

PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENGLOLIBABA BISKUIT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KESEIMBANGAN DAN KOMUNIKASI PADA ANAK SD DI BANDA ACEH

Mardhatillah^{1*}, Didi Yudha Pranata², Deny Setiawan³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

²Pendidikan Jasmani, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

³Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Medan, Indonesia

* Corresponding Author: mardhatillah.atjeh@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 6, 2022

Revised October 18, 2022

Accepted November 22, 2022

Available online December 12, 2022

Kata Kunci:

Permainan Tradisional, Englolibaba Biskuit, Keseimbangan, Komunikasi

Keywords:

Traditional Games, Englolibaba Biscuits, Balance, Communication

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan permainan tradisional Englolibaba Biskuit untuk meningkatkan Keterampilan Keseimbangan dan Keterampilan Komunikasi pada anak usia sekolah dasar. Apapun desain yang dipakai dalam penelitian ini yaitu desain Four D Model (Thiagarajan,dkk, 1974:5) yaitu terdiri dari empat (4) tahapan inti diantaranya (1) Define atau tahap pendefinisian, (2) Design atau tahap perencanaan, (3) Development atau tahap pengembangan dan (4) Disseminate atau tahap penyebaran. Hasil penelitian pada tahap kemajuan tahun pertama penelitian tahun 2019 yaitu (1) pada tahap *define* atau pendefinisian diperoleh hasil berupa analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep serta analisis permasalahan yang ada di SD Teuku Nyak Arif Banda Aceh, SD Negeri 3 Banda Aceh dan SD Negeri 16 Banda Aceh, yang membutuhkan sebuah solusi untuk meningkatkan Keterampilan Keseimbangan dan Keterampilan Komunikasi siswa pada kelas IV, (2) pada tahap *design* atau perancangan diperoleh sebuah permainan tradisional yang terdiri dari empat (4) permainan yaitu englek, lompat tali dan bakiak batok yang digabungkan menjadi satu kesatuan kegiatan berbasis sirkuit. Permainan ini diberinama Englolibaba Biskuit. Adapun hasil validasi permainan tradisional Englolibaba Biskuit adalah sebesar 3,75 dengan kriteria sangat baik, (3) Permainan tradisional Englolibaba Biskuit sangat efektif digunakan untuk meningkatkan Keterampilan Keseimbangan dan Keterampilan Komunikasi anak usia sekolah dasar, hal ini berdasarkan hasil tes yang sudah dilakukan yaitu tes Keterampilan Keseimbangan dan Keterampilan Komunikasi anak meningkat.

ABSTRACT

This research is research on the development of the traditional Englolibaba Biskuit game to improve balance skills and communication skills in elementary school-age children. Whatever design is used in this study, namely the Four D Model design (Thiagarajan, et al, 1974: 5), which consists of four (4) core stages including (1) Define or definition stage, (2) Design or planning stage, (3) Development or development stage and (4) Disseminate or deployment stage. The results of the research in the progress stage of the first year of research in 2019, namely (1) at the define or definition stage, the results obtained were needs analysis, student analysis, task analysis, concept analysis and problem analysis

at SD Teuku Nyak Arif Banda Aceh, SD Negeri 3 Banda Aceh and SD Negeri 16 Banda Aceh, who needed a solution to improve the Balance Skills and Communication Skills of students in grade IV, (2) at the design or design stage a traditional game was obtained which consisted of four (4) games namely englek, jump rope and clog shells which are combined into one unit of circuit-based activities. This game is named Englolibaba Biscuits. The results of the validation of the traditional Englolibaba Biscuit game were 3.75 with very good criteria, (3) The traditional Englolibaba Biscuit game was very effectively used to improve balance skills and communication skills in elementary school-age children, this is based on the results of the tests that have been carried out, namely the Skills test. Children's Balance and Communication Skills improve.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.
Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempera



PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk komunikasi merupakan makhluk yang memiliki hubungan timbal-balik antara satu dan lainnya untuk menjalani suatu kehidupan di muka bumi ini. Oleh karena itu tidak ada satupun manusia di dunia yang bisa hidup sendiri tanpa ada bantuan dari makhluk lainnya. Selama manusia hidup ia tidak akan terlepas dari pengaruh masyarakat, di rumah, di sekolah, dan di lingkungan dimana ia berada (Elly, 2006:63).

