

PERMAINAN KECIL “SUNDA MANDA” SEBAGAI ALTERNATIF BERMAIN ANAK USIA DINI

Banu Setyo Adi

Universitas Negeri Yogyakarta

banu_adi@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan permainan sebagai alternatif bermain dan mengenalkan permainan tradisional kepada anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dari permainan kecil sunda manda.

Permainan sunda manda merupakan permainan tradisional yang mempunyai manfaat untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik. Melalui pendidikan jasmani di TK maka permainan ini sangat memungkinkan diterapkan, karena pendidikan jasmani merupakan bagian dari unsur pendidikan nasional. Lokasi penelitian di wilayah Pandak Yogyakarta. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Mei sampai Oktober 2013. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan ujicoba skala terbatas. FGD melibatkan pengawas TK/RA, kepala sekolah TK/RA, dan guru-guru TK/RA.

Hasil penelitian berupa permainan sunda manda yang dapat digunakan sebagai alternatif permainan untuk mengembangkan kemampuan fisik motorik melompat atau meloncat. Bidang pengembangan permainan adalah peraturan dengan menyederhanakan peraturan dan mengubah tingkat kesulitan. Sedangkan untuk media dengan menyediakan media yang aman, menarik bagi anak usia dini.

Kata Kunci: permainan sunda manda, pendidikan jasmani.

Abstract

Research aimed at the expansion as an alternative playing and traditional games to introduce young children. This study was a research on the development of Sunda manda small game. Sunda manda Games is a traditional game that has benefits for developing motor physical skills. Through physical education in kindergarten this game is very possible then applied, because physical education is part of the national educational element. Research location in the of Pandak, Yogyakarta. This study will be conducted in the month of May to October 2013. The method used is research on the development of a limited scale trial. FGD involving kindergarten prefect, kindergarten principals, and kindergarten teachers. The results form the Sunda manda game that can be used as alternativ games to develop motor physical ability to jump or hop. Field expansion of the game is to simplify the rules and regulations change the difficulty level. As for the media to provide a safe media, appealing to young children.

Key words: sunda manda game, physical education

Pendahuluan

Ilmu pendidikan telah berkembang pesat. Salah satu diantaranya adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang membahas pendidikan untuk anak usia 0-6 tahun. Anak pada usia tersebut dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atasnya, sehingga pendidikannya perlu untuk dikhususkan. Pendidikan anak usia dini dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 asal 28 ayat 3 dinyatakan sebagai jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Pengembangan anak merupakan tugas bersama, baik pihak sekolah, orangtua maupun masyarakat.

Di Negara maju, taman bermain dan Taman Kanak-Kanak dipandang sebagai bagian integral dari jenjang pendidikan lainnya. Guru Taman Kanak-Kanak dianggap tidak lebih mudah dibanding guru Sekolah Dasar atau jenjang di atasnya. Keseriusan negara-negara maju mengembangkan PAUD sangat beralasan. Hasil penelitian menunjukkan usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi pendidikan anak (Slamet S, 2005).

Pada masa usia dini tempaan dapat memberikan bekas yang kuat dan tahan lama. Kesalahan menempa akan memberikan efek negatif jangka panjang yang sulit diperbaiki. Hal tersebut mengharuskan guru maupun pamong yang mengampu di Taman Kanak-kanak untuk dapat menciptakan program yang benar-benar tepat dan cermat sehingga dapat mengembangkan anak secara maksimal.

Kondisi PAUD di Indonesia belum tergarap baik. Perhatian pemerintah untuk mengembangkan PAUD masih jauh dari harapan. Hal tersebut disebabkan kesalahan dalam mengartikan pendidikan prasekolah yang tidak wajib dan tidak penting diikuti oleh setiap anak. Terlepas dari kecenderungan yang meningkat pesat, mungkin tidak semua orang tua memahami bahwa "pendidikan usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pengasuhan, pembimbingan dan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut" (Undang-Undang nomor 20/2003 tentang Sistem Pendidikan

Nasional). Pemahaman yang dimiliki orang tua barangkali terbatas pada kebutuhan bahwa anaknya harus masuk Taman Kanak-Kanak sebelum ke Sekolah Dasar, bahkan banyak yang mengharapkan agar anaknya sudah mampu membaca, menulis dan berhitung setelah menyelesaikan pendidikan di Taman Kanak-Kanak. Padahal pendidikan Taman Kanak-Kanak tidak mengharuskan pencapaian kemampuan membaca, menulis dan berhitung. Berikut adalah data kondisi PAUD formal di Indonesia tahun 2005 Dikdasmen (Slamet S, 2005): (1) jumlah Taman Kanak-Kanak 41.420 pemerintah 1%, (2) Guru Taman Kanak-Kanak PNS 1%, (3) Jumlah siswa Taman Kanak-Kanak 12,61%, (4) kualifikasi guru linier 10%.

