orang tua harus memperhatikan pola asuh yang baik untuk anaknya, untuk melatih kemandirian anak.

#### c. Sistem pendidikan sekolah

Pendidikan di sekolah adalah salah satu faktor yang mempengaruhi kemandirian anak. Karena, di sekolah anak mendapatkan pendidikan diluar lingkungan keluarga atau orang tuanya. Dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan di sekolah, dengan tidak sengaja akan menumbuhkan kemandirin pada diri anak.

Misalnya: anak dapat menyelesaikan permainan terlebih dahulu dibandingkan dengan temannya, bertanggung jawab akan tugas yang diberikan guru, membereskan peralatan makan sendiri dan lain-lain, mudah bersosialisasi dan bersimpati kepada orang lain.

#### d. Sistem kehidupan di masyarakat

Kehidupan di masyarakat atau lingkungan dimana tempat anak tinggal tentu memiliki peran besar bagi perubahan kemandirian anak, akankah peran itu akan menjadi positif ataupun negatif. Hal ini, tergantung bagaimana karakteristik kehidupan dimasyarakat dimana anak tinggal. Lingkungan yang baik tentu akan membawa pengaruh yang positif untuk anak,

sebaliknya lingkungan yang kurang baik cenderung memperburuk perkembangan anak termasuk kemandiriannya.

Berdasarkan faktor-faktor kemandirian di atas, dapat kita ketahui bahwasanya keturunan orang tua, pola asuh orang tua, sistem pendidikan di sekolah dan sistem kehidupan di masyarakat sangat berpengaruh pada kemandirian anak. Namun dari beberapa faktor tersebut, yang harus kita perhatikan dengan baik adalah faktor dimana anak akan terjun ke sekolah, dari sistem pendidikan di sekolah kegiatan permainan yang diberikan oleh guru akan melatih kemandirian anak. Oleh sebab itu, seorang guru TK harus melatih kemandirian anak dengan baik, memberikan rangsangan-rangsangan sehingga akan tumbuh sikap kemandirian pada anak.

#### 2.1.4 Permainan Tradisional Engklek (X)

Kegiatan bermain sangat penting bagi anak-anak, dengan bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan hidupnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusli, dkk (2002: 38) bahwa bermain merupakan kegiatan hakiki kebutuhan dasar manusia, bermain merupakan sebuah konsep oleh karenanya manusia disebut makhluk bermain (*homo ludens*)". Bermain adalah belajar menyesuaikan diri dengan keadaan, anak-anak bermain dalam daerah sekelilingnya dan dengan peralatan dalam daerah itu.

Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun lingkungan sekitar. Menurut Husdarta (2000) dan Yudha (2005: 76) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam bermain, yaitu :

1. Bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
2. Bermain harus didasari motivasi dari dalam diri anak, jadi anak melakukan kegiatan itu atas kemauan sendiri.
3. Sifatnya spontan dan sukarela. Anak bebas memilih apa saja yang ingin dijadikan alternatif bagi kegiatan bermainnya.
4. Senantiasa melibatkan peran aktif dari anak, baik secara fisik maupun mental.
5. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu, seperti kemampuan kreatif, memecahkan masalah dan sebagainya.

Jadi dalam bermain anak tidak hanya memperoleh kesenangan saja, namun anak juga mendapatkan pelajaran-pelajaran berharga tanpa mereka sadari.

Menurut Kathleen Stassen Berger dalam Tedjasaputra (2008: 40) kegiatan bermain memiliki beberapa keuntungan bagi anak usia dini diantaranya sebagai berikut:

1. Melatih perkembangan sensorik serta motorik

Anak akan menjadi terlatih ketika melakukan berbagai aktivitas sensorik serta motorik. Permainan aktif melatih panca indera sang anak karena dengan permainan maka semua anggota panca indera anak akan tergerak untuk melakukan sesuatu. Sebagai hasilnya organ sensorik dan motorik akan semakin baik.

2. Mengasah memori otak

Anak kecil mempunyai organ memori yang belum banyak terisi oleh beragam hal. Oleh karena itu, melalui bermain anak bisa mengembangkan kemampuan memori yang ia miliki. Anak akan mengeksplorasi serta melihat benda yang ada di sekitarnya. Ia terus mempelajarinya dan kemudian mengenal benda-benda dengan warna yang

berbeda secara sempurna. Semakin anak bermain, maka otaknya akan semakin terasah dan ia mampu mendapatkan perkembangan memori yang jauh lebih baik.

### 3. Mengembangkan etika

Ketika anak bermain, maka ia melakukan banyak hal bersama teman-temannya. Ia mempelajari banyak aturan, mempunyai tingkat sportivitas, dan tentu saja belajar bagaimana membangun etika yang benar. Anak tidak mudah curang ketika berhadapan dengan aturan pada dunia yang sebenarnya, karena ia terlatih untuk melakukan banyak hal dengan baik.

### 4. Meningkatkan kreativitas anak

Dalam melakukan permainan, anak dapat mengeksplorasi dan menerapkan banyak ide yang terkait dengan sistem permainan. Semakin banyak media dan jenis permainan yang mereka mainkan, maka akan semakin banyak ide bermunculan. Ketika kreativitas tersebut terus diasah, maka anak bisa menemukan ide-ide cemerlang pada masa yang akan datang.

Dengan demikian, bermain dapat memberikan manfaat pada pertumbuhan dan perkembangan anak dalam menyalurkan perilaku dan kemampuan kesabaran dan kemandirian anak di masa yang akan datang. Oleh karena itu, betapa pentingnya manfaat bermain bagi anak-anak, peran serta pendidik di sekolah dalam memberikan kebebasan bermain turut membantu dalam pertumbuhan dan perkembangan anak.

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah diturunkan dari beberapa generasi dan memiliki makna baik dan dampak bagi seseorang yang melakukannya (Iswinarti, 2010: 36). Permainan tradisional memiliki beberapa aspek antara lain kognitif, motorik, dan sosial, dengan demikian seseorang atau anak yang melakukan kegiatan dolanan

atau permainan tradisional mendapat beberapa manfaat diantaranya mampu bekonsentrasi dalam hal permainan, menggerakkan tubuh, dan interaksi sosial yang terjadi antar pemain.

Mahendra (2005: 3) menyatakan bahwa permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat.