Manusia memiliki kebutuhan komunikasi seperti hidup berkelompok dengan orang lain, kebutuhan untuk berteman dengan orang lain, yang kesemuanya itu didasari atas kesamaan atau kepentingannya masing-masing. Misalnya seseorang yang bekerja sebagai dokter akan berteman dengan orang-orang yang satu profesi dengannya ataupun orang-orang yang berkecimpung dengan pekerjaannya, orang kaya akan cenderung berteman dengan orang kaya pula dan sebagainya.

Selain itu juga, manusia merupakan makhluk hidup yang bergerak aktif dalam kehidupannya sehari-hari, seperti merangkak, berjalan, berlari, melompat, melempar dan menangkap. Melalui pergerakan-pergerakan dari salah satu ataupun kombinasi dari berbagai gerakan inilah manusia melakukan sebuah aktivitas yang bermanfaat bagi mereka dan lingkungan sekitarnya.

Anak usia sekolah dasar menurut Yusuf (2011) yaitu usia mulai 6 sampai 13 tahun, dimana pada masa ini anak akan berprestasi apabila keadaan jasmaninya baik, dan anak cenderung membanding-bandingkan dirinya dengan orang lain. Pada fase usia sekolah dasar ini juga anak menjadikan pengalaman yang didapat di sekolah sebagai pengalaman yang inti, dimana seorang anak mulai bertanggung jawab terhadap orang tuanya, teman dan orang lain disekitarnya (Wong, 2008). Pada masa usia sekolah dasar disebut juga

sebagai masa bermain. Dimana semua kegiatan anak identik dengan kegiatan permainan. Maka dari itu guru-guru pada sekolah dasar dituntut untuk menciptakan sebuah proses pembelajaran yang bermuatan permainan ataupun sebagainya dalam mewujudkan tujuan suatu pembelajaran. Rangsangan yang diberikan kepada anak usia dini tentunya harus sesuai dengan perkembangan mereka. Tahap perkembangan ini dapat ditinjau dari berbagai aspek seperti kognitif, bahasa, emosi, sosial, fisik. Proses penyampaiannya pun harus sesuai dengan anak, yaitu dengan bermain. Sebab, bermain merupakan sarana belajar bagi mereka. Bermain merupakan proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya. Bermain merupakan cara bagi anak untuk memperoleh pengetahuan tentang segala sesuatu. Bermain akan menumbuhkan anak untuk melakukan eksplorasi, melatih pertumbuhan fisik serta imajinasi, memberikan peluang yang luas untuk berinteraksi dengan orang dewasa dan teman lainnya, mengembangkan kemampuan berbahasa dan menambah kata-kata, serta membuat belajar yang dilakukan sebagai belajar yang sangat menyenangkan.

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kejadiannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti sekolah dan belajar. Dalam pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukkan unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya.

Namun pada zaman sekarang anak sudah kurang untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang melibatkan otot-otot besar dan kegiatan-kegiatan yang melibatkan banyak anggota tim atau teman, hal ini terjadi dikarenakan mereka sudah mengenal teknologi sejak dini. Pitaloka (2013) dalam hasil penelitiannya mengungkapkan ada tiga (3) hal yang menyebabkan anak tertarik dengan *game online*, pertama anak sudah diperkenalkan teknologi sejak dini, kedua anak sudah difasilitasi teknologi sejak dini seperti *smart phone*, dan ketiga tidak memiliki teman bermain untuk mengisi waktu luang. Jika hal ini terus terjadi maka dikawatirkan beberapa aspek pertumbuhan pada anak akan terhambat, seperti aspek keseimbangan dan komunikasi. Zaki dan Helminsyah (2017) mengungkapkan dalam hasil penelitiannya bahwa dampak negatif pada anak yang sudah candu dengan *game online* yaitu anak akan memiliki sifat dendam, berperilaku kasar, dan mengisolasi diri.