Pada perilaku kehidupan modern sekarang, sering ditemui adanya kebiasaan hidup yang menyebabkan anak menjadi kurang gerak. Kurangnya lingkungan bermain yang aman, terlindungi, dan merangsang tumbuh kembang anak sudah sepatutnya menjadi kepedulian orang tua dan guru. Orang tua disibukkan dengan urusan masing-masing. Anak terbiasa menonton tayangan televisi sampai

berjam-jam, kebiasaan bermain *play station* atau *game* di komputer. Kebiasaan hidup yang menyebabkan anak pasif atau kurang gerak tersebut akan mengakibatkan keadaan fisik anak menjadi kurang baik. Groves dalam Rae Pica (2000) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa anak usia 2-5 tahun menghabiskan waktu 25,5 jam setiap minggu untuk menonton televisi dan anak usia 6-11 tahun menghabiskan waktu 23 jam setiap minggu untuk menonton televisi. Hope M Cummings dari University of Michigan dan Dr Elizabeth A Vanderwater dari University of Texas dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa sekitar 36 persen (mayoritas laki-laki) terbiasa memainkan *video game* sekitar satu jam per hari dan satu setengah jam di akhir pekan (Surabaya Post Sabtu, 7 Februari 2009).

Perkembangan berarti serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Proses perkembangan motorik merupakan proses yang lama melalui belajar bagaimana mengontrol gerakan dan merespon serta pengalaman sehari-hari. Perbedaan perilaku gerak dipengaruhi beberapa faktor

meliputi: individual, pengalaman, dan latihan (Gallahue dan Ozmun, 2002). Salah satu tugas perkembangan adalah mengembangkan motorik anak (motorik kasar maupun motorik halus) sesuai dengan usianya. Fakta mengungkapkan bahwa perkembangan itu dibantu oleh adanya rangsangan atau stimulus. Walau sebagian besar perkembangan itu dibantu oleh adanya kematangan dan pengalaman dari lingkungan, masih banyak yang dapat dilakukan untuk membantu perkembangan perkembangan seoptimal mungkin.

Efektivitas dan efisien belajar individu di sekolah sangat tergantung kepada peran guru. Guru berperan sebagai inovator (pengembang) sistem nilai ilmu pengetahuan. Sejalan dengan tantangan kehidupan global, peran dan tanggung jawab guru pada masa mendatang akan semakin kompleks, sehingga menuntut guru untuk senantiasa melakukan berbagai peningkatan dan penyesuaian kemampuan profesionalnya. Guru harus lebih dinamis dan kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran peserta didik. Untuk menghadapi tantangan profesionalitas tersebut, guru perlu

berfikir secara antisipatif dan proaktif. Artinya, guru harus melakukan pembaruan ilmu dan pengetahuan yang dimilikinya secara terus menerus.

Peran guru sebagai pendidik (*nurturer*) merupakan peran-peran yang berkaitan dengan tugas-tugas memberi bantuan dan dorongan (*supporter*), tugas-tugas pengawasan dan pembinaan (*supervisor*) serta tugas-tugas yang berkaitan dengan mendisiplinkan anak agar anak itu menjadi patuh terhadap aturan-aturan sekolah dan norma hidup dalam keluarga dan masyarakat. Tugas-tugas ini berkaitan dengan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak untuk memperoleh pengalaman-pengalaman lebih lanjut seperti penggunaan kesehatan jasmani. Guru sebagai model atau contoh bagi anak. Setiap anak mengharapkan guru mereka dapat menjadi contoh atau model baginya. Setiap guru harus memberikan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman.

Guru sebagai pembimbing di sekolah diharapkan mempunyai kreativitas dalam mengembangkan model pembelajaran agar siswa tidak cepat merasa jenuh atau bosan. Untuk itu

seorang guru tidak hanya menerapkan apa yang diperoleh dari gurunya dulu, tetapi juga diharapkan bisa menemukan hal-hal yang baru. Sebagai contoh adalah pengembangan jasmani di taman kanak-kanak yang terkesan hanya monoton dalam jenis permainannya. Kenyataan yang ada guru sering mengalami kesulitan dalam menyusun suatu program pengembangan gerakan motorik kasar melalui aktivitas jasmani. Banyak guru yang menggunakan program seadanya dan turun temurun dalam pembelajaran. Hal ini tentu saja membuat pembelajaran menjadi kurang bervariasi. Alasan tentang peralatan, perlengkapan, dan lain sebagainya sering membuat guru menjadi kurang kreatif dalam memodifikasi bentuk aktivitas jasmani.