Permainan tradisional sangat banyak sekali macamnya yang salah satunya ialah permainan Engklek. Permainan tradisional telah diajarkan pada sebagian beberapa negara di Timur Tengah, mereka menyebut Engklek dengan sebutan *Hopscoth* bahkan di Kanada permainan tersebut masuk kedalam kurikulum di sekolah dasar (dalam Lichman, 2005).

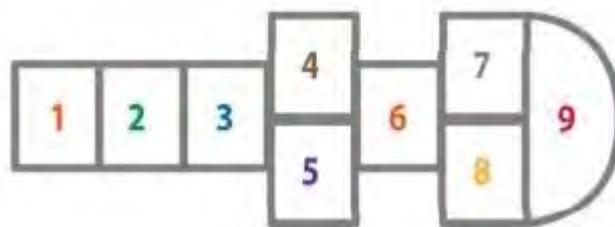
Menurut Prana (2010: 53) menjelaskan engklek atau sondah adalah permainan meloncati garis dengan satu kaki, permainan ini di daerah Jawa Barat dan dari luar Jawa. Permainan ini dinamakan juga engklek atau ingkling. Dinamakan demikian karena dilakukan dengan melakukan engklek, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki.

Pendapat Rahmawati (2009: 10) menyatakan bahwa Engklek atau sondah adalah permainan melompati garis dengan satu kaki. Sedangkan menurut Dharmamulya (2008: 145) permainan ini dinamakan Engklek atau Angkling karena berjalan melompat dengan menggunakan satu kaki.

Mulyati (2013: 46) mengemukakan bahwa dinamakan Engklek karena bermainnya menggunakan satu kaki yang dalam bahasa Jawa artinya engklek. Sejalan menurut Wulandari (2012: 131) Permainan Ingkling adalah permainan lompat-lompat kotak dengan satu kaki dan berhenti dengan dua kaki pada kotak-kotak tertentu. Jumlah pemain engklek bebas, biasanya 2-5 anak. Tempat bermain tidak memerlukan pekarangan luas tetapi datar sehingga bisa dilakukan di halaman rumah.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa engklek atau *hopscoth* merupakan sebuah permainan tradisional yang menggunakan media gambaran pola kotak-kotak pada lantai atau tanah yang di gambar sedemikian rupa ditambah dengan gacu sebagai alat untuk melakukan permainannya, pada umumnya permainan Engklek terdiri dari lebih dari dua orang dengan mengangkat salah satu kaki dan berjalan melompat. Prosedur yang tertera pada permainan Engklek biasanya berbeda dari jenis satu di jenis yang lainnya.

Iswinarti (2007), menemukan sebanyak 43 variasi nama untuk permainan tradisional engklek yaitu: Ebrekan (Gresik), Gala-asin (Kalimantan), Bendang (Lumajang), Deprok (Betawi), Gili-gili (Merauke), Sondah (Bandung), Kucing Seribu (Aceh), Dampu (Riau), dan dalam bahasa Inggris “hopscoth” dan masih banyak lainnya. Permainan tradisional engklek merupakan permainan yang mempunyai prosedur permainan dengan cara mengangkat satu kaki dan melewati beberapa kotak yang membentuk pola dengan menggunakan gacu (pecahan genting atau batu) sebagai media pemainnya (Iswinarti, 2010). Dalam penelitian Iswinarti (2007) telah teridentifikasi terdapat 11 bentuk permainan tradisional engklek yaitu: Engklek bentuk kupingan, kapal balsam, sondah kapal, ebrekan. Engklek bentuk gunungan. Engklek bentuk sorok. Engklek bentuk sorok (variasi lain). Engklek payung. Engklek bentuk orangan. **Engklek bentuk pa’a**. Engklek bentuk baling-baling dan Engklek bentuk menara.



Gambar 2.1. Permainan Engklek

Adapun dalam penelitian ini, permainan engklek bentuk Pa'a yang akan dipergunakan sebagai media permainan untuk meningkatkan kesabaran dan kemandirian anak usia dini.

Cara permainan engklek bentuk pa'a ini adalah sebagai berikut (dalam Iswinarti, 2008: 7-8):

1. Permainan diawali dengan melompati kotak no 1 kemudian dilanjutkan pada kotak no.2 dengan cara mengangkat salah satu kaki (kanan atau kiri) setelah itu melompat ke kotak no.3. Pada kotak no.4 dan no.5, pemain harus menginjakkan sepasang kakinya secara bersamaan. Selanjutnya Pada kotak no.6 pemain kembali melompat dengan satu kaki. Pada kotak no.7 dan no.8, pemain kembali harus menginjakkan sepasang kaki secara bersamaan. Lalu pada kotak no.9 pemain menginjak kotak tersebut dengan kedua kakinya yang disebut "brek".
2. Kemudian pemain kembali ke bawah dengan cara yang sama seperti yang di atas.
3. Ketika sampai kotak no.2 pemain berhenti sebentar untuk mengambil beling atau gacu dengan posisi kaki yang tetap.
4. Setelah selesai mengambil beling atau gacu tersebut pemain menginjak kotak no.1 sama caranya seperti tadi. Kemudian pemain keluar dari area permainan.
5. Permainan dilanjutkan dengan melempar beling atau gacu pada kotak no.3 dan ke 4 caranya sama seperti yang di atas.
6. Ketika sampai kotak no.9 pemain harus menginjak beling atau gacu tersebut sebelum mengambilnya.
7. Setelah selesai mengambil beling atau gacu pemain kembali ke bawah dengan cara beling atau gacu di atas di punggung tangan dan berjalan seperti awal tadi.
8. Kemudian pemain menaruh beling atau gacu dipundak, dan berjalan biasa pada setiap kotak tidak mengangkat satu kaki, jadi saat kaki kanan beada pada kotak no.1

maka kaki kiri berada pada kotak no.2 begitu seterusnya.pada saat kotak no.9 pemain tetap melakukan “brek”.