Permainan tradisional dalam proses belajar mengajar sebenarnya dapat melatih atau meningkatkan fisik keseimbangan anak, hal ini telah dibuktikan oleh Hidayat (2013) dalam hasil penelitiannya ia menyatakan bahwa permainan tradisional sangat baik untuk meningkatkan kemampuan keseimbangan anak, seperti permainan engklek yang memiliki unsur gerak melompat yang dapat melatih keseimbangan anak dan koordinasi mata tangan anak saat melempar gacok. Permainan tradisional memberikan alternatif yang kaya dengan nilai budaya (culture), dan bahkan mungkin saat ini sudah hampir punah jika tidak dipelihara dan dikembangkan. Permainan tradisional ini telah menjadi barang yang sangat langka. Padahal jika kita analisis terdapat sejumlah permainan tradisional yang memberikan peran terhadap pengembangan potensi anak seperti perkembangan motorik kasar, halus, sosial, kognitif serta aspek perkembangan lainnya. Alawiyah (2014) juga mempertegas dengan menyatakan bahwa permainan tradisional yang lainnya juga dapat meningkatkan kemampuan keseimbangan anak seperti babentengan dan tugel edom-edom. Dengan anak bermain permainan tersebut anak aktif bergerak sehingga otot-otot besar mereka terlatih.

Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosio-keseimbangan pada anak adalah permainan Englobaba Biskuit. Permainan tradisional Englobaba Biskuit adalah pengembangan permainan tradisional yang menggabungkan tiga permainan tradisional sekaligus yaitu engklek, lompat tali, dan bakiak batok dalam satu kegiatan bermain berbasis sirkuit. Keuntungan model pengembangan permainan tradisional ini yaitu anak dapat melakukan tiga permainan tradisional sekaligus dalam satu waktu, serta kemampuan anak pada aspek sosio-keseimbangan akan berkembang dikarenakan kegiatan permainan tersebut terdiri dari unsur komunikasi yaitu adanya pembagian kelompok pada saat bermain, dalam kelompok tersebut terdiri dari beberapa anak sehingga terciptalah komunikasi antar anak pada saat bermain, dan untuk unsur keseimbangan seperti berlari, melompat, berjalan dan keseimbangan tubuh. Berdasarkan uraian di atas maka penelitian terkait pengembangan permainan tradisional Englobaba Biskuit ini sangat diperlukan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) yang menghasilkan sebuah produk permainan tradisional englobaba biskuit. Hal ini sesuai dengan pernyataan sugiyono (2014:407) bahwa R&D (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk

tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan permainan tradisional englobaba biskuit adalah model 4-D (Thiagarajan,dkk, 1974:5) yang terdiri dari 4 tahapan pokok, yakni; 1) *Define* atau tahap pendefinisian, (2) *Design* atau tahap perancangan, (3) *Development* atau tahap pengembangan, (4) *Disseminate* atau tahap penyebaran.

1. Define (Pendefinisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda beda. dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model R & D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk.

2. *Design* atau tahap perancangan

Tahap design terdapat empat kegiatan, yaitu: constructing criterion-referenced test, media selection, format selection, initial design. Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap ini dilakukan untuk membuat modul atau buku ajar sesuai dengan kerangka isi hasil analisis materi. Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, tahap ini diisi dengan kegiatan menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran (materi, media, alat evaluasi) dan mensimulasikan penggunaan model dan perangkat pembelajaran.

3. *Development* atau tahap pengembangan

Tahap pengembangan terdapat dua kegiatan yaitu: expert appraisal dan developmental testing. Expert appraisal merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saransaran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. Developmental testing merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif.

4. *Disseminate* atau tahap penyebaran

Tahap *disseminate* dalam tiga kegiatan yaitu: *validation testing*, *packaging*, *diffusion and adoption*. Pada tahap penyebaran produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Pada saat implementasi dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain.