Tujuan dari pengembangan jasmani di Taman Kanak-Kanak (Depdikbud, 1997) melalui pendidikan jasmani adalah: (1) mengembangkan kemampuan koordinasi motorik kasar, (2) menanamkan nilai-nilai sportivitas dan disiplin, (3) meningkatkan kesegaran jasmani, (4) memperkenalkan sejak dini hidup sehat, (5) memperkenalkan gerakan-gerakan yang indah melalui

irama musik. Pendidikan jasmani menurut J.B Nash, didefinisikan sebagai sebuah aspek dari proses pendidikan keseluruhan dengan menggunakan/menekankan pada aktivitas fisik yang mengembangkan kebugaran, fungsi organ tubuh, kontrol *neuro-muscular*, kekuatan intelektual, dan pengendalian emosi (Victor G Simanjuntak, dkk. 2008). Pengertian lain dari pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta (anak) didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya (Toho C. dan Rusli L, 1997).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah dari berbagai aspek sebagai berikut.

1. Permainan tradisional jarang dikenalkan kepada anak-anak
2. Kondisi lingkungan tidak mendukung untuk bermain yang membutuhkan ruang
3. Peserta didik belum memahami permainan apa yang dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan jasmani

4. Terjadinya penyakit kurang gerak pada anak
5. Terganggunya tingkat kebugaran siswa sekolah dasar
6. Guru belum mengimplementasikan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran
7. Kurangnya kreativitas dari guru taman kanak-kanak dalam menciptakan permainan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan tradisional agar dapat digunakan sebagai alternatif bermain bagi anak usia dini.

Sejarah kehidupan menunjukkan bahwa pada dasarnya manusia senang dengan kegiatan bermain. Pada masa pertumbuhan dan perkembangan anak-anak akan mengeksplorasi diri melalui kegiatan bermain. Pada saat bermain anak akan bersinggungan dengan orang lain yang memaksanya untuk bersosialisasi. Teori bermain pemunculan kembali sifat-sifat pada seseorang yang sudah lama tidak muncul (aktivisme) menurut Stanley Hall dikatakan bahwa permainan yang dilakukan oleh manusia (anak) itu merupakan ulangan dari kehidupan nenek moyang kita. Insting nenek moyang manusia yang merupakan makhluk sosial mengha-

rapkan adanya orang lain dalam kehidupannya (Aip Syarifudin dan Muhadi, 1992). Sukintaka menjelaskan bahwa teori bermain membahas tentang aktivitas jasmani anak yang dilakukan dengan rasa senang, sederhana serta kaitan bermain sebagai wacana pencapaian tujuan pendidikan (Victor G. Simanjuntak, dkk., 2008).

Bermain mengembangkan aspek sosial emosional anak yaitu melalui bermain anak mempunyai rasa memiliki, merasa menjadi bagian/diterima dalam kelompok, belajar untuk hidup dan bekerja sama dalam kelompok dengan segala perbedaan yang ada. Keinginan yang tak terucapkan juga semakin terbentuk ketika anak bermain. Aspek kognitif berkembang pada saat anak bermain yaitu anak mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasinya, mampu memunculkan kreativitas, mampu berfikir divergen, melatih ingatan, mengembangkan prespektif, dan mengembangkan kemampuan berbahasa. Caron dan Allen merinci ranah pendidikan karakter yang dicapai melalui permainan adalah sebagai berikut (Victor G Simanjuntak,dkk, 2008).

- a. Nilai diri dan percaya diri

Setiap permainan melibatkan dua orang atau lebih. Anak akan berusaha menampilkan *performance* yang optimal dalam bermain. Partisipasi anak dalam memainkan permainan akan secara tidak sengaja memupuk rasa percaya diri. Anak akan terbiasa tampil di depan teman-temannya.

b. Kepercayaan, tanggung jawab dan kepedulian terhadap sesama

Ketika anak sedang bermain, ada tugas yang harus dia jalankan. Adanya tugas yang harus diselesaikan dan menyangkut kepentingan kelompok, menyebabkan anak akan berusaha menjalankan tugas dengan sebaik-baiknya. Kadang-kadang pada saat bermain anak harus mempercayakan dan berbagi tugas dengan temannya. Hal ini akan membiasakan anak untuk senantiasa menyelesaikan tugas dengan penuh tanggung jawab, mempercayai kemampuan orang lain, dan menumbuhkan rasa kepedulian dengan sesama.

c. Hubungan interpersonal dan keterampilan berkomunikasi yang efektif

Bermain melibatkan beberapa orang, baik sebagai kawan maupun sebagai lawan. Setiap permainan pasti membutuhkan komunikasi yang baik. Tanpa komunikasi yang baik maka akan sulit untuk menjalankan strategi, sehingga anak harus berusaha membuat komunikasi yang efektif dengan orang lain.

d. Kemampuan untuk berfikir/bersikap secara mandiri dan mengembangkan kontrol diri

Keadaan permainan yang tidak bisa di tebak, menyebabkan anak harus segera mengambil keputusan secara cepat dan akurat. Pengambilan keputusan untuk memecahkan permasalahan yang muncul dalam permainan akan membiasakan anak untuk tenang dalam mencari solusi dan mendapatkan hasil yang terbaik.