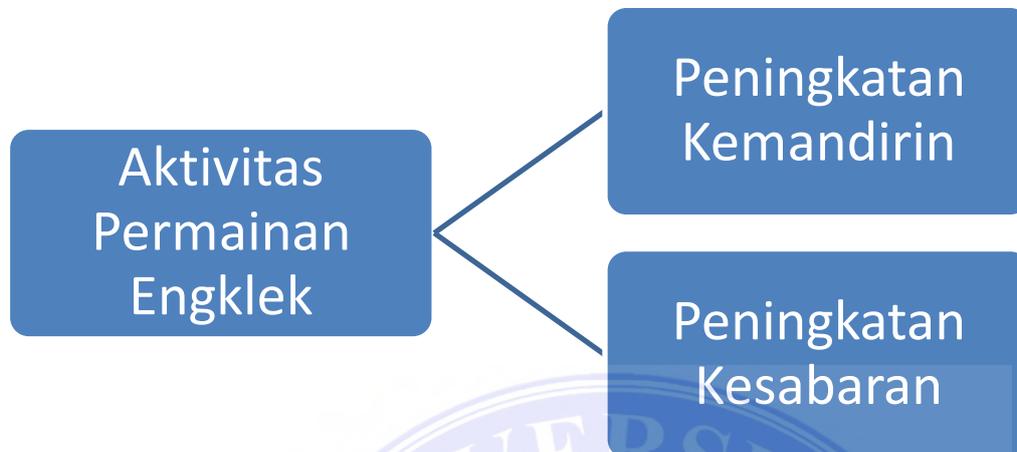
9. Setelah berhasil dipundak beling ditaruh dikepala dengan cara seperti yang di atas.
10. Setelah berhasil di kepala pemain menaruh beling atau gacu dikaki sebelah kanan sambil diayun pelan-pelan. Dan tetap melakukan “brek” pada kotak no.9, lalu kembali ke bawah dengan cara yang sama.
11. Setelah itu pemain melakukan engklek, yaitu berjalan pada desain permainan dengan wajah yang diangkat keatas dan berjalan biasanya dengan mengangkat satu kaki jadi saat kanan berada di kotak no.1, kaki kiri berada di kotak no.2 begitu seterusnya.

Setelah berhasil pemain melakukan “uncal’ atau membuat rumah dengan cara berdiri diluar desai permainan dengan posisi membelakangi desain permainan tersebut dan beling atau gacu ditaruh di atas tangan kanan dan di lempar kebelakang tempat jatuhnya beling tersebut merupakan rumah pemain jika jatuhnya tepat pada desain kotak atau tidak keluar garis.

## **2.2. Kerangka Berpikir**

### **2.2.1 Permainan Engklek terhadap Kesabaran**

Kegiatan bermain sangat penting bagi anak-anak, dengan bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan hidupnya. Saat bermain anak dapat mengembangkan motorik kasar dan halus, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungannya, membnetuk motivasi, daya imajinasi, daya fantasi dan kreativitas. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun lingkungan sekitar



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

Berdasarkan nilai dan indikator dari permainan tradisional engklek yang dapat menunjukkan bahwa permainan ini mampu untuk meningkatkan kesabaran anak usia dini. Adapun aspek kesabaran yang

**Tabel 2.1. Aspek dan Indikator Kesabaran dalam Permainan Engklek**

Jenis Engklek	Aspek Kesabaran	Indikator Perilaku dalam Permainan Engklek
	Teguh Dalam Pendirian	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengatur keseimbangan badan agar pada saat ontang anting ketika gacu diletakkan di atas pundak, kepala dan kaki gacu tidak terjatuh</li> <li>Pemain tidak bermain curang, tetap menginjak omah miliknya namun tidak menginjak omah pada lawan</li> </ul>
	Tabah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tetap bermain ketika ada teman yang mengganggu</li> <li>Berkonsentrasi dan fokus ketika sedang bermain walaupun dengan</li> </ul>

<b>Engklek Pa'a</b>		adanya gangguan sekitar
	Tekun	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengatur cara agar tidak terjatuh dan keluar dari garis pada saat mengambil gacu</li> <li>• Mengatur posisi dan keseimbangan badan pada saat akan mengambil gacu pada kotak yang akan dilewati terakhir</li> </ul>

### 2.2.2 Permainan Engklek terhadap Kemandirian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Iswinarti (2008) terdapat beberapa nilai-nilai dan indikator dari permainan tradisional engklek yang dapat menunjukkan bahwa permainan ini mampu untuk meningkatkan kemandirian anak usia dini, yaitu:

**Tabel 2.2. Aspek dan Indikator Kemandirian dalam Permainan Engklek**

<b>Jenis Engklek</b>	<b>Aspek Kemandirian</b>	<b>Indikator Perilaku dalam Permainan Engklek</b>
	Dapat melakukan segala aktivitasnya secara sendiri	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain melakukan permainan secara individu untuk menyelesaikan lompatan tiap kotak dengan cara mengangkat satu kaki</li> <li>• Memahami cara bermain dan peraturan yang telah ditentukan</li> <li>• Berkonsentrasipada saat melempar gacu keatas lalu menangkapnya dengan punggung tangan</li> </ul>
	Dapat mengontrol emosinya bahkan dapat berempati terhadap orang lain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain tidak bermain curang, tetap menginjak omak miliknya namun tidak menginjak omah pada lawan</li> <li>• Berkonsentrasi dan fokus ketika sedang bermain walaupun dengan adanya gangguan sekitar</li> </ul>

<b>Engklek Pa'a</b>	Dapat membuat keputusan dan pilihan sesuai dengan pandangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain memperhitungkan ketepatan pada saat melempar gacu ke kotak agar gacu tidak keluar dan terkena garis yang telah dibuat</li> <li>• Mengatur cara agar dapat menyorok gacu ke kotak berikutnya agar tidak mengenai garis atau keluar dari garis</li> <li>• Berkonsentrasi pada saat melempar gacu pada kotak dengan membelakangi pola permainan engklek.</li> </ul>
	Dapat bersosialisasi dengan orang lain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain tidak bermain curang, tetap menginjak omak miliknya namun tidak menginjak omah pada lawan</li> <li>• Berkonsentrasi dan fokus ketika sedang bermain walaupun dengan adanya gangguan sekitar</li> </ul>

### 2.3 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Permainan engklek dapat mempengaruhi kesabaran anak usia dini
2. Permainan engklek dapat mempengaruhi kemandirian anak usia dini
3. Langkah-langkah pengembangan media permainan engklek dapat meningkatkan kesabaran dan Kemandirian Anak Usia Dini.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan atau penelitian berbasis pengembangan (*Research-Based Development*) merupakan jenis penelitian yang tujuan penggunaannya untuk memecahkan masalah praktis (Adisasmita, 2010:12). Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk, dan diharapkan dapat menjembatani kesenjangan penelitian yang lebih banyak menguji teori kearah menghasilkan produk-produk yang langsung dapat digunakan oleh pengguna. Jenis penelitian penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development (R&D)* menurut Sugiyono (2014: 407) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sukmadinata (2011:164) “penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk lama yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.”