Teknik pengumpulan data merupakan suatu hal yang penting dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian itu sendiri yaitu untuk menghasilkan data. kualitas pengumpulan data berkaitan dengan ketepatan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pada penelitian dan Permainan tradisional Englolibaba Biskut menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Wawancara Teknik wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan dalam proses pengembangan produk. Wawancara dilakukan dengan guru guru SD Teuku Nyak Arif, SDN 3 Banda Aceh dan SDN 16 Banda Aceh untuk mendapatkan informasi mengenai kendala yang di alami selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk mengetahui tingkat keterampilan keseimbangan dan komunikasi pada anak sekolah dasar.
- b. Observasi
Observasi ini digunakan untuk mengamati proses kegiatan belajar mengajar bagaimana tingkat komunikasi dan ketrampilan pada anak. Observasi dalam penelitian ini dilaksanakan pada siswa pada kelas IV. Tujuan dari kegiatan ini yaitu untuk memperoleh data yang akurat yakni dengan mengamati proses pembelajaran di kelas, baik dari segi materi pembelajaran dan keadaan siswa.
- c. Validitas
Validitas Instrumen Validitas instrumen menggunakan validitas isi yaitu mengukur kelayakan dengan meminta penilaian kepada ahli (*expert judgment*) yang memiliki keahlian dibidang materi. Teknis pengujian validitas ini dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi itu terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur, dan nomor butir (*item*) pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator. Hasil dari penilaian para ahli kemudian dijadikan sebagai acuan dalam menyempurnakan instrumen yang hendak digunakan, sehingga mampu mengukur apa yang seharusnya diukur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dalam penelitian adalah tahapan pendefinisian (*define*) dan tahapan perancangan (*design*) sebagai berikut. 1. Tahapan Pendefinisian (*Define*) Dalam tahapan pendefinisian (*define*) telah dilakukan analisis.

Kegiatan yang dikembangkan dalam permainan tradisional englobaba biskuit disesuaikan dengan beberapa hal diantaranya yaitu (1) Analisis kebutuhan dilakukan penyesuaian dengan kebutuhan guru dan siswa. Analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara ke guru SD Teuku Nyak Arif, SDN 3 Banda Aceh dan SDN 16 Banda Aceh. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memerlukan sebuah permainan tradisional englobaba biskuit yang mampu meningkatkan sosio-keseimbangan anak. (2) Analisis siswa dilakukan berdasarkan keadaan di lapangan, berdasarkan tanya jawab secara singkat kepada beberapa siswa kelas IV SD Teuku Nyak Arif, SDN 3 Banda Aceh dan SDN 16 Banda Aceh menunjukkan siswa kurang kenal permainan tradisional dan keterampilan komunikasi dan keterampilan keseimbangan anak kurang. (3) Analisis konsep dilakukan dengan menyusun kegiatan permainan tradisional yang akan diberikan oleh siswa. Analisis konsep dalam pengembangan permainan tradisional englobaba biskuit yang terdiri dari tiga permainan tradisional yang berbasis sirkuit. Adapun ketiga permainan tradisional yaitu permainan tradisional englek, lompat tali dan bakiak batok. (4) Perumusan tujuan pengembangan permainan tradisional englobaba biskuit yaitu untuk melestarikan permainan tradisional dan meningkatkan keterampilan keseimbangan dan keterampilan komunikasi anak SD.

Tahap Perancangan (*Design*) Dalam tahap perancangan (*design*) permainan tradisional englobaba biskuit pada mulanya peneliti melakukan (1) menentukan suatu kegiatan (permainan tradisional) yang sesuai dengan hasil analisis pada tahap pendefinisian, (2) menentukan permainan tradisional yang mampu mengatasi permasalahan yang ada, (3) menentukan tahapan permainan tradisional, (4) menentukan peraturan permainan tradisional. Tahap Pengembangan (*Develop*) 1. Tahap Validasi mengukur kelayakan dengan meminta penilaian kepada ahli Setelah permainan tradisional englobaba biskuit jadi, tahap selanjutnya adalah tahapan validasi. Adapun hasil validasi permainan tradisional englobaba biskuit adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Permainan Tradisional Englobaba Biskuit

No	Indikator	Nilai Hasil Validasi		Rerata
		Validator 1	Validator 2	
1	Desain permainan sesuai dengan karakter anak SD	4	4	4
2	Permainan yang tradisional yang dipilih sesuai dengan kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan keseimbangan dan keterampilan komunikasi anak SD	3	4	3,5
3	Bentuk lintasan dapat dimainkan disegala ukuran lapangan yang dimiliki sekolah	3	3	3
4	Alat yang dipakai aman untuk anak SD	4	4	4
5	Peraturan muda dipahami anak SD	4	4	4
6	Tujuan permainan jelas	4	4	4
7	Permainan tradisional ramah lingkungan	3	4	3,5
8	Permainan tradisional membuat anak aktif	4	4	4
Rerata Akhir				3,75
Kriteria				Sangat Baik

Berdasarkan data validasi oleh para ahli bahwa permainan tradisional englobaba biskuit memperoleh nilai akhir rata-rata sebesar 3,75 dengan kriteria sangat baik.

