Permainan Tradisional “Petualangan Gobak Sodor” dan Kemampuan Pemecahan Masalah FIX

by Andan Gustira

Submission date: 25-Feb-2023 09:18PM (UTC-0500)
Submission ID: 2022988910
File name: ARTIKEL_COPYEDITING_-_Andan_Gustira.docx (2.33M)
Word count: 5005
Character count: 31328

Volume x Issue x (xxxx) Pages x-xx
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Permainan Tradisional "Petualangan Gobak Sodor" dan Kemampuan Pemecahan Masalah

Andan Gustira[1]✉, Yuliani Nurani[1] , Sri Wulan[1]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia (1)
DOI: prefix/singkatan jurnal.volume.nomor.ID artikel

Abstrak

Kemampuan yang perlu dimiliki generasi milenial saat ini adalah *problem solving*. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk permainan berupa "petualangan gobak sodor" untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah 'mengelompokkan, membandingkan dan menghubungkan' pada anak usia dini. Metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan desain model Borg and Gall. Teknik pengumpulan data dipeoleh dari hasil uji validasi ahli dan data uji coba lapangan melalui eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design*. Analisis data dihitung menggunakan uji t (*t-test*) . Penelitian ini dilakukan pada anak TK B usia 5-6 tahun di Bandar Lampung. Hasil temuan menunjukkan bahwa desain produk permainan tradisional petualangan gobak sodor layak untuk meningkatkan pemahaman anak tentang kemampuan pemecahan masalah. Serta, keefektifan produk terlihat dari data uji coba lapangan pada anak mendapatkan nilai signifikansi < 0,05. Artinya produk dianggap efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak.

Kata Kunci: *Petualangan gobak sodor; kemampuan pemecahan masalah; anak usia dini.*

Abstract

The ability that the current millennial generation needs to have is problem solving. The purpose of this study was to produce a game product in the form of "gobak sodor adventure" to improve problem solving skills of 'grouping, comparing and connecting' in early childhood. The method used is research and development (Research and Development) with the Borg and Gall model design. Data collection techniques were obtained from the results of expert validation tests and field trial data through the One Group Pretest-Posttest Design experiment. Data analysis was calculated using the t test (t-test). This research was conducted on Kindergarten B children aged 5-6 years in Bandar Lampung. The findings show that the product design of the gobak sodor traditional adventure game is feasible to increase children's understanding of problem solving skills. Also, the effectiveness of the product can be seen from the field trial data on children obtaining a significance value of <0.05. This means that the product is considered effective in improving problem solving abilities in children.

Keywords: *Gobak sodor adventure; problem solving skill; early childhood.*

Copyright (c) 2022 Nama Penulis1,2 dst.

✉ Corresponding author :

Judul artikel
DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Email Address : email koresponden@gmail.com (alamat koresponden)
Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

Pendahuluan

Abad ke-21 membutuhkan kecakapan hidup dan kompetensi yang harus dikuasai oleh generasi milenial. Generasi milenial termasuk anak usia dini. Saat ini, salah satu kemampuan yang harus dimiliki anak adalah kemampuan untuk berpikir secara kritis dan juga pemecahan masalah (Septikasari & Frasandy, 2018). Berdasarkan temuan riset diketahui bahwa perkembangan kemampuan intelektual anak mencapai 80% saat usia dini sehingga anak pada usia ini sering disebut sebagai usia emas (*golden age*) (Hewi & Shaleh, 2020). Saat anak memasuki usia emas, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat sehingga kemampuan pemecahan masalah sangat baik dikembangkan pada masa ini (*golden age)*. Kemampuan pemecahan masalah dalam penelitian ini meliputi: kemampuan mengelompokkan, membandingkan, dan menghubungkan (Wortham, 2006).

Setiap anak memperoleh pengetahuan, keterampilan dan pengalaman belajar yang bermakna, serta kemampuan *problem solving* melalui bermain (Nurani, 2019; Nur, Herman, & Mariyana, 2019; Wulan, 2015). Kegiatan bermain memiliki peran sentral dalam perkembangan kognitif anak. Oleh sebab itu, permainan tradisional dapat menjadi media dan sarana yang tepat untuk menstimulasi perkembangan anak (Khasanah, Prasetyo, & Rakhmawati, 2011; Yahman & Rakhmawati, 2019). Temuan menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki banyak manfaat serta mampu menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak (Gelisli & Yazici, 2015; Yudiwinata & Handoyo, 2014; Anggita, 2019; Saputra, 2017).

Anak usia dini membutuhkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis dan berpikir teliti dalam kehidupan sehari-hari (Syaodih, Setiasih, Romadona, & Handayani, 2018 ; Safitri, Sykri, & Yuniarni, 2014). Kemampuan tersebut penting untuk mempersiapkan anak tanggap dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang akan ditemui di masa yang akan datang. Namun kenyataan masih ditemukan bahwa indikator kognitif anak usia 5-6 tahun yang masuk kategori rendah yaitu pada indikator kemampuan pemecahkan masalah (Purnamasari & Nurhayati, 2019). Masih banyak anak belum mampu memecahkan masalah sederhana (Utami, Utami, & Sarumpaet, 2017; Septikasari & Frasandy, 2018; Amiliya & Dryas M, 2020). Diantaranya anak belum mampu menyebutkan, menghubungkan dan mengelompokkan benda (Boro & Nirmala, 2014). Didukung temuan penelitian bahwa rendahnya kemampuan pemecahan masalah di sekolah dilatarbelakangi karena strategi pembelajaran kurang efektif seperti kegiatan yang dilakukan bersifat monoton, pendidik hanya memakai metode bercerita, serta kurangnya penerapan media bermain (Permata, 2020). Kondisi ini didukung berdasarkan data wawancara awal yang peneliti lakukan di tiga satuan PAUD di Bandarlampung bahwa kemampuan kognitif pada indikator pemecahan masalah untuk usia anak 5-6 tahun (TK B) belum sepenuhnya berkembang secara optimal yaitu sekitar 50% kemampuan anak belum berkembang dan sisanya 50% mulai berkembang.