e. Keterampilan untuk mengemukakan gagasan dan perasaannya

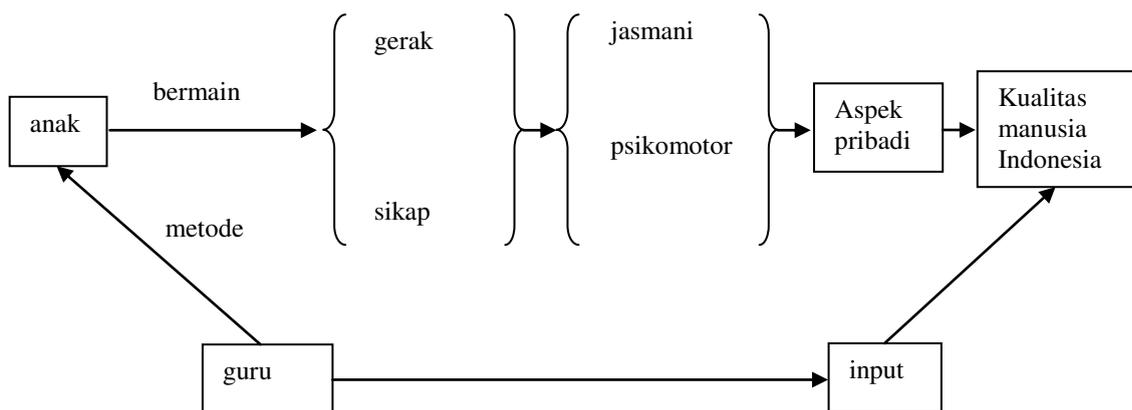
Ungkapan emosional anak yang muncul dalam permainan sebagai sarana pelepasan dapat mengasah anak dalam mengontrol sikap dan perilakunya. Pengambilan keputusan terutama dalam permainan beregu akan memicu keberanian anak

- untuk mengungkapkan gagasan dan ide terkait dengan kepatingan bersama.
- f. Pemahaman dan pengelolaan informasi tentang lingkungan fisik dan sosialnya
Anak akan mengidentifikasi kebutuhan lingkungan sekitar terhadap dirinya. Penempatan peran dan posisi dalam suatu permainan akan membiasakan anak untuk berperan dalam bersosialisasi.
- g. Pemerolehan dan penggunaan keterampilan untuk memecahkan masalah.
Permainan merupakan transfer keterampilan. Melalui bermain setiap anak akan mencoba mencontoh kemampuan yang dimiliki temannya.

h. Rasa ingin tahu tentang dunia dan sekitarnya dan rasa nyaman dalam belajar bereksplorasi.

Sikap alami yang dimiliki anak-anak adalah rasa ingin tahu tentang sekitarnya. Permainan yang melibatkan dengan alam sekitar dapat menumbuhkan sikap mencintai ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Permainan merupakan salah satu kegiatan dalam pendidikan jasmani, sehingga tujuan dari permainan merupakan bagian dari tujuan pendidikan. Berikut adalah pencapaian bermain dalam usaha pendidikan manusia (Sukintaka, 1992).



Gambar1.
Pencapaian bermain dalam pendidikan

Permainan sunda manda merupakan permainan tradisional yang sudah lama dikenal masyarakat. Tetapi permainan ini baru dapat dimainkan oleh anak usia sekolah dasar pada umumnya. Untuk itu sebelum dikembangkan perlu dianalisis agar sesuai dengan karakteristik AUD.

Sunda manda merupakan salah satu permainan anak yang cukup populer di kalangan masyarakat, khususnya masyarakat pedesaan. Dolanan ini bersifat kompetitif, biasanya dimainkan oleh dua orang anak atau lebih. Area permainannya berbentuk kotak-kotak yang menyerupai tanda tambah atau pohon yang dibagi menjadi beberapa petak yang disebut 'sawah'. Masing-masing pemain memegang 'gacuk'. (http://budaya-indonesia.org/iaci/Sunda_manda)

Pada permainan sunda manda apabila di hubungkan dengan pendidikan jasmani sesuai gambar di atas, ada banyak manfaat untuk meningkatkan kualitas anak usia dini. Manfaat-manfaat tersebut, sebagai berikut.

- a. Aspek psikomotor: melompat yang dilakukan saat memulai permainan, berjingkat yang dilakukan saat melewati kotak permainan, menjaga keseimbangan yang dilakukan saat mengambil gacuk, ketepatan yang dilakukan saat melempar gacuk kedalam kotak sasaran.
- b. Aspek afektif: rasa tolong menolong bagi yang sudah punya sawah dengan membantu teman (lawan main) yang sudah tidak mampu mencapai kotak selanjutnya dengan memberikan pinjaman sawah.
- c. Aspek kognitif: pola pikir untuk mampu melakukan gerakan dan menyadari gerak dasar yang dilakukan.

Aspek permainan sunda manda yang akan dikembangkan menyangkut aspek psikomotor khususnya motorik kasar dan aspek afektif. Berikut adalah analisis aspek pengembangan permainan sunda manda.