Sugiyono (2014:412) mengungkapkan bahwa dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Produk-produk pendidikan misalnya keperluan pendidikan tertentu, metode mengajar, media pendidikan, buku ajar, modul, dan lain-lain.

Peneliti mengembangkan permainan engklek . Permainan engklek yang dimaksud dalam penelitian ini dikembangkan khusus mengikut pada model permainan yang melatih

kemandirian dan kesabaran anak. Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada model Borg dan Gall sebagaimana dikemukakan dalam Emanuel (2011:4), yaitu:

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka. Langkah awal ini dilakukan untuk analisis kebutuhan yang bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran yang dibuat memang dibutuhkan atau tidak.
2. Mengembangkan bentuk produk awal yaitu membuat rancangan aturan model pembelajaran permainan engklek .
3. Evaluasi produk awal yang sudah dibuat oleh para ahli, dengan menggunakan seorang ahli pendidikan dan seorang ahli pembelajaran. Setelah dilakukan evaluasi oleh para ahli selanjutnya dilakukan uji coba skala kecil dengan menggunakan lembar evaluasi, koesioner, dan konsultasi yang selanjutnya hasilnya dianalisis.
4. Melakukan revisi produk pertama dari hasil evaluasi ahli dan uji coba skala kecil yang dilakukan sebelumnya.
5. Uji coba skala besar di lapangan dengan menggunakan model pembelajaran yang sudah direvisi atau hasil uji coba skala kecil yang dilakukan sebelumnya.
6. Merevisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan evaluasi dan analisis uji coba lapangan.
7. Hasil akhir model pembelajaran keseimbangan melalui pendekatan permainan yang dihasilkan melalui revisi uji permainan engklek yang sesuai dengan nilai indikator dan variabel yang diteliti.

Lebih jauh Borg dan Gall (1989) dalam Arifin (2012: 127) menjelaskan “*research and development is a powerful strategy for improving practice. It as a process used to*

*develop and validate educational products.*” Produk pendidikan yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini mengandung empat pengertian pokok yaitu: (1) produk tidak hanya meliputi perangkat keras seperti buku teks, modul, video, film pembelajaran dan perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model, prosedur, dan proses pembelajaran; (2) produk yang dikembangkan dapat produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada; (3) produk yang dikembangkan merupakan produk yang bermanfaat bagi dunia pendidikan. terutama bagi guru untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran; (4) produk dapat dipertanggung jawabkan baik secara praktis maupun keilmuan.

### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

#### a. Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di TK Hang Tuah 1 Belawan, Jl. Rokan No.17 AL Keluarahan Belawan I Kecamatan Medan Belawan Kota Medan.

#### b. Waktu Penelitian

Proses penelitian yang akan peneliti laksanakan diharapkan dapat selesai dalam waktu 7 (tujuh bulan, mulai dari seminar usul penelitian sampai menyelesaikan laporan tesis. Jadwal penelitian sebagai berikut :

Tabel 3.1

Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan					
		Mei	Juni	Sept	Okt	Nop	Jan
1	Proposal						
2	Perbaikan proposal						

3	Seminar Proposal						
4	Penyusunan instrumen						
5	Pelaksanaan Penelitian						
6	Membuat Instrumen						
7	Ujicoba instrumen						
8	Penelitian						
9	Mengambil data'						
10	Analisis data						
11	Membuat laporan						

### 3.3 Identifikasi Variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2014:38). Variabel yang digunakan dalam penelitian dapat diklasifikasikan menjadi: (1) variabel independen (bebas), yaitu variabel yang menjelaskan dan memengaruhi variabel lain, dan (2) variabel dependen (terikat), yaitu variabel yang dijelaskan dan dipengaruhi oleh variabel independen. Variabel independen adalah variabel yang sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, dan antesenden. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel ini memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (Sugiyono, 2014:39). Variabel independen dalam penelitian ini adalah Permainan Engklek (X).

Variabel independen sering disebut sebagai variabel output, kriteria, dan konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas

(Sugiyono, 2014: 39). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah Kesabaran (Y1) dan Kemandirian (Y2).

### 3.4 Definisi Operasional

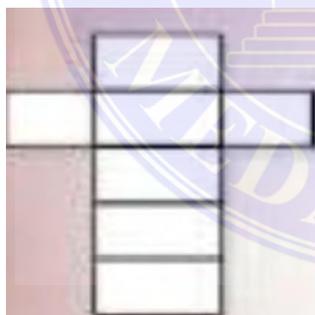
Setelah mengidentifikasi semua variabel-variabel penelitian selanjutnya variabel-variabel didefinisikan sebagai berikut:

#### Permainan Engklek

Permainan Engklek merupakan permainan tradisional dengan teknik meloncati garis dengan satu kaki. Adapun level pencapaian dalam permainan Engklek ini antara lain dapat melompati setiap kotak dengan bentuk petakan yang berbeda setiap level dan dapat menggunakan Gacu.

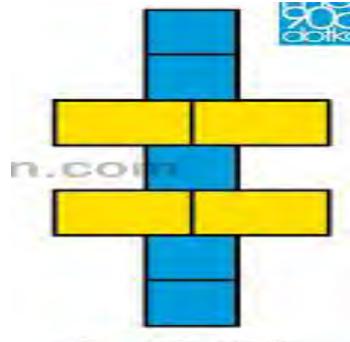
Berikut petakan/pijakan tiap tingkatan level permainan Engklek dalam penelitian:

- **LEVEL 1**



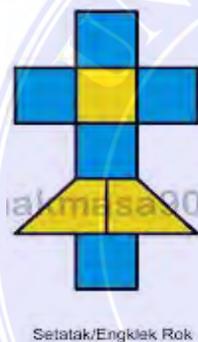
Kotak Pijakan Permainan Engklek Level 1

- **LEVEL 2**



Kotak Pijakan Permainan Engklek Level 2

- **LEVEL 3**



Kotak Pijakan Permainan Engklek Level 3

### Kesabaran

Kesabaran adalah suatu keadaan tahan menghadapi cobaan (tidak lekas marah, tidak lekas putus asa, tidak lekas patah hati); tabah; tenang; tidak tergesa-gesa; tidak terburu nafsu. Kesabaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah teguh pada pendirian atau prinsip( Konsekuen, Konsisten, Disiplin), Tabah (daya juang, toleransi, dan mampu belajar dari kegagalan) dan tekun ( antisipatif, terencana dan terarah) setelah mengikuti permainan engklek dalam tiap level di TK Hang Tuah.