Pada anak usia dini dalam mengajarkan *problem solving* dapat dimulai dari kegiatan fisik dan psikis terlebih dahulu, salah satunya melalui kegiatan bermain dan permainan (Latif, Zukhairina, Zubaidah, & Afandi, 2013; Hapidin & Yenina, 2016; Santoso, 2022). Pada dasarnya, anak akan membangun pengetahuan melalui eksplorasi aktif di lingkungan sekitarnya. Mendukung temuan di atas, sebagai salah satu langkah dalam pemecahan masalah adalah mengidentifikasi masalah lalu mengkomunikasikan dengan cara yang dipahami (Charlesworth & Lind, 2010). Untuk itu peneliti mengenalkan sebuah permainan yang mudah dipahami, praktis dan disukai anak. Permainan didesain sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Permainan ini diberi nama "petualangan gobak sodor".

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan desain permainan tradisional petualangan gobak sodor untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* anak pada indikator yang dituju yaitu 'mengelompokkan, membandingkan dan menghubungkan'. Petualangan gobak sodor merupakan suatu kegiatan bermain yang dikemas dengan cara yang menarik dan menyenangkan untuk anak. Temuan membuktikan bahwa permainan ini mampu untuk menarik rasa keingintahuan anak untuk ikut serta ke dalam kegiatan belajar dan bermain yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif (Ekayati, 2015; Nur'Aeni, Muharram, & Sriwianti, 2019; Emiliyana, 2010).

Sebelumnya, dalam penelitian terdahulu ditemukan permainan gobak sodor mampu meningkatkan kemampuan kognitif pada matematika anak (Purwasih, 2020; Eka Harianti & Siswono, 2017) melalui permainan gobak sodor strategi dan kemampuan berpikir anak akan terlatih. Namun pada peneliti terdahulu permainan ditujukan pada usia sekolah dasar dan fokus kognitif pada matematika anak. Sedangkan dalam penelitian ini kebaruan penelitian permainan ditujukan pada anak usia 5-6 tahun (*golden age*) dengan fokus kognitif pada kemampuan memecahkan masalah. Kemampuan pemecahan masalah dalam permainan ini berupa rintangan dan petualangan di dalam permainan. Sesuai temuan bahwa penggunaan media dan strategi pertanyaan yang ada di dalam permainan mampu untuk memecahkan masalah (Permata, 2020; Legare, Mills, Souza, Plummer, & Yasskin, 2013).

Gobak sodor merupakan permainan tradisional Indonesia dan mengandung banyak nilai edukatif. Petualangan gobak sodor adalah permainan yang telah dimodifikasi dan dirancang dengan lebih sederhana sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak sehingga pesan dalam pembelajaran dapat tersampaikan (Maftuha, 2014; Nurani & Mayangasri, 2017). Anak akan diajak berpetualang di dalam permainan. Didukung dengan temuan bahwa variasi ataupun modifikasi yang diciptakan dalam aktifitas belajar di sekolah mampu membuat kegiatan belajar menjadi efektif dan menyenangkan (Hidayat, Purwono, & Qoriah, 2013). Untuk itu penelitian ini sangat baik dan dibutuhkan guna membantu guru dalam kegiatan belajar melalui bermain di sekolah.

Dalam penelitian ini, keunggulan produk petualangan gobak sodor didesain ramah anak, berupa banner cetak dilengkapi APE dan buku panduan yang praktis mudah dimainkan dengan ukuran berbentuk bujur sangkar. Permainan dilakukan oleh dua kelompok yang terdiri dari kelompok yang berjaga dan kelompok yang bermain. Setiap kelompok yang bermain berusaha mencapai garis belakang dengan berpetualang. Jika ada pemain kelompok yang terkena oleh penjaga, maka kedua kelompok bertukar formasi sebagai kelompok yang bermain. Tujuan dari permainan ini adalah menghadang lawan agar tidak berhasil melewati setiap kotak yang dijaga. Didalam permainan ini sangat dibutuhkan pemikiran menyusun strategi, dan kerjasama kelompok yang baik (Ariyanti, 2014; Iswinarti, 2017; Eliza, 2017). Berbeda dengan penelitian terdahulu, dalam permainan ini anak memiliki tujuan akhir untuk menang, belajar dan jika berhasil mendapatkan *reward*.

Keunggulan lain dalam permainan ini adalah anak diajarkan untuk berpetualang dan belajar memecahkan masalah. Dalam permainan petualangan gobak sodor anak tidak hanya bermain tetapi terdapat pembelajaran di dalamnya yaitu ada tiga rintangan memecahkan masalah. Di dalam kotak pertama (mengelompokkan benda), di dalam kotak kedua (membandingkan) dan di dalam kotak ketiga (menghubungkan gambar *puzzle*). Ketika para pemain mampu melewati setiap kotak dan melalui rintangan maka pemain berhasil memecahkan masalah dalam permainan ini, sesuai temuan penelitian bahwa permainan gobak sodor mampu melatih konsentrasi dan memecahkan masalah (*problem solving*) (Iswinarti, 2017). Oleh sebab itu, memperkuat temuan penelitian bahwa permainan ini dapat melatih kemampuan kognitif memecahkan masalah anak serta dapat memberikan stimulasi untuk seluruh aspek perkembangan anak.