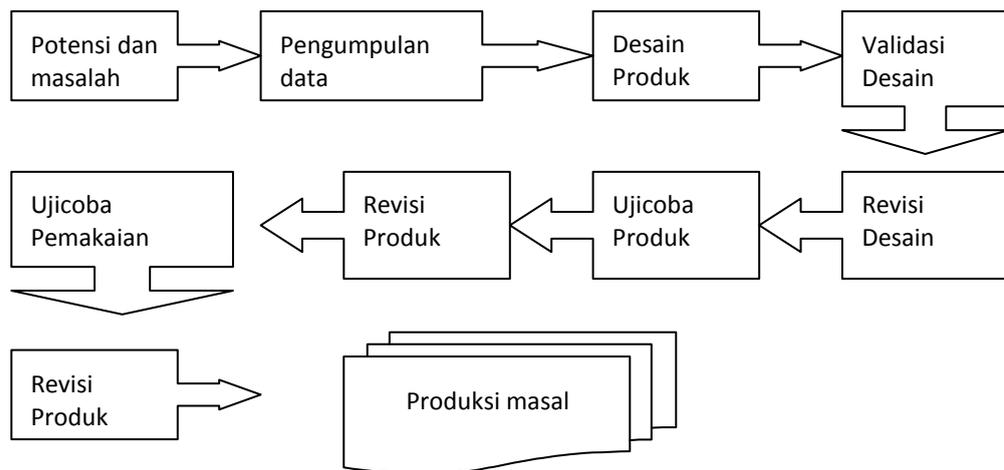
Tabel 1. Analisis aspek pengembangan permainan sundamanda.

| Aspek yang dikembangkan | Manfaat | Bentuk pengembangan |
|---------------------------|---|---|
| Jarak antar kotak pijakan | Meningkatkan kemampuan meloncat pada AUD | Menentukan jarak tiap pijakan sesuai dengan tingkat perkembangan AUD |
| peraturan | Meningkatkan pemahaman tentang perlunya mentaati norma yang berlaku | Penyederhanaan peraturan yang mudah dipahami dan dilaksanakan oleh AUD |
| Bentuk gambar lapangan | Memberikan kemudahan dalam pengenalan permainan sunda manda untuk AUD | Membuat bentuk lapangan permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan AUD |

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*). Untuk tahap awal penelitian, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan data faktual tentang keadaan di lapangan. Hal ini disebabkan permasalahannya bersifat holistik (menyeluruh), kompleks,

dinamis dan penuh makna. Peneliti ingin memahami situasi sosial secara mendalam serta menemukan pola, hipotesis dan teori. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model Penelitian dan Pengembangan dari Sugiono (2011). Dalam model tersebut terdapat tahap-tahap utama yaitu sebagai berikut.



Gambar 3. Model Penelitian dan Pengembangan

Subjek penelitian yang dimaksud adalah Siswa taman kanak-kanak CIREN PANDAK Yogyakarta sebagai tempat ujicoba produk. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan wawancara. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi untuk mengukur tingkat kesesuaian

produk dengan karakteristik anak usia dini, sedangkan wawancara digunakan untuk mencari data tentang pendapat guru terkait produk permainan. Selanjutnya disusun kisi-kisi observasi untuk mengamati kesesuaian produk pengembangan. Berikut adalah kisi-kisi observasi permainan sunda manda.

Tabel 3. Kisi-kisi Observasi Permainan Sunda Manda

| Bentuk pengembangan | Kesesuaian dengan karakteristik AUD |
|---------------------|-------------------------------------|
| Peralatan permainan | Keamanan |
| | Pilihan warna |
| | Kenyamanan |
| Peraturan bermain | Jarak antar pijakan |
| | Jumlah pijakan |
| | Lompatan atau loncatan |

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian yang disajikan merupakan hasil tahap studi pendahuluan, tahap studi pengembangan, dan tahap validasi permainan sunda manda untuk anak usia dini. Secara berurutan akan dipaparkan hasil penelitian mengenai; (1) kebutuhan permainan yang sesuai dengan kemampuan anak usia dini; (2) pengembangan permainan sunda manda untuk anak usia dini; (3) validasi permainan sunda manda untuk anak usia dini.

1. Kebutuhan terhadap permainan yang sesuai dengan kemampuan anak usia dini

Berikut dipaparkan hasil studi pendahuluan terhadap kebutuhan permainan untuk pengembangan fisik motorik di TK/RA.

a. Kondisi Guru

Guru TK/RA mempunyai kecenderungan untuk melakukan hal-hal yang sudah ada dan belum berani untuk kreatif dan kritis terhadap suatu kebiasaan. Hal ini terlihat ketika penelitian yang dilakukan oleh Banu (2009) de-

ngan hasil sebagian besar guru TK/RA kreativitas terkait pengembangan permainan rendah. Sehingga terjadi kurang variatifnya permainan anak usia dini. Selain itu kurangnya pemahaman guru terkait kompetensi anak usia dini yang berkenaan dengan fisik motorik juga belum memadai, sehingga terjadi perbedaan standar dalam penentuan tingkat perkembangan siswa antara TK/RA satu dengan TK/RA lainnya.