## Kemandirian

Kemandirian adalah kemampuan untuk mengelola semua yang kita miliki, tahu bagaimana mengelola waktu dan berjalan dan berfikir secara mandiri, disertai dengan kemampuan untuk mengambil resiko dan memecahkan masalah. Kemandirian yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dapat melakukan segala aktivitasnya secara sendiri, dapat membuat keputusan dan pilihan sesuai dengan pandangan, dapat bersosialisasi dengan orang lain dan dapat mengontrol emosinya bahkan dapat berempati terhadap orang lain setelah mengikuti permainan engklek dalam tiap level di TK Hang Tuah.

### 3.5 Populasi dan Sampel

#### Populasi

Populasi diartikan sebagai kelompok subjek yang akan digeneralisasi dari hasil penelitian yang dilaksanakan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di TK Hang Tuah yang berjumlah 60 orang yang terdiri dari Kelompok B1 berjumlah 30 anak dan Kelompok B2 berjumlah 30 anak.

#### Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti; dipandang sebagai suatu pendugaan terhadap populasi, namun bukan populasi itu sendiri. Sampel dianggap sebagai perwakilan dari populasi yang hasilnya mewakili keseluruhan gejala yang diamati. Adapun metode pengambilan sampel kali ini menggunakan metode *populatif sampling* yaitu dengan mengambil seluruh murid TK Hang Tuah sebanyak 50 orang. Sampel penelitian pada uji terbatas sebanyak 5 (lima) anak, pada uji lapangan lebih luas sebanyak 15 (lima belas) anak, dan pada uji operasional sebanyak 30 anak yang terdiri dari kelas eksperimen sebanyak 15 anak dan kelas kontrol sebanyak 15 anak.

### 3.6 Metode Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dalam penelitian dikumpulkan melalui hasil pengamatan dan eksperimen terhadap kesabaran dan kemandirian anak usia dini setelah anak mengikuti permainan engklek. Instrumen yang digunakan dalam penelitian merupakan alat bantu untuk mengukur data yang berhubungan dengan variabel penelitian. Data diperlukan untuk menjawab masalah dan menguji hipotesis. Instrument yang digunakan dalam berupa lembar observasi dan lembar penilaian terhadap kesabaran dan kemandirian anak usia dini. Penilaian lembar instrument lembar observasi dan penilainnya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.2 Lembar Observasi dan Penilaian

No	Indikator	Deskriptor	Kriteria Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
A	KESABARAN					
1	Teguh pada pendirian atau prinsip	<b>Konsekuensi:</b> Keberanian untuk mengambil resiko: mau menerima tantangan dalam pengerjaan sesuatu dengan segala kemungkinan yang baik ataupun buruk				
		<b>Konsisten:</b> Bagaimana seseorang bertingkah laku secara tetap, selaras dan sesuai dengan apa yang telah diyakininya dalam mencapai target.				
		<b>Disiplin:</b> Bagaimana seseorang dapat mentaati/mematuhi peraturan				

		dengan menunjukkan bagaimana seseorang mampu dan mau taat terhadap aturan yang berlaku				
2	Tabah	<b>Daya juang</b> adalah kekuatan dalam memperebutkan atau melaksanakan seluruh kegiatannya memperoleh sesuatu				
		<b>Toleransi</b> terhadap stress: kemampuan menghadapi/mengatasi masalah yang dapat menimbulkan stress dalam pencapaian target				
		<b>Mampu belajar dari kegagalan:</b> mampu melihat suatu hal yang gagal sebagai peluang untuk selalu memperbaiki hasil kerja menjadi lebih baik				
3	Tekun	<b>Antisipatif</b> , artinya tanggap terhadap sesuatu yang sedang/akan terjadi dan memiliki rencana cadangan menghadapi kesulitan dalam pencapaian target/tujuan.				
		<b>Terencana</b> , artinya memiliki rencana-rencana dalam pencapaian tujuan dan merealisasikan rencana-rencana tersebut				

KEMANDIRIAN						
1	INDIKATOR KEMANDIRIAN	Dapat melakukan segala aktivitasnya secara sendiri				
2		Dapat membuat keputusan dan pilihan sesuai dengan pandangan				
3		Dapat bersosialisasi dengan orang lain				
4		Dapat mengontrol emosinya bahkan dapat berempati terhadap orang lain				

Berikut pedoman penilaian perkembangan anak dari kategori kesabaran dan kemandirian anak saat di observasi:

**Tabel 3.3 Pedoman Penskoran Kesabaran dan Kemandirian**

Kategori	Pernyataan
BB	Anak tidak melakukan atau berbuat sesuai yang diharapkan
MB	Anak mulai melakukan atau berbuat dari yang diharapkan, namun masih butuh perintah orang lain
BSH	Anak sudah mampu melakukan atau berbuat sesuai yang diharapkan, namun pada keadaan tertentu masih butuh perintah dari orang lain
BSB	Anak melakukan atau berbuat sesuai yang diharapkan secara spontan tanpa perintah dari orang lain