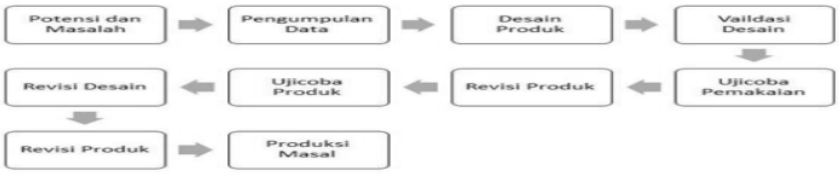
Permainan tradisional petualangan gobak sodor sebagai inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran di satuan PAUD. Terdapat kebaruan dalam penelitian ini yaitu: permainan disusun dengan tujuan indikator memecahan masalah khusus pada anak usia 5-6 tahun

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

diantaranya yaitu kemampuan dalam mengelompokkan, membandingkan, dan menghubungkan. Permainan ini sangat praktis dan efektif dapat dimainkan dimanapun sehingga anak tetap merasakan menikmati pembelajaran. Anak diajak untuk berpetualang, belajar melalui bermain. Adapun dalam penelitian ini, produk yang diinovasi terdiri dari: Desain permainan petualangan gobak sodor sebagai media permainan, serta buku sebagai panduan guru untuk memudahkan dalam kegiatan pembelajaran.

Metodologi

Dalam penelitian ini metode yang digunakan merupakan jenis penelitian dan pengembangan R & D (*Research and Development*). Dengan desain penelitian merujuk pada model Borg and Gall melalui tahapan sepuluh langkah, namun dalam penelitian ini tidak sampai ke tahap akhir produksi masal. Populasi dari penelitian yaitu seluruh anak TK B yang memiliki rentang usia 5 sampai 6 tahun dalam satu kecamatan di wilayah kota Bandar Lampung dengan jumlah sampel penelitian yang diambil yaitu anak TK B dengan usia 5 sampai 6 tahun berjumlah 40 anak di tiga satuan PAUD di kecamatan tersebut. Untuk lebih jelas alur dalam penelitian dan pengembangan ini dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian

Selanjutnya, dalam penelitian ini proses pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui wawancara, observasi, dokumentasi, kuesioner (angket) dan catatan lapangan. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen ahli media, ahli paud dan instrumen kemampuan pemecahan masalah.

Tabel 1. Kisi-Kisi Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1	Isi	• Media permainan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak • Media permainan disesuaikan dengan karakter anak • Langkah petualangan gobak sodor • Ketepatan manfaat permainan
2	Kualitas	• Produk permainan layak • Penggunaan bahan permainan tepat • Media mudah digunakan • Memiliki desain yang baik • Panduan penggunaan media permainan mudah dipahami • Di dalam Buku sebagai panduan permainan terlihat jelas dan dapat dipahami

Tabel 2. Kisi-Kisi Validasi Ahli Paud

No	Aspek	Indikator
1	Isi	• Materi yang digunakan sesuai • Materi yang digunakan akurat • Kemampuan kognitif
2	Kualitas	• Teknik penyajian • Penyampaian isi

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

3	Bahasa	• Alur yang digunakan dalam materi runtut • Kelengkapan isi dari buku panduan pada permainan ini memiliki makna mudah dimengerti • Tulisan pada penggunaan dalam buku panduan ataupun istilah-istilah jelas • Memiliki makna yang jelas

Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian Anak

Variabel (Pemecahan Masalah)	Indikator
Mengelompokkan	• Mengelompokkan benda yang sesuai • Menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda yang sesuai
Membandingkan	• Membandingkan benda (besar-kecil)
Menghubungkan	• Menyusun benda • Menghubungkan gambar • Memasangkan gambar yang sesuai

Setelah produk melalui proses validasi uji ahli, selanjutnya produk diuji coba skala kecil dan diuji kembali oleh ahli dibidangnya yaitu ahli media dan ahli paud kemudian mendapatkan perolehan hasil berupa beberapa masukan untuk diperbaiki dan selanjutnya dilakukan uji coba skala besar/ uji efektifitas. Penggunaan teknik analisis data yang di pakai dalam penelitian yaitu kualitatif dan kuantitatif. Hasil data kualitatif dan kuantitatif kemudian dilakukan pengolahan data untuk selanjutnya mengetahui hasil uji efektivitas dilakukan *pretest-posttest*, dengan menggunakan uji t (t-test) dengan hitungan memakai SPSS.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Desain permainan yang dirancang adalah sebuah produk permainan tradisional petualangan gobak sodor. Sesuai dengan langkah penelitian pendekatan merujuk pada model Borg and Gall, tahapan awal yang digunakan adalah peneliti melakukan analisis kebutuhan lapangan terlebih dahulu dengan melakukan sebuah wawancara dan observasi awal di sekolah hasil ditemukan bahwa terdapat permasalahan yaitu kemampuan kognitif anak TK B tergolong rendah, sehingga perlunya sebuah bentuk kegiatan pembelajaran berupa permainan sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah tersebut. Berdasarkan analisis dari hasil temuan dilapangan, dan untuk menjawab temuan tersebut maka peneliti merancang sebuah desain pembelajaran berupa kegiatan bermain petualangan gobak sodor yang memiliki tujuan dalam meningkatkan kognitif anak usia dini. Berikut adalah rancangan desain produk petualangan gobak sodor sebelum divalidasi oleh ahli.