Tahap Uji Coba Kecil

Pada tahap uji coba kecil digunakan untuk mengetahui hasil keterampilan keseimbangan dan keterampilan komunikasi anak SD. Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat keterampilan komunikasi anak SD Teuku Nyak Arif Banda Aceh kelas IV didapat skor terendah (*minimum*) 16, skor tertinggi (*maksimum*) 34, rerata (*mean*) 15,56, nilai tengah (*median*) 27, nilai yang sering muncul (*mode*) 27, standar deviasi (*SD*) 5,28 dan berikut ini data dalam bentuk tabel.

Tabel 2. Data Deskriptif Statistik Keterampilan Komunikasi Siswa

Statistik	
<i>N</i>	20
<i>Mean</i>	15,62
<i>Median</i>	27
<i>Mode</i>	34
<i>SD</i>	5,42
<i>Minimum</i>	16
<i>Maximum</i>	34

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tingkat keterampilan komunikasi anak SD Teuku Nyak Arif Banda Aceh kelas IV setelah melakukan permainan tradisional englobaba biskuit adalah sebagai berikut ini.

Tabel 3. Norma Penilaian Tingkat Keterampilan Komunikasi Setelah Permainan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$33,62 \leq X$	Tinggi	3	15%
2	$19,58 \leq X < 33,62$	Sedang	15	75%
3	$X < 19,58$	Rendah	2	10%
Jumlah			20	100 %

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat keterampilan keseimbangan anak SD Teuku Nyak Arif Banda Aceh kelas IV didapat skor terendah (*minimum*) 163,66, skor tertinggi (*maksimum*) 241,91, rerata (*mean*) 200,74, nilai tengah (*median*) 195,80, standar deviasi (SD) 20,89 dan berikut ini data dalam bentuk tabel.

Tabel 4. Deskriptif statistik tingkat keterampilan Keseimbangan Siswa

Statistik	
<i>N</i>	20
<i>Mean</i>	200,74
<i>Median</i>	195,80
<i>SD</i>	20,89
<i>Minimum</i>	163,66
<i>Maximum</i>	241,91

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tingkat keterampilan keseimbangan anak SD Teuku Nyak Arif Banda Aceh kelas IV setelah melakukan permainan tradisional englobaba biskuit adalah sebagai berikut ini.

Tabel 5. Norma penilaian tingkat keterampilan keseimbangan Siswa Setelah Permainan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X \geq 232,08$	Baik Sekali	1	5%
2	$211,19 \leq X < 232,08$	Baik	6	30%
3	$190,29 \leq X < 211,19$	Sedang	6	30%
4	$169,34 \leq X < 190,29$	Kurang	6	30%
5	$X < 169,34$	Kurang Sekali	1	5%
Jumlah			20	100%

Uji Coba Skala Besar

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat keterampilan komunikasi anak SD Negeri 3 dan 16 Banda Aceh kelas IV didapat skor terendah (*minimum*) 28, skor

tertinggi (*maksimum*) 34, rerata (*mean*) 33, nilai tengah (*median*) 33, nilai yang sering muncul (*mode*) 33, standar deviasi (SD) 1,1 dan berikut ini data dalam bentuk tabel.

Tabel 6. Deskriptif Statistik Tingkat Keterampilan Komunikasi Siswa Setelah Permainan

Statistik	
<i>N</i>	40
<i>Mean</i>	33
<i>Median</i>	33
<i>Mode</i>	33
<i>SD</i>	1,1
<i>Minimum</i>	28
<i>Maximum</i>	34

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tingkat keterampilan komunikasi anak SD Negeri 3 dan 16 Banda Aceh kelas IV setelah melakukan permainan tradisional englolibaba biskuit adalah sebagai berikut ini.