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

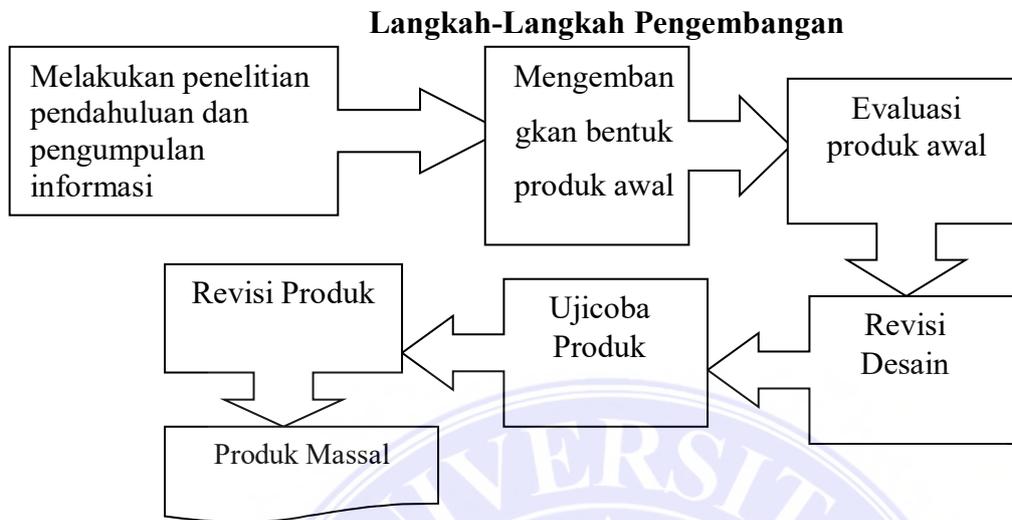
BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

### 3.7 Prosedur Penelitian

Sistematika yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada langkah-langkah pengembangan dengan mengacu pada model Borg dan Gall sebagaimana dikemukakan dalam Emanuel (2011:4), yaitu: (1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) Mengembangkan bentuk produk awal yaitu membuat rancangan aturan model pembelajaran permainan engklek , (3) Evaluasi produk awal yang sudah dibuat oleh para ahli, (4) Melakukan revisi produk pertama dari hasil evaluasi ahli dan uji coba skala kecil yang dilakukan sebelumnya, (5) Uji coba skala besar di lapangan dengan menggunakan model pembelajaran yang sudah direvisi atau hasil uji coba skala kecil yang dilakukan sebelumnya, (6) Merevisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan evaluasi dan analisis uji coba lapangan, dan (7) hasil akhir model pembelajaran keseimbangan melalui pendekatan permainan yang dihasilkan melalui revisi uji permainan engklek yang sesuai dengan nilai indikator dan variabel yang diteliti.

Gambar 3.1



Sumber: Emanuel (2011;4)

### 3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data produk yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Teknis yang digunakan untuk menganalisis hasil validasi kualitas produk media permainan engklek untuk pengembangan Kesabaran dan kemandirian anak adalah deskriptif kualitatif, yaitu yakni (a) analisis data dari praktisi dan ahli/pakar, (b) analisis data saat uji coba produk, dan (c) analisis data hasil uji eksperimen atau uji efektifitas.

#### 3.8.1 Analisis Data Dari Praktisi Dan Ahli/Pakar

Kualitas kelayakan pengembangan media permainan engklek yang dikembangkan dilihat dari penilaian para validator tim ahli terhadap pengembangan media permainan engklek tersebut. Validator tim ahli akan menjawab pertanyaan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada skor skala 1-4.

Adapun format validasi penilaian kelayakan pengembangan media permainan engklek untuk pengembangan Kesabaran dan kemandirian anak dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.3

## Kisi-kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Oleh Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Kategori Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
<b>I. Aspek Isi</b>							
1	a. Apakah model permainan sudah sesuai dengan KD						
	b. Apakah pengembangan ini sesuai dengan KD yang ada						
	c. Apakah materi sesuai dengan						
2.	Keakuratan Materi:						
	a. Penggunaan materi yang sesuai dan tepat						
	b. Mendorong rasa ingin tahu dan bekerjasama						
3.	a. Apakah materi permainan engklek membuat anak tertarik untuk bekerjasama						
	b. Apakah materi permainan tradisional engklek dapat meningkatkan rasa ingin tahu						

	anak.						
<b>II. Aspek Kualitas</b>							
<b>4.</b>	Teknik penyampaian materi						
	a. Apakah teknik penyampaian materi dalam buku panduan guru sudah sesuai untuk anak						
	b. Apakah materi dalam buku sudah sesuai dengan karakteristik anak kelas						
<b>5</b>	Penyajian Materi:						
	a. Apakah penyajian materi sudah menarik.						
<b>6</b>	Keruntutan alur materi:						
	a. Apakah materi yang ada pada buku sudah disajikan secara berurutan.						
	b. Apakah materi pada buku panduan sudah baik dalam penyusunan materinya						
<b>III. Aspek Bahasa</b>							
<b>7</b>	Kalimat yang terdapat pada buku panduan permainan engklek jelas serta dapat dipahami:						
	a. Apakah penggunaan						

	kalimat dalam materi (buku panduan) sudah jelas dan mudah difahami.						
<b>8</b>	Penggunaan istilah pada panduan permainan engklek sudah tepat:						
	a. Apakah penggunaan istilah dalam buku panduan ini (materi) sudah tepat.						
<b>9</b>	Tidak terdapat penafsiran ganda:						
	a. Apakah didalam materi (buku panduan ) ini terdapat penafsiran/pengertian ganda.						

Tabel 3.4

## Kisi-kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Oleh Ahli Media

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
Ukuran Buku	1. Kesesuaian ukuran buku dengan standar ISO				
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi buku				
	3. Tampilan unsur tata letak pada cover depan, punggung dan belakang memiliki kesatuan (unity)				
	4. Tampilan tata letak unsur pada cover depan, punggung dan belakang memberikan kesan irama yang baik dan harmonis				
	5. Tampilan pusat pandang yang baik pada judul dan ilustrasi				
	6. Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll) seimbang dan mempunyai pola yang sesuai dengan tata letak isi buku				

		7. Perbandingan ukuran unsur-unsur tata letak proporsional				
		8. Memiliki kekontrasan yang baik				
		9. Judul buku menjadi pusat pandang				
		10. Warna judul buku kontras dengan latar belakang				
		11. Ukuran judul buku proporsional dibandingkan dengan ukuran buku				
		12. Tidak menggunakan lebih dari dua jenis huruf				
		13. Tidak menggunakan huruf hias / dekorasi				
Desain Isi Buku		14. Jenis huruf judul sesuai dengan peruntukan isi buku				
		15. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola isi buku				
		16. Spasi antar paragraf jelas dan tidak ada widow atau orphan				
		17. Penempatan judul bab dan yang setara (kata pengantar, daftar isi,				

	dll) konsisten				
	18. Bidang cetak dan margin proporsional dengan ukuran buku				
	19. Jarak antara teks isi buku dan ilustrasi proporsional				
	20. Margin antara dua halaman berdampingan proporsional				
	21. Judul buku				
	22. Sub judul bab				
	23. Angka halaman / folios				
	24. Penempatan ilustrasi				
	25. Keterangan gambar (caption) dan sumber				
	26. Penempatan ilustrasi sebagai hiasan latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman				
	27. Penempatan judul, sub judul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman materi isi buku				
	28. Tidak menggunakan lebih dari dua jenis huruf				