Tabel 4. Rancangan Desain Petualangan Gobak Sodor

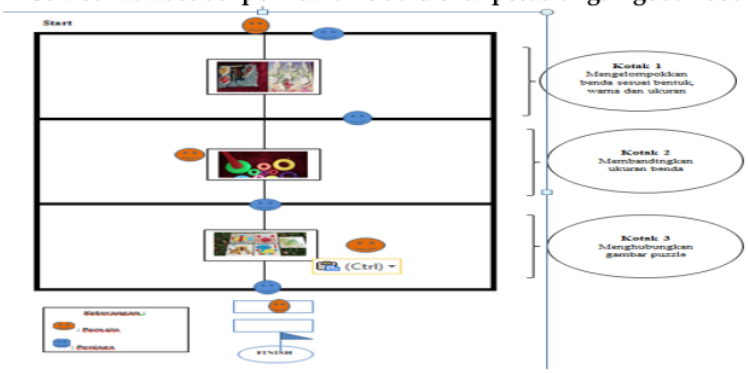
Bentuk Media	Gambaran Singkat	Buku Panduan
	Permainan ini didesain untuk anak Taman Kanak-kanak yang memiliki rentang usia 5 sampai 6 tahun. Permainan terdiri dari kelompok yang bermain dan berjaga. setiap kelompok berjumlah empat orang. Satu kelompok menjadi penjaga dan yang lain bermain (bergantian). Tahap awal permaian dimulai *(start)* kelompok penjaga harus	

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

mengambil bendera dilengan lawan jika berhasil maka bergantian untuk bermain. Bagi Pemain yang bisa membawa bendera sampai akhir maka kelompok tersebut pemenangnya. Namun, rintangannya adalah para pemain harus berpetualang terlebih dahulu untuk memecahkan masalah di setiap kotak permainan.

Untuk mengetahui lebih jelas, dapat dilihat bentuk ilustrasi permainan yang disajikan pada gambar di bawah ini.

Gambar 2. Ilustrasi permainan tradisional petualangan gobak sodor



Permainan yang telah dirancang oleh peneliti, selanjutnya dilakukan uji validasi oleh dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli pendidikan anak usia dini. Penilaian validasi dilakukan dengan memakai kuesioner (angket). Berikut diperoleh hasil dari uji validasi ahli media yaitu rata-rata sebesar 4,2. Jika diinterpretasikan hasil produk yang diinovasi termasuk dalam kategori "sangat layak".

Tabel 4. Rekapitulasi Ahli Media

No	Aspek	Nilai	Klasifikasi
1	Isi	4,3	Sangat layak
2	Kualitas	4,1	Sangat layak
	Rata-rata	4,2	Sangat layak

Selanjutnya hasil validasi ahli pendidikan anak usia dini didapatkan nilai rata-rata sebesar 3,2. Jika diinterpretasikan maka hasil penilaian rekapitulasi ahli paud ini termasuk dalam kategori "layak".

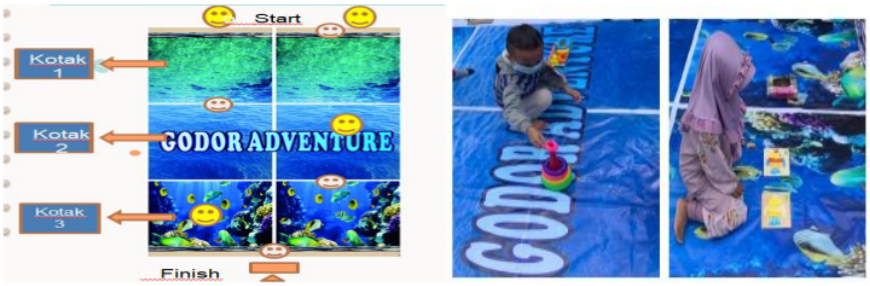
Tabel 5. Rekapitulasi Ahli Pendidikan Anak Usia Dini

No	Aspek	Nilai	Klasifikasi
1	Isi	3,3	Layak
2	Kualitas	3	Layak
3	Bahasa	3,3	Layak
	Rata-rata	3,2	Layak

Setelah produk dilakukan uji validasi, dan ada beberapa masukan maka selanjutnya produk dilakukan revisi sesuai dengan masukan dari ahli sebelum produk diujicobakan. Berdasarkan hasil uji pakar, ahli media dan ahli anak usia dini di atas, maka disimpulkan bahwa draf inovasi permainan tradisional petualangan gobak sodor "layak" digunakan dengan beberapa perbaikan dan selanjutnya produk dilakukan ujicoba skala kecil. Ujicoba skala kecil dilakukan di satu sekolah dengan sampel berjumlah 8 anak.

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Gambar 3. Hasil produk dan uji coba skala kecil



Berdasarkan hasil uji coba awal skala kecil dan penilaian dilakukan oleh ahli menggunakan angket dari video permainan petualangan gobak sodor diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Ahli Media (Uji Skala Kecil)

No	Aspek	Nilai	Klasifikasi
1	Isi	3,5	Sangat layak
2	Kualitas	3,6	Sangat layak
	Rata-rata	3,6	Sangat layak

Tabel 7. Rekapitulasi Ahli Pendidikan Anak Usia Dini (Uji Skala Kecil)

No	Aspek	Nilai	Klasifikasi
1	Isi	3	Layak
2	Kualitas	3	Layak
3	Bahasa	3	Layak
	Rata-rata	3	Layak

Dari hasil ujicoba skala kecil yang telah dilakukan dan diberi nilai oleh ahli media secara keseluruhan didapatkan hasil dengan kategori "sangat layak". Dan untuk ahli pendidikan anak usia dini secara keseluruhan didapatkan hasil dengan kategori "layak". Berdasarkan dari hasil tersebut, maka produk dinyatakan layak untuk kemudian dilakukan beberapa revisi sesuai saran dari ahli selanjutnya dilakukan kembali ujicoba skala besar untuk mengetahui keefektifan produk yang peneliti kembangkan. Kemudian selanjutnya dilakukan uji efektivitas. Dalam uji ini dilakukan dengan metode eksperimen, *pretest-posttest* untuk membandingkan nilai sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan uji t pada taraf signifikansi 5%. Uji coba lapangan skala besar dilakukan di dua satuan sekolah yang berbeda yaitu TK DT dan TK AK dengan sampel berjumlah 32 anak.