b. Kondisi Sekolah

Keadaan sekolah yang berbeda-beda sering menyebabkan terbatasnya aktivitas fisik motorik. Luas area bermain dan keterbatasan dana sering dijadikan alasan untuk tidak mengembangkan

permainan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

2. Pengembangan permainan sunda manda untuk anak usia dini

Ada empat hal yang menjadi parameter kegiatan fisik motorik anak usia dini. Pertama adalah kegiatan harus memberikan tantangan kepada semua siswa, kedua adalah kegiatan harus memberikan peluang yang sama untuk belajar kepada semua siswa, ketiga adalah kegiatan memberikan pengalaman yang menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa, dan yang keempat adalah kegiatan harus sesuai dengan tingkat kompetensi siswa. Berdasarkan parameter di atas maka dikembangkan permainan sunda manda sebagai berikut.

Tabel 5. Pembangkan Permainan Sunda Manda

| No | Parameter | pengembangan |
|----|------------|---|
| 1 | Tantangan | Permainan sunda manda diberikan tantangan berupa meloncati karet dengan ketinggian yang bervariasi sehingga semua siswa merasa tertantang untuk meloncati sesuai dengan kemampuan masing-masing |
| 2 | Kesempatan | Dengan adanya tinggi karet yang bervariasi, maka siswa yang mampu meloncat tinggi maupun yang tidak akan mempunyai kesempatan yang sama dalam menyelesaikan permainan |
| 3 | Pengalaman | Pengalaman mampu meloncati karet dan menyelesaikan permainan akan memberikan pengalaman positif dan rasa puas kepada anak. |
| 4 | Kompetensi | Lebar kotak pijakan dan ketinggian karet telah disesuaikan dengan kompetensi anak usia dini kelompok usia 5 sampai 6 tahun. |

3. Desain produk tahap pertama

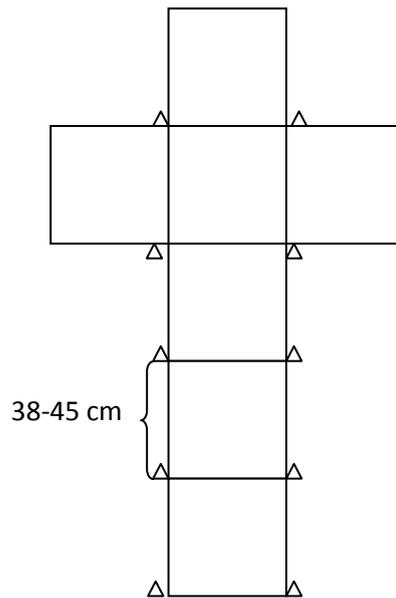
Kompetensi AUD

- a. meloncat dari ketinggian 60-75 cm, sambil menghadap ke arah tertentu

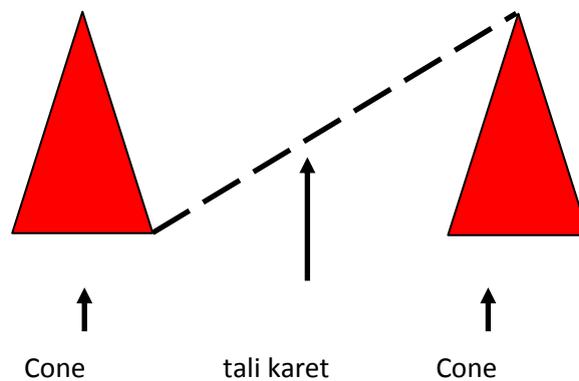
- b. mampu melakukan loncatan sejauh 38-45 cm

- c. meloncat 10 kali atau lebih

Bahan dan alat: (a) tali karet berwarna, dan (b) cone.



Gambar 4.
Draf Permainan Sunda Manda Pertama



Gambar 5.
Rintangan Dalam Permainan Sunda Manda

4. Validasi permainan sunda manda untuk anak usia dini

Permainan anak usia dini dikembangkan untuk memberikan alternative bermain di Taman Kanak-Kanak, oleh karena itu agar ada kesepakatan dilakukan dengan cara *Focus Group Discussion* (FGD). Cara ini dilakukan supaya ada masukan dan dapat menampung keadaan nyata di lapangan. *Focus Group Discussion* (FGD) diadakan di kelurahan Gilang Harjo Kecamatan Pandak, pada bulan Juli 2013, dalam forum ini diundang guru-guru TK/RA, kepala sekolah, dan pengawas TK/RA yang berbarengan dengan program pengabdian masyarakat.

Focus Group Discussion (FGD) adalah kelompok diskusi bukan wawancara atau obrolan, ciri khas metode FGD ini adalah interaksi.