Tabel 7. Norma Penilaian Tingkat Keterampilan Komunikasi Siswa Setelah Permainan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$33,62 \leq X$	Tinggi	8	20%
2	$19,58 \leq X < 33,62$	Sedang	32	80%
3	$X < 19,58$	Rendah	0	0%
Jumlah			40	100 %

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat keterampilan keseimbangan anak SD Negeri 3 dan 16 Banda Aceh kelas IV didapat skor terendah (*minimum*) 181,86, skor tertinggi (*maksimum*) 574,66, rerata (*mean*) 217,10, nilai tengah (*median*) 206,60, standar deviasi (SD) 78,34 dan berikut ini data dalam bentuk tabel.

Tabel 8. Deskriptif statistik tingkat keterampilan Keseimbangan Siswa Setelah Permainan

Statistik	
<i>N</i>	40
<i>Mean</i>	217,10
<i>Median</i>	206,60
<i>SD</i>	78,34
<i>Minimum</i>	181,86
<i>Maximum</i>	574,66

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tingkat keterampilan keseimbangan anak SD Negeri 3 dan SD Negeri 16 Banda Aceh kelas IV setelah melakukan permainan tradisional englobaba biskuit adalah sebagai berikut ini.

Tabel 9. Norma Penilaian Tingkat Keterampilan Keseimbangan Siswa Setelah Permainan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X \geq 232,08$	Baik Sekali	12	30%
2	$211,19 \leq X < 232,08$	Baik	14	35%
3	$190,29 \leq X < 211,19$	Sedang	6	15%
4	$169,34 \leq X < 190,29$	Kurang	8	20%
5	$X < 169,34$	Kurang Sekali	0	0%
Jumlah			40	100%

Berdasarkan tabel 9 di atas dapat dilihat bahwa tingkat keterampilan keseimbangan siswa setelah penerapan permainan englobaba biskuit yaitu kategori baik sekali sebanyak 12 siswa dengan presentase 30%, kategori Baik 14 siswa dengan presentase 35%, kategori sedang sebanyak 6 siswa dengan presentase 15% dan kategori kurang 8 siswa dengan presentase 20%.

Pencapaian hasil ini dikarenakan karakteristik permainan englobaba biskuit yang sesuai dengan usia siswa sekolah dasar serta permainan englobaba biskuit memiliki unsur-unsur permainan yang dapat melatih kekuatan otot kaki sebagai salah satu bagian tubuh yang menjadi factor dalam keterampilan keseimbangan tubuh.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian permainan tradisional englobaba biskuit memberikan pengaruh dalam peningkatan keterampilan keseimbangan dan keterampilan komunikasi anak sekolah dasar di kota banda aceh. Kemampuan keterampilan keseimbangan dan keterampilan komunikasi anak sekolah dasar dapat meningkat disebabkan beberapa faktor diantaranya yaitu 1) permainan yang mudah dipahami oleh anak sehingga anak antusias dalam memainkan permainan tradisional englobaba biskuit, 2) peralatan yang digunakan dalam permainan tradisional englobaba biskuit aman dan menarik, 3) kegiatan permainan tradisional englobaba biskuit terdiri dari beberapa gerakan keseimbangan.

Dengan terus melakukan permainan tradisional englobaba biskuit anak akan lebih aktif untuk bergerak sehingga pertumbuhan fisik dan komunikasi anak akan berkembang secara maksimal. Permainan tradisional mampu memberikan peranan positif terhadap pengembangan keterampilan sosial anak. Dengan melalui permainan tradisional anak mampu mengembangkan kerjasama, mampu menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, mampu mengontrol diri, mampu mengembangkan sikap empati terhadap teman, memiliki kemampuan dalam menaati aturan, serta mampu menghargai orang lain, yang kesemuanya itu merupakan modal dari bagai peranannya sebagai makhluk sosial.