Gambar 4. Uji coba skala besar

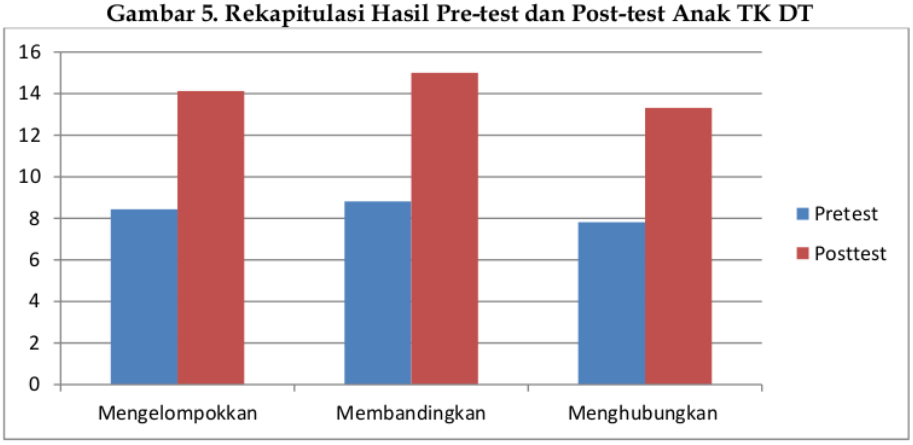
Berdasarkan ujicoba yang telah dilakukan pada anak TK B di TK DT dan TK AK sebelum dan sesudah diberikan permainan petualangan gobak sodor dapat diperoleh hasil dan dijelaskan sebagai berikut:

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

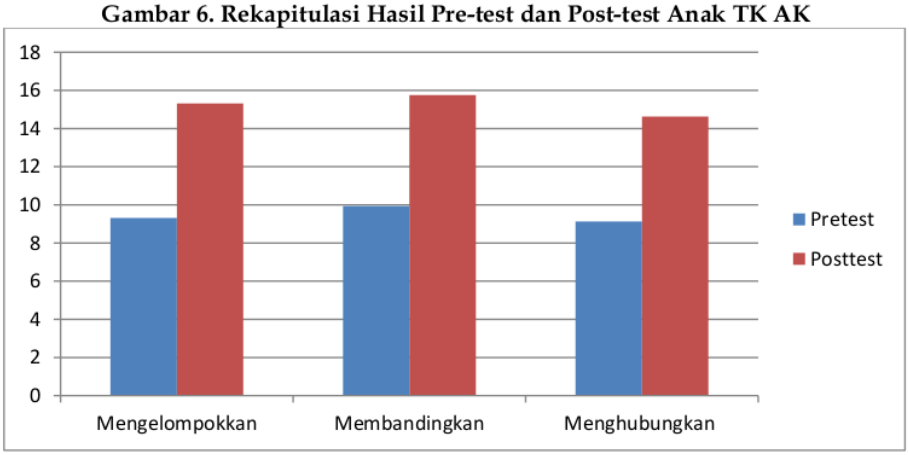
Tabel 8. Data Anak pada Uji Coba Skala Besar

No	Nama	Uji Coba	No	Nama	Uji Coba
1	Oi	TK DT	17	Kh	TK AK
2	Hb	TK DT	18	Ash	TK AK
3	Im	TK DT	19	Zi	TK AK
4	Nz	TK DT	20	Kl	TK AK
5	Wd	TK DT	21	Hf	TK AK
6	Mj	TK DT	22	Ns	TK AK
7	Kn	TK DT	23	Ar	TK AK
8	Nr	TK DT	24	Am	TK AK
9	Na	TK DT	25	Ib	TK AK
10	Df	TK DT	26	Fs	TK AK
11	Ai	TK DT	27	An	TK AK
12	Sk	TK DT	28	Ki	TK AK
13	Ng	TK DT	29	Hm	TK AK
14	Al	TK DT	30	Bm	TK AK
15	Sf	TK DT	31	Si	TK AK
16	Ar	TK DT	32	Zn	TK AK

Gambar 5. Rekapitulasi Hasil Pre-test dan Post-test Anak TK DT



Gambar 6. Rekapitulasi Hasil Pre-test dan Post-test Anak TK AK



DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Selanjutnya hasil data pretest dan posttest dihitung menggunakan uji-t dengan taraf signifikasi 5% untuk mengetahui keefektifan dari produk yang dihasilkan. Hasil penilaian pada indikator mengelompokkan, membandingkan, dan menghubungkan akan dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 9. (Mengelompokkan) Hasil Uji t Sebelum dan Sesudah Perlakuan

No	Lokasi	Rata-rata	t_{ht}	Sig	Selisih
1	TK DT	8.4375	13.688	0,000	5.68750
		14.1250			
2	TK AK	9.3125	12.205	0,000	6.00000
		15.3125			