Semua peserta FGD secara bergilir diminta responnya untuk setiap topik dalam draf permainan sunda manda, sehingga tidak terjadi dinamika kelompok, komunikasi hanya berlangsung antara moderator dengan peserta A, peserta B ke moderator dan seterusnya. Pelaksanaan FGD ini peneliti bekerjasama dengan program pengabdian masyarakat TK CIREN PANDAK BANTUL.

Rumusan draf standar kompetensi profesional yang telah disusun serta dievaluasikan dalam FGD, selanjutnya diperbaiki dan disempurnakan sesuai dengan hasil kesepakatan. Berikut disajikan hasil kesepakatan dalam FGD tentang draf permainan sunda manda.

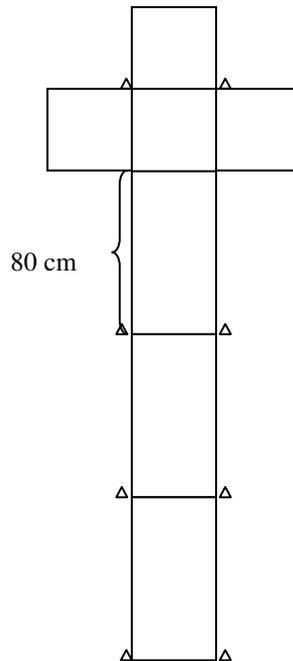
Tabel 6. Hasil Evaluasi Draf Permainan Sunda Manda

| No | Aspek | Permasalahan | Kesepakatan FGD |
|----|---------------------|---|---|
| 1. | Peralatan permainan | a. Keamanan perlu diperhatikan faktor keamanan media pembelajaran fisik motorik bagi anak usia dini b. Pilihan warna Untuk meningkatkan motivasi anak usia dini maka dibutuhkan media yang penuh warna c. Kenyamanan anak membutuhkan rasa nyaman dalam bermain, sehingga bentuk media yang di kebangkan harus sesuai dengan karakteristik anak usia dini | a. Media terbuat dari bahan yang tidak berbahaya dari segi bahan, warna b. Media memiliki warna yang menarik (warna-warni) sesuai dengan karakteristik anak usia dini c. Media memiliki ukuran dan kelembutan yang membuat anak nyaman ketika melakukan lompatan/loncatan |
| 2. | Peraturan permainan | a. Jarak antar pijakan: belum pernah dilakukan penyamaan persepsi terkait jarak antar pijakan pada permainan sunda manda, sehingga terjadi perbedaan antar TK/RA dalam memberikan penilaian tingkat perkembangan anak b. Jumlah pijakan: belum pernah dilakukan penyamaan persepsi terkait jumlah pijakan pada permainan sunda manda, sehingga terjadi perbedaan antar TK/RA dalam memberikan penilaian tingkat perkembangan anak c. Lompatan atau loncatan belum pernah dilakukan penyamaan persepsi terkait tinggi lompatan/loncatan pada permainan sunda manda, sehingga terjadi perbedaan antar TK/RA dalam memberikan penilaian tingkat perkembangan anak | a. Jarak antar pijakan antara 38 cm sampai 45 cm sesuai dengan karakteristik fisik motorik AUD b. Jumlah pijakan 10 kotak yang disesuaikan dengan kemampuan meloncat anak usia dini yang berumur 5-6 tahun. c. Disepakati ketinggian maksimal batas loncatan/lompatan 45 cm |

Draf permainan sunda manda yang telah dievaluasi dalam *Focus Group Discussion* (FGD) dan telah direvisi sesuai hasil kesepakatan, selanjutnya dilakukan validasi ahli yang dilakukan oleh dua (2) validator. *Validator I*: Ada beberapa hal penting yang disampaikan oleh validator I, diantaranya permainan hendaknya menyesuaikan karakteristik anak usia dini kelompok B dengan umur

5-6 tahun, peraturan dibuat sederhana sehingga mudah dipahami oleh guru TK. *Validator II*: Secara keseluruhan isi dari draf peraturan permainan anak usia dini perlu memperhatikan hal-hal yang terkait dengan esensi dari permainan itu sendiri. Seperti memberikan kesempatan yang sama, memberikan pengalaman memuaskan anak, sesuai dengan tingkat kompetensi anak, dan penuh tantangan.

5. Desain produk tahap kedua



Gambar 6.
Desain Produk Sunda Manda Tahap Kedua

Dalam tahap pembahasan, dibahas tentang (1) kebutuhan permainan yang sesuai dengan kemampuan anak usia dini (2) pengembangan permainan sunda manda untuk anak usia dini.