Saran

Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama dalam rangka membantu perkembangan potensi anak, anak sangat membutuhkan sebuah solusi untuk meningkatkan Keterampilan Keseimbangan dan Keterampilan Komunikasi siswa sekolah dasar Dalam proses belajar mengajar guru tidak akan terlepas dari hambatan dan permasalahan yang dialami siswa. Agar permasalahan yang dihadapi siswa dapat terselesaikan secara tuntas. Berdasarkan kesimpulan diatas maka penulis menyarankan agar:

1. Bagi guru: guru terus mengembangkan Permainan tradisional mampu memberikan peranan positif terhadap pengembangan keterampilan sosial anak.
2. Bagi peneliti: diharapkan bisa dijadikan referensi untuk menambah ilmu dan pengalaman dalam melakukan penelitian tentang peningkatan keterampilan keseimbangan dan keterampilan komunikasi anak sekolah dasar dengan mengembangkan Permainan tradisional.
3. Permainan tradisional salah satu cara orang tua untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan sosial anak.
4. Orang tua dan orang dewasa dalam lingkungan tersebut, hendaknya berperan serta dalam memperkenalkan permainan tradisional yang dimainkannya di masa kecilnya dahulu.
5. Dalam lingkungan, anak merupakan kewajiban semua pihak untuk membantu anak mempersiapkan dirinya menjadi orang dewasa yang sebagaimana seharusnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera
- Alawiyah, Ratu Tuti. 2014. Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Banten. *Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume 8, Edisi 1, April 2014*
- Andrian, Indra Lutfi & Ehan. 2017. Egrang Batok Untuk Melatih Keterampilan Motorik Kasar Siswa Tunanetra. *Jassi_anakku, Volume 18 Nomor 2, Desember 2017*
- Anas Sudijono. 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arikunto, S. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Elly, M Setiadi. 2006. *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Malang: Prenada Media Group
- Fuad, Zaki Al dan Helminsyah. 2017. The Impact of Online Games on Social and Cognitive Development on Elementary School Students. *Proceedings of the 1st International Conference on Innovative Pedagogy, ISBN 978-602-08985-3-7*
- Hidayat, Dasrun. 2013. Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Jurnal Academica Fisip Untad, Volume 05, No.2 Oktober 2013*
- Indarti. 2008. *Antropometri untuk Kedokteran, Keperawatan, Gizi dan Olahraga*. Yogyakarta: PT. Citra Aji Parama
- Istiqomah, Nurul, dkk. 2016. Peningkatan perkembangan Sosial dan Emosional Melalui Kegiatan *Outbound* pada Anak Kelompok B di TK Asy-Syafa'ah Jember. *Jurnal Edukasi UNEJ. Volume III No.2. 19-21*
- Ja'far, Aljuk, dkk. 2014. Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Lokal. *Jurnal Art Nouveau. Volume.3 No.1*
- Nur, Haerani. 2011. Peran Permainan Anak Tradisional Dalam Mensimulasi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Dediksi Volume XIII Nomor 2 ISSN: 0215-0891*
- Padil, Moh dan Supriyatno, Triyono. 2010. *Sosiologi Pendidikan*. Malang: UIN Maliki Press
- Paradisa, Tria. 2017. Permainan Tradisional Lompat Tali Merdeka Sebagai Media Pelaksanaan Proses Game Stage Di SD Negeri 94 Pekan Baru. *JOM FISIP Vol.4(2)-Oktober 2017*
- Pebryawan, Krisna. 2015. Engklek Sebagai sarana Pembelajaran yang Asik Di Tengah Permainan Modern. *Magistra, No. 92 Th. XXVII Juni 2015. ISSN 0215-9511*
- Perdani, Putri Admi. 2014. Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Usia Dini. Volume 8, Edisi I. April 2014*

- Pitaloka, Ardanarewi A. 2013. *Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar*. Solo: Universitas Sebelas Maret
- Saifuddin Azwar. 2010. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Somantri, Sutjihati. 2006. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: PT.Refika Aditama
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2010. *Statistik untuk Penelitian..* Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Thiagarajan, S. dkk. 1974. *Instructional development for Training Teachers of Exceptional Children A Sourbook*. Minnesota: National Center for Improvement of Educational System
- Yufitsa, ahmad dan Efensi. 2016. Implementasi Permainan Tradisional Aceh Di PAUD IT Al-Fatih Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(1):68-75 Agustus 2016
- Yusuf, Syamsu. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.