Tabel 10. (Membandingkan) Hasil Uji t Sebelum dan Sesudah Perlakuan

No	Lokasi	Rata-rata	t_{ht}	Sig	Selisih
1	TK DT	8.8125	11.421	0,000	6.18750
		15.0000			
2	TK AK	9.9375	11.583	0,000	5.81250
		15.7500			

Tabel 11. (Menghubungkan) Hasil Uji t Sebelum dan Sesudah Perlakuan

No	Lokasi	Rata-rata	t_{ht}	Sig	Selisih
1	TK DT	7.8125	16.710	0,000	5.50000
		13.3125			
2	TK AK	8.6875	-23.800	0,000	5.93750
		14.6250			

Dari hasil uji-t pada tabel di atas, terlihat diperoleh nilai signifikansi p < 0,005. Dikarenakan nilai signifikansi < 0,05, berarti hasil ujicoba menunjukkan ada perbedaan yang berarti, oleh karena itu produk ini dianggap efektif terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada indikator mengelompokkan, membandingkan dan menghubungkan.

Hasil analisis tersebut adalah data yang diperoleh berdasarkan ujicoba yang diterapkan kepada 32 anak di dua sekolah yang berbeda. Penerapan ujicoba dilakukan selama enam kali pertemuan. Hasil ini didapatkan untuk mengetahui keefektivan dari produk inovasi. Berdasarkan uji efektivitas dengan melakukan inovasi permainan tradisional petualangan gobak sodor terbukti mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada indikator tersebut di atas. Hasil ini terlihat dengan adanya peningkatan kemampuan anak pada tiap indikator setelah diberi perlakuan permainan tradisional petualangan gobak sodor. Ketika kegiatan dilakukan secara berulang maka pengetahuan akan semakin kuat, terjadinya peningkatan kemampuan ini disebabkan karena adanya gabungan pengetahuan yang diperoleh anak pada pertemuan sebelumnya dengan pengetahuan yang baru

.

Pembahasan

Produk penelitian berupa petualangan gobak sodor didesain memiliki tujuan untuk peningkatan kemampuan pemahaman anak tentang pemecahan masalah pada indikator mengelompokkan, membandingkan dan menghubungkan pada anak yang memiliki rentang usia 5 sampai 6 tahun. Dari hasil analisis data di lapangan ditemukan bahwa kemampuan pemecahan masalah anak masih rendah disebabkan oleh berbagai hal diantaranya strategi

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

dalam kegiatan pembelajaran belum efektif, banyak anak kehilangan fokus hanya dengan metode yang tidak bervariasi, selain itu kegiatan bermain yang jarang digunakan dan masih minim dalam penerapannya. Faktanya anak usia dini memiliki rasa keingintahuan yang besar, tetapi memiliki daya konsentrasi yang relative singkat. Karena hal tersebut untuk itu strategi pembelajaran yang tepat, konkret dan sesuai dengan kebutuhan anak sangat diperlukan. Hal ini sesuai dengan temuan bahwa media dapat menjadi komponen untuk memudahkan anak dalam belajar, juga bermanfaat dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang baik dan efektif (Fatimah, 2013; Nurfadhillah, 2021).

Karakteristik anak usia dini adalah unik, sehat, aktif dan ceria hal ini dapat dilihat dari berbagai aktifitas yang dilakukan anak di sekolah. Ketika anak menyukai kegiatan bermain maka anak akan melakukannya dengan sangat bersemangat dan bahagia. Untuk itu, permainan tradisional sebagai media untuk menstimulasi tumbuh kembang anak (Khasanah et al., 2011). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian menyatakan bahwa permainan ini dapat dipergunakan sebagai wahana yang sangat tepat dan akurat dalam memberikan stimulus kepada anak untuk mencapai tujuan dalam pendidikan (Yahman & Rakhmawati, 2019). Sejalan dengan temuan pada penelitian terdahulu bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Untuk itu, peneliti mendesain permainan petualangan gobak sodor yang di dalam nya sudah dirancang pembelajaran untuk memecahkan masalah sehingga anak tertarik untuk bermain dan berpetualang.

Peneliti memilih menerapkan permainan tradisional petualangan gobak sodor yang telah di beri kebaruan dalam penelitian ini berupa inovasi. Inovasi permainan yaitu berbentuk desain dengan tampilan benner yang dicetak sesuai ukuran dan kebutuhan anak. Dalam hal ini yang peneliti gunakan adalah ukuran 2 x 4,5m. Desain produk ini dilengkapi dengan buku sebagai panduan dan APE yang berfungsi sebagai alat untuk memecahkan masalah. Anak berpetualang, untuk mencari solusi pemecahan masalah yang ada dalam rintangan permainan. Kotak pada rintangan pertama berisi mengelompokkan, kotak pada rintangan kedua berisi membandingkan, dan kotak pada rintangan ketiga berisi menghubungkan.

Selain belajar melalui bermain anak juga melakukan petualangan yang menyenangkan. Berdasarkan temuan penelitian pada uji validasi bahwa produk inovasi permainan petualangan gobak sodor layak digunakan pada anak dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah hal ini didasarkan pada hasil penilaian uji coba produk oleh pakar ahli media dan ahli paud yang mendapatkan kategori "sangat layak" dan "layak". Selanjutnya, diperkuat dengan hasil riset lain yang memperlihatkan bahwa permainan gobak sodor yang dilakukan modifikasi ternyata memiliki dampak yang baik sebagai permainan yang memiliki daya tarik, dan bisa menyelesaikan beberapa pemecahan masalah sederhana (Yahman & Rakhmawati, 2019) (Fatimah, 2013) (Khasanah et al., 2011) (Permata, 2020).