29. Tidak menggunakan jenis huruf / dekoratif				
30. Penggunaan variasi huruf ( <i>bold</i> , <i>italic</i> , <i>all capital</i> ) tidak berlebihan				
31. Ukuran dan jenis huruf sesuai dengan tingkatan tingkat Pendidikan				
32. Lebar susunan teks				
33. Spasi antara baris susunan teks normal				
34. Spasi antara huruf normal				
35. Jenjang / hierarki judul-judul jelas, konsisten dan proporsional				
36. Tidak terdapat alur putih dalam suasana teks				
37. Tanda pemotongan kata (hyphenation)				
38. Garis, raster tegas dan jelas				
JUMLAH				
RATA-RATA				
KLASIFIKASI VALIDASI				

Adapun rumus yang digunakan dalam menghitung persentase validasi tim ahli adalah sebagai berikut:

$$NP = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

NP : Nilai dalam persen

n : Nilai yang diperoleh

N : Jumlah seluruh data

100 : konstanta

Adapun kriteria yang digunakan dalam menentukan kevalidan panduan permainan engklek adalah sebagai berikut:

$3 \leq RTP \leq 4$  Valid (Layak)

$2 \leq RTP \leq 3$  Cukup Valid (Cukup Layak)

$1 \leq RTP \leq 2$  Tidak Valid ( Tidak Layak)

### 3.8.2 Analisis Uji Coba Lapangan dalam Kelompok Kecil

Uji coba lapangan dalam kelompok kecil (5 siswa) dilakukan tiga kali pertemuan (Level). Uji coba lapangan dalam kelompok kecil dilakukan dengan menguji cobakan produk bahan ajar kepada siswa sebagai calon pengguna produk. Uji coba lapangan dalam kelompok kecil dan revisi produk dilakukan dengan kolaborasi antara peneliti dan guru. Uji coba lapangan dalam kelompok kecil dilakukan sampai diperoleh produk yang lebih baik dari produk sebelumnya dan siap untuk diujikan pada uji selanjutnya.

### 3.8.3 Analisis Uji Coba Lapangan dalam Kelompok Besar

Uji coba lapangan dalam kelompok besar (15 Siswa) dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Uji coba lapangan dalam kelompok besar dilakukan dengan mengujicobakan produk kepada siswa sebagai calon pengguna produk. Uji coba lapangan dalam kelompok besar dan revisi produk dilakukan secara berkolaborasi guru dan peneliti. Uji coba lapangan dalam kelompok besar dilakukan sampai diperoleh produk yang siap untuk dilakukan uji efektivitas.

### 3.8.4 Analisis Uji-t

Untuk melihat apakah penggunaan buku media permainan engklek dalam pembelajaran dapat diterima dan lebih efektif digunakan dalam pembelajaran. Adapun perhitungann uji-t menggunakan pengujian perbedaan dua rata-rata populasi (Sudjana, 2005) sebagai berikut:

$$x = \frac{X1 - X2}{\sqrt{\frac{1}{n1} + \frac{1}{n2}}}$$

Dimana:

X1 = Rata-rata sampel kelas ekperiment

X2 = Rata-rata sampel kelas kontrol

s = Simpangan Baku

dengan;

$$x = \frac{(n1 - 1)s_1^2 + (n2 - 1)s_2^2}{n1 + n2 - 2}$$

Variabel independen kualitatif dalam penelitian ini memiliki dua kategori. Oleh sebab itu, dilakukan pengujian dengan metode uji beda rata-rata untuk dua sampel

berpasangan (*paired sample t-test*). Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis model penelitian *pre-post* atau sebelum dan sesudah. Uji beda digunakan untuk mengevaluasi perlakuan (*treatment*) tertentu pada satu sampel yang sama pada dua periode pengamatan yang berbeda (Pramana, 2012).

Menurut Widiyanto (2013), *paired sample t-test* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan. Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak  $H_0$  pada uji ini adalah sebagai berikut.

1. Jika  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$  dan probabilitas (Asymp.Sig)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
2. Jika  $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$  dan probabilitas (Asymp.Sig)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

### **3.9 Penyusunan Buku Media Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Kesabaran dan kemandirian Anak**

Penyusunan buku permainan engklek untuk meningkatkan kesabaran dan kemandirian anak dilakukan agar lebih jelas penggunaannya, kondisi yang diperlukan untuk menggunakan materi yang sesuai dengan pengembangan kesabaran dan kemandirian anak serta waktu yang tepat dalam penggunaan model ini. penyusunan buku ini dilakukan jika telah dilakukan uji coba, validasi dan revisi oleh ahli bidang produk tersebut.

## BAB V

### KESIMPULAN dan SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan sebelumnya maka penulis simpulkan dalam penerapan permainan tra disional Engklek untuk mengembangkan kesabaran dan kemandirian anak usia dini sebagai berikut:

1. Pengembangan Modul Permainan Engklek dapat meningkatkan perkembangan Kesabaran dan Kemandirian anak di TK Hang Tuah 1 Belawan dengan melakukan langkah-langkah melakukan penelitian awal dan pengumpulan data, Desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk dan uji coba pemakaian, dan terakhir produk massal.
2. Berdasarkan hasil penilaian dari para validator ahli materi yaitu Ibu Dra.Rahmi Bachtar,.M.PSi yang menilai rerata gabungan sebesar 3.75, dan validator ahli media oleh Ibu Elly Nurhayati Purba.M.Pd menilai rerata gabungan sebesar 3.48. Jumlah rerata yang di peroleh jika di interpretasikan bahwa pada aspek materi bagian dari prodak bermain engklek yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.
3. Hasil analisis data penelitian melalui lembar observasi penilaian membuktikan bahwa terdapat peninngkatan kesabaran anak dan kemandirian anak di TK Hang Tuah berkembang dengan baik, nilai Signifikan adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya perangkat bermain Engklek layak dan efektif untuk mengembangkan kesabaran dan kemandirian Anak Usia Dini di TK Hang Tuah.