1. Kajian kebutuhan permainan yang sesuai dengan kemampuan anak usia dini

Bermain mengembangkan aspek sosial emosional anak yaitu melalui bermain anak mempunyai rasa memiliki, merasa menjadi bagian/diterima dalam kelompok, belajar untuk hidup dan bekerja sama dalam kelompok dengan segala perbedaan yang ada. Keinginan yang tak terucapkan juga semakin

terbentuk ketika anak bermain. Aspek kognitif berkembang pada saat anak bermain yaitu anak mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasinya, mampu memunculkan kreativitas, mampu berfikir divergen, melatih ingatan, mengembangkan prespektif, dan mengembangkan kemampuan berbahasa. Ranah pendidikan karakter yang dicapai melalui permainan menurut Caron dan Allen (Victor G Simanjuntak,dkk, 2008) adalah:

- a. Nilai diri dan percaya diri
- b. Kepercayaan, tanggung jawab dan kepedulian terhadap sesama
- c. Hubungan interpersonal dan keterampilan berkomunikasi yang efektif

- d. Kemampuan untuk berfikir/bersikap secara mandiri dan mengembangkan control diri
- e. Keterampilan untuk mengemukakan gagasan dan perasaannya
- f. Pemahaman dan pengelolaan informasi tentang lingkungan fisik dan
- g. Pemerolehan dan penggunaan keterampilan untuk memecahkan masalah
- h. Rasa ingin tahu tentang dunia dan sekitarnya dan rasa nyaman dalam belajar bereksplorasi.

Pengembangan permainan sunda manda ini telah mencakup kebutuhan permainan yang sesuai dengan kompetensi anak. Hal itu dapat dilihat dari hasil ujicoba produk pengembangan yang menunjukkan terpenuhinya kompetensi kemampuan meloncat anak.

2. Kajian pengembangan permainan sunda manda untuk anak usia dini

Pada pengembangan tahap pertama, peneliti membuat permainan yang sama dengan permainan sunda manda yang sudah ada. Hasil analisa dan masukan dari falidator, FGD, dan guru yang melaksanakan permainan tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Peralatan dinilai sudah sesuai dengan karakteristik anak usia dini, hal ini sesuai dengan syarat media yang baik adalah warna menarik, awet, aman, mudah digunakan, dan tidak berbahaya.
- b. Peraturan dinilai sudah mudah dilaksanakan oleh anak usia dini karena sangat sederhana
- c. Tingkat kesulitan dinilai terlalu sulit karena panjang kotak yang terlalu pendek, sehingga banyak anak yang terjatuh ketika mendarat atau menabrak pembatas kotak berikutnya.

Setelah mendapatkan masukan dari berbagai pihak dan berdasarkan hasil ujicoba tahap pertama, maka selanjutnya permainan sunda manda direvisi agar sesuai dengan tingkat kemampuan anak usia dini. Berikut adalah hasil revisi tahap kedua.

- a. Panjang kotak ditambah sehingga memudahkan anak untuk mendarat.
- b. Jumlah kotak diperbanyak agar sesuai dengan kompetensi anak usia dini.

Berikut disajikan dalam tabel tentang perbedaan permainan sunda panda yang lama dengan hasil perumusan dalam penelitian ini.

Tabel 7. Perbedaan Permainan Sunda Manda dengan Rumusan Peneliti

| Permainan Sunda Manda | Awal | Hasil Penelitian |
|-----------------------|--|--|
| Peraturan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Jumlah kotak tidak menentu. 2. Mengembangkan kemampuan melompat/meloncat horizontal 3. Menggunakan “gacuk” untuk bermain 4. Jarak antar kotak tidak pasti 5. Tidak ada ketinggian rintangan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Jumlah kotak 10 sesuai dengan kemampuan anak usia dini 2. Mengembangkan kemampuan meloncat/ melompat vertical dan horizontal 3. Tidak menggunakan “gacuk” Untuk bermain 4. Jarak antar kotak 40 cm 5. Ketinggian rintangan 38-45cm 6. Peraturan disederhanakan |
| Media | <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak menentu | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan alas yang terbuat dari puzzle sehingga lembut ketika digunakan untuk mendarat maupun melakukan tolakan 2. Warna puzzle cerah, sehingga menarik bagi anak usia dini 3. Rintangan vertical menggunakan karet dan cone sehingga aman untuk anak usia dini |

Kesimpulan

Pengembangan permainan sunda manda dikembangkan dengan memperhatikan aspek parameter program aktivitas fisik yaitu program harus menantang, memberikan kesempatan yang sama, memberikan pengalaman memuaskan, dan sesuai kompetensi anak usia dini. Maka diperoleh hasil terkait dengan jarak antar kotak dan ketinggian rintangan yang sesuai dengan kompetensi anak. Penelitian telah menghasilkan permainan sunda manda yang sesuai dengan kompetensi anak usia dini, sehingga dapat memacu perkembangan fisik motorik anak usia dini.

Daftar Pustaka

Aip Sarifudin dan Muhadi. (1992). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*.

Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Gallahue, DL dan Ozmun JC. (2002). *Understanding Motor Development: infant, Children, Adolescents, Adults*. New York: Mc Graw Hill.

Pica, Rae. (2000). *Experiences in Movement With Music, Activities, and Theory: Second Edition*. Canada: Delmar Thoson Learning.

Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* Cetakan 14. Bandung: Alfabeta

Toho Cholik dan Rusli Lutan. (1997). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Victor G Simanjuntak. (2008). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.