Ketika uji skala kecil, permainan diujicobakan kepada 8 murid TK dan dilakukan penilaian oleh ahli melalui observasi video permainan petualangan gobak sodor oleh ahli media diperoleh hasil dengan kategori "sangat baik". Dan untuk ahli anak usia dini secara keseluruhan diperoleh hasil dengan kategori "baik". Hal ini membuktikan bahwa permainan tradisional petualangan gobak sodor memiliki dampak yang baik untuk pembelajaran anak usia dini.

Dalam uji coba skala besar yang dilakukan kepada 32 murid dari dua sekolah yang berbeda. Dilakukan uji efektivitas untuk melihat sejauh mana produk yang dikembangkan efektif digunakan untuk anak. Pengujian efektivitas dilakukan menggunakan penghitungan *uji-t*. Dari hasil ujicoba peneliti menemukan bahwa nilai signifikansi < 0,05, hasil ini menggambarkan bahwa ada perbedaan yang berarti, sehingga inovasi pada permainan ini dianggap efektif dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak pada rentang usia 5 sampai 6 tahun. Perubahan ini terlihat ketika sebelum anak-anak diberi perlakuan dengan sesudah anak-anak diberi perlakuan terlihat jelas perbedaannya. Dari hasil temuan

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

penelitian dapat disimpulkan bahwa petualangan gobak sodor terbukti efektif untuk peningkatan kemampuan pemecahan masalah.

Setiap anak memiliki potensi di dalam diri untuk terus diasah dan diberikan stimulus sehingga dapat berkembang dengan sangat baik. Banyak cara yang dapat dilakukan, salah satu yaitu melalui kegiatan bermain dan permainan. Sejalan dengan riset penelitian terdahulu yaitu perkembangan intelektual kognitif anak mengalami peningkatan dengan permainan gobak sodor (Nur'Aeni et al., 2019) (Purwasih, 2020). Dalam proses penelitian, peneliti juga menyaksikan langsung anak-anak yang sedang melakukan kegiatan bermain terlihat sangat gembira tanpa paksaan, anak-anak begitu ceria, terlihat memiliki semangat dan berantusias selama melakukan petualangan melewati berbagai rintangan dalam menyelesaikan masalah. Ternyata hal ini sesuai bahwa kegunaan lain dari permainan tradisional sangat baik untuk perkembangan mental anak (Saputra, 2017).

Bermain merupakan jendela dunia bagi anak untuk mengeksplor berbagai hal dalam diri anak termasuk memunculkan motivasi hebat dalam diri sendiri. Bagi anak, bermain adalah hal yang bisa dinikmati, dirasakan, dilakukan dengan penuh penghayatan untuk bisa mendapatkan pengalaman baik mapun hal-hal yang baru bagi anak. Anak dapat memiliki dan mendapatkan banyak berbagai hal pelajaran dalam menyelesaikan masalah serta mampu mengenali dunia dan lingkungan hanya melalui sebuah kegiatan bermain (Nurani, 2019; Wulan, 2015).

Anak yang dapat mengatasi *problem solving* sejak dini, akan tumbuh menjadi anak yang kritis dan siap menghadapi tantangan global. Kemampuan ini berpengaruh baik dan membantu dalam kehidupan anak yang akan datang. Sesuai temuan yaitu kemampuan *problem solving* sangat berguna bagi anak ketika anak berhasil mengeksplor dunia (Lestari, 2020). Untuk itu, inovasi permainan tradisional petualangan gobak sodor terbukti digunakan layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah serta baik digunakan disatuan PAUD, Sebab PAUD merupakan satuan atau wadah naungan anak untuk mengenal awal dunia dan bersosialisasi dengan teman sebaya.

Simpulan

Petualangan gobak sodor didesain sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada anak rentang usia 5 sampai 6 tahun. Permainan terdiri dari desain petualangan gobak sodor, APE dan buku panduan permainan. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa desain permainan tradisional petualangan gobak sodor yang telah divalidasi ahli terbukti layak digunakan serta berdasarkan uji coba yang telah dilakukan bahwa permainan petualangan gobak sodor mendapatkan nilai signifikansi < 0,05, sehingga efektif dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah "mengelompokkan, membandingkan dan menghubungkan" pada anak usia 5 sampai 6 tahun. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan hasil setelah dilakukan penelitian pada aspek kemampuan memecahkan masalah. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa permainan petualangan gobak sodor layak dan efektif digunakan di satuan PAUD.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terimakasih kehadirat Allah SWT sehingga mampu menyelesaikan penelitian dengan baik. Terima kasih juga peneliti ucapkan kepada kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberi dukungan dan do'a. Serta tak lupa ucapan terima kasih kepada Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta dan satuan PAUD di Bandar Lampung atas kerjasama yang diberikan selama proses penelitian.

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Daftar Pustaka

Amiliya, R., & Dryas M, A. (2020). Pembelajaran Berbasis Alam untuk Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *03*(02), 79–87. Retrieved from http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/649

Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, *3*(2), 55. https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59

Ariyanti. (2014). Meningkatkan Kegiatan Sosial Emosional Melalui Permainan Gobag Sodor Pada Anak. *Jurnal Ilmiah PG PAUD IKIP Veteran Semarang*, *Vol. 2*, *No.*

Boro, L. S., & Nirmala, B. (2014). Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Kelompok B Tk Kartika Xx-32 Palu. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, *7*(2), 107–115.