## 5.2. Saran

Dari hasil penelitian penulis menunjukkan bahwa penerapan permainan Engklek dalam mengembangkan kesabaran dan kemandirian anak usia dini yang sangat penting bagi anak. Mengingat, keseharian anak membutuhkan aspek kesabaran dan kemandirian dalam kehidupan sehari-hari. Maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Tenaga pendidik seharusnya mengantisipasi setiap kelemahan-kelemahan dalam penerapan permainan Engklek, sehingga perkembangan kesabaran dan kemandirian anak menjadi maksimal.
2. Tenaga pendidik juga harus berkomunikasi dengan orang tua murid, sehingga orang tua dapat membantu mengembangkan kesabaran dan kemandirian anak ketika anak tidak sedang di sekolah.
3. Bagi peneliti selanjutnya perlu dilakukan agar media modul ini menjadi lebih baik lagi dengan memperhatikan keterbatasan waktu, tanggapan dan masukkan dari segala aspek sehingga dapat meningkatkan perkembangan kemampuan anak yang lainnya selain kesabaran dan kemandirian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agte, V.V. & Chiplonkar, S.A. (2007). Linkage of Concepts of Good Nutrition in Yoga and Modern Science. *Current Science*, 92 (7), 956-961.
- Ahmad Susanto. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group
- Ali, M. 2013. *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. 2006. Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Bumi Aksara
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asma, U. (2010). *Dahsyatnya Kekuatan Sabar*. Jakarta: Belanoor.
- Aulia, B. N. R., (2018). *Mengembangkan Alat Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 4 - 5 Tahun Di PAUD Mutiara Hati Tahun Ajaran 2017/2018*. Publikasi Ilmiah pada Jurusan Ilmu Pendidikan.
- Buana, V. G., Kasanah, S. U. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Permainan Engklek Dalam Upaya Pengembangan Karakter Sejak Usia Dini. *Jurnal Riset dan Konseptual Vol. 3, No. 4, November 2018*.
- Dharmamulya, S., dkk. (2005). *Permainan Tradisional Jawa*. Jakarta: Kepel Press.
- Hamka Hasan. 2013. Hakikat Sabar dalam Al-Qur'an (Kajian Tematik dalam Surah al-Baqarah). *Jurnal Bimas Islam, Vol. 6 No. 2, 2013, h. 215, 232*.
- Hurlock, B.E., (2012). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentan Kehidupan*. Jakarta : Erlangga.
- Husdarta dan Saputra Y.M. (2000). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Setara D-III.
- Iswinarti, Fasicahah, S. S., & Sulismadi. (2008). *Permainan Anak Tradisional Sebagai Model Peningkatan Kompetensi Sosial Anak Usia Sekolah*. Laporan Penelitian Hibah Bersaing Tahun II. Malang: Lembaga Penelitian UMM.
- Iswinarti. (2010). *Nilai-Nilai Terapeutik Permainan Tradisional: Engklek Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Malang.

- Lichman, S. (2005). *Dari Hopscotch ke Siji: Generasi-generasi bermain dalam lingkungan lintas budaya*. Editor: Yovita Hadiwati. Permainan anak-anak zaman sekarang. Jakarta: PT. Grasindo.
- Khadijah.(2012). *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: Citrapustaka Media Perintis.
- Kostelnik, Marjorie J, dkk. 2005. *Guiding Children's Sosial Development and Learning*. Canada : Nelson Education, Ltd. Seventh Edition.
- Kuswanto, Cahniyo Wijaya. 2016. Menumbuhkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Bermain, DARUL ILMU Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 1 No 2 Juni.
- Mahendra, Agus. 2005. *Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Masduki, L. R., Kurniasih, E. (2017). Pengembangan Model Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Meningkatkan Multiple Intelegensi Siswa Dan Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Vol. 2, No. 2, Desember 2017*.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi Vol.1, No.2, 2017*.
- Mustari, Mohammad. 2014. *Nilai Watak Refleksi kanggo Pendhidhikan* . Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Parker, D. K. (2006). *Menumbuhkan Kemandirian dan Harga Diri Anak*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Prana, I. (2010). *Permainan Tradisional Jawa*. Klaten: Intan Pariwara
- Pustaka, F. (2006). *Membuat Priorotas, Melatih Anak Mandiri*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Rahardjo, Adisasmita. 2010. *Pembangunan Pedesaan dan Perkotaan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rahmawati, A. (2009). *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-3 Tahun*. Bandung: Sandiarta Sukses.
- Rochmani, I. (2016). *Permainan Tradisional Engklek Berpengaruh Terhadap Perkembangan Motorik Anak*. Publikasi Ilmiah Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

- Rusli, dkk.(2002). *Belajar Keterampilan Motorik Pengantar Teori dan Metode*.Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Shalihah, M. (2010).*Mengelola PAUD: Mendidik Budi Pekerti, Anak Usia Dini bagi Program PAUD, TK, Play Group dan di Rumah*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Subandi. (2011). Sabar: Sebuah Konsep Psikologi. *Jurnal Psikologi Volume 38, No. 2, Desember 2011: 215 – 227*.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulistiyowati.(2007). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Buana Raya.
- Tedjasaputra, M. S. (2008). *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Turfe, T.A. (2009). *Mukjizat Sabar*. Bandung:Mizania.
- Watkins, M. (2009). *Genre, text, grammar: technologies for teaching and assessing writing*. Australia: University of New South Wales Press.
- Wiyani.(2013). *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Wulandari, A. (2012). *Kisah 1001 Game atau Permainan Paling Seru Di Dunia*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Yudha M Saputra & Rudyanto, 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Tk*. Jakarta:DepDiknas, Dikti,Direktorat P2TK2PT
- Yuniarti, K.W. (2009) The Magical strength of nrimo and gotong royong: a Quickresponse report following the May 27,2006 earthquake in Yogyakarta. *Anima Indonesian Psychological Journal. 24 (3), 201-206*.
- Yus, A. (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yusuf, Syamsu, 2010, *Landasan Bimbingan dan Konseling*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya



# LAMPIRAN

### Bermain engklek



### Bermain bergantia



### Bermain dengan tingkatan level



Cara mengambil gaco