Charlesworth, R., & Lind, K. K. (2010). *Math & Science For Young Children. Sixth Edition*. USA: Cengage Learning.

Eka Harianti, S. M. A., & Siswono, T. Y. E. (2017). *Pembelajaran Operasi Hitung Bilangan Bulat Melalui Permainan Go Back Through The Door (Gobak Sodor) Dan Problem Posing Untuk Meningkatkan Eka Harianti , Siti M . Amin , Tatag Yuli Eko Siswono Dosen Pascasarjana , Prodi Pendidikan Dasar , Universitas*. *3*(3).

Ekayati, I. A. S. (2015). Pengaruh Permainan Tradisional "Gobag Sodor" terhadap Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal pada Anak Usia Dini. *Didaktika*, *13*(3), 1–10.

Eliza, E. F. (2017). *Buku Pintar Olahraga & Permainan Tradisional*. Jogyakarta: Laksana.

Emiliyana, D. M. (2010). *Peranan Permainan Tradisional Gobag Sodor dalam Pengembangan Aspek Motorik dan Kognitif Anak TK Pilangsari I Gesi Sragen*.

Fatimah, siti. (2013). Berdasarkan Warna Dengan Menggunakan Media Botol Susu. *Paud, P G Ilmu, Fakultas Universitas, Pendidikan Surabaya, Negeri Dharma Dohoagung, Persatuan Gresik, Balongpanggang*, 1–10.

Gelisli, Y., & Yazici, E. (2015). A Study into Traditional Child Games Played in Konya Region in Terms of Development Fields of Children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *197*(February), 1859–1865. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.247

Hapidin, & Yenina. (2016). Pengembangan Model Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *10*(2), 201–212.

Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age*, *4*(01), 30–41. https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018

Hidayat, W., Purwono, E. P., & Qoriah, A. (2013). Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, *4*(2), 102–108. Retrieved from http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr

Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional : Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: UMM PRESS.

Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Paudia, Volume 1 No. 1 2011*, *1*(1), 59–74.

Latif, M., Zukhairina, Zubaidah, R., & Afandi, M. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Legare, C. H., Mills, C. M., Souza, A. L., Plummer, L. E., & Yasskin, R. (2013). Journal of Experimental Child The use of questions as problem-solving strategies during early childhood. *Journal of Experimental Child Psychology*, *114*(1), 63–76. https://doi.org/10.1016/j.jecp.2012.07.002

Lestari, L. D. (2020). *Jurnal Pendidikan Anak , Volume 9 (2), 2020 , 100-108 Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain*. *9*(2), 100–108.

Maftuha, D. M. (2014). *Permainan Gobak Sodor Modifikasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Anak Tunagrahita Ringan*.

Nur'Aeni, E., Muharram, M. R. W., & Sriwianti, S. (2019). Didactical design of mathematics teaching based on gobak sodor traditional games in primary school. *Journal of Physics: Conference Series*, *1318*(1). https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012015

Nur, I. R. D., Herman, T., & Mariyana, R. (2019). Logical-Mathematics Intellegence in Early Childhood. *International Journal of Social Science and Humanity*, (May), 105–109. https://doi.org/10.18178/ijssh.2018.v8.944

Nurani, Y. (2019). *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Edisi Revi). Jakarta: Campustaka.

Nurani, Y., & Mayangasri, T. (2017). "Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *Jurnal Pen*, 386–400.

Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.

Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, *5*(2), 1–10. https://doi.org/10.29407/pn.v5i2.14230

Purnamasari, A., & Nurhayati, N. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak. *kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, *1*(2), 124. https://doi.org/10.24014/kjiece.v1i2.6657

Purwasih, Y. (2020). The Effect of Gobak Sodor and Engklek Games on Rude Motor Development and Cognitive Improvement in Class 4 Children SDN Pojok 1 Kediri. *Journal for Research in Public Health*, *2*(1), 69–76. https://doi.org/10.30994/jrph.v2i1.30

Safitri, D., Sykri, M., & Yuniarni, D. (2014). *Peningkatan kemampuan daya ingat melalui permainan*. 1–17.

Santoso, S. (2022). *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Pendirinya 1*. UNJ.

Saputra, S. Y. (2017). Permainan Tradisional vs Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal)*, *1*(1), 1–7. Retrieved from http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/873

Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Tarbiyah Al-Awlad*, *VIII*(2), 112–122.

Syaodih, E., Setiasih, O., Romadona, N. U. R. F., & Handayani, H. (2018). Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Proyek di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak*, *12*(1), 29–36.

Utami, L. O., Utami, I. S., & Sarumpaet, N. (2017). Penerapan Metode Problem Solving Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak. *Tunas Siliwangi*, *3*(2), 175–180. Retrieved from http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/649

Wortham, S. C. (2006). *Early childhood curriculum: Developmental bases for learning and teaching*. Kevin M. Davis.

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Wulan, S. (2015). *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Depok: CV Arya Duta.

Yahman, E. A., & Rakhmawati, N. I. S. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Modifikasi Sebut Kata terhadap Kemampuan Mengenal Kata Anak Usia 5-6 Tahun di Surabaya. *Jurnal Mahasiswa*, *8*(2), 1–9.

Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, *02*, 1–5.

Permainan Tradisional “Petualangan Gobak Sodor” dan Kemampuan Pemecahan Masalah FIX

ORIGINALITY REPORT

15%	11%	5%	13%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	6%
2	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	5%
3	obsesi.or.id Internet Source	1%
4	ecampus.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	1%
5	dspace.cuni.cz Internet Source	1%
6	journal.ipm2kpe.or.id Internet Source	1%
7	repository.unhas.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 1%

Exclude bibliography On