

## PERMAINAN TRADISIONAL STATAK MENINGKATKAN ASPEK PERKEMBANGAN AGAMA DAN MORAL ANAK

### STATAK TRADITIONAL GAME TO IMPROVE ASPECT CHILDREN'S SPIRITUAL DAN MORAL DEVELOPMENT

Dian Tri Utami<sup>1</sup>, Raihana<sup>2</sup>, Ida Windi Wahyuni<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Riau, Jalan Kaharuddin Nasution Nomor 113 Pekanbaru, Indonesia  
e-mail: diantriutami@fis.uir.ac.id

#### ABSTRACT

*The low religious and moral values of the nation's children are reflected in the many criminal cases that occur, such as sexual harassment, violence, bullying, corruption, dishonesty, self-destruction with drugs and free sex. This case no longer views adulthood as the culprit, but has occurred at a young age and even at an early age. Religious and moral education from an early age is an important effort to create individuals who have good morals, have ethics, have concern and continue to learn like teachings in Islam. The purpose of this research is to produce a product and determine the feasibility of a traditional statak game product as a nation's wealth in helping to develop children's religious and moral values from an early age as a provision to be able to judge something in the life of the next child in society. This development research uses the Borg and Gall theory development procedure which is simplified and includes 5 stages. The trial stage cannot be carried out on students because schools are closed due to COVID-19 that hit Indonesia. Data collection using a questionnaire. The results of the validation of material experts and media experts were 86.3% classified as very feasible, the results of educator validation of 96% classified as very feasible. Thus the Statak traditional game is declared feasible to be used in learning. This research produces a traditional statak game tool (statak bag). The researcher suggests that this traditional game be included in the learning program.*

**Keywords:** *Statak Traditional Games, Early Childhood Religious Development, Early Childhood Moral Development*

#### ABSTRAK

Rendahnya nilai agama dan moral anak bangsa tercermin pada banyaknya kasus kriminal yang terjadi, seperti pelecehan seksual, kekerasan, perundungan, korupsi, ketidakjujuran, merusak diri sendiri dengan narkoba dan seks bebas. Kasus ini tidak lagi memandang usia dewasa sebagai pelakunya, tetapi sudah terjadi di usia remaja bahkan dini. Pendidikan agama dan moral sejak dini merupakan upaya penting guna mewujudkan individu yang berakhlak baik, memiliki etika, memiliki kepedulian dan terus belajar selayaknya ajaran dalam agama Islam. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk dan mengetahui kelayakan produk permainan tradisional statak sebagai kekayaan bangsa dalam membantu mengembangkan nilai agama dan moral anak sejak dini sebagai bekal untuk mampu memila suatu hal di kehidupan anak selanjutnya di masyarakat. Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan teori Borg dan Gall yang dilakukan penyederhanaan meliputi 5 tahapan. Tahapan uji coba tidak bisa dilakukan pada anak didik karena sekolah libur akibat COVID-19 yang menerpa Indonesia. Pengumpulan data menggunakan angket. Hasil validasi ahli materi dan ahli media sebesar 86,3% tergolong sangat layak, hasil validasi pendidik sebesar 96% tergolong sangat layak. Dengan demikian permainan tradisional statak dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan alat permainan tradisional statak (tas statak). Peneliti menyarankan agar memasukkan permainan tradisional ini ke dalam program pembelajaran.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional Statak, Perkembangan Agama Anak Usia Dini, Perkembangan Moral Anak Usia Dini

<b>FIRST RECEIVED:</b> 09 October 2021	<b>REVISED:</b> 19 April 2022	<b>ACCEPTED:</b> 20 April 2022	<b>PUBLISHED:</b> 24 May 2022
---	----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------

## **PENDAHULUAN**

Usia empat sampai enam tahun berada di jenjang taman kanak-kanak, pada masa ini ditemukan suatu masa yaitu masa peka. Dikatakan masa peka karena anak siap melakukan berbagai aktivitas yang dibutuhkan. Pendapat ini didukung oleh Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 “bahwa taman kanak-kanak merupakan pendidikan formal pada jalur pendidikan anak usia dini yang mendidik anak usia 4-6 tahun”. Maksud dari pendidikan TK yaitu peletakkan awal ke arah perkembangan, sikap, perilaku, pengetahuan, dan keterampilan serta membaca dimana dibutuhkan anak dimasa mendatang.

Pertumbuhan dan perkembangan anak selalu mengikuti iramanya, tahap-tahap yang sifatnya kumulatif artinya tumbuh kembang di masa lampau akan menjadi bekal bagi tumbuh kembang di masa mendatang. Oleh karena itu, seandainya terjadi hambatan perkembangan pada masa lampau maka perkembangan di masa mendatang juga mendapat hambatan.

Tidak terkecuali perkembangan agama dan moral anak. Perkembangan agama dan moral erat kaitannya dan tidak dapat dipisahkan. Menurut Danah Zahar (Rahman dkk, 2020) kecerdasan spiritual merupakan pusat paling mendasar dari semua kecerdasan yang dimiliki manusia, kecerdasan spiritual

merupakan navigator yang memiliki nilai fundamental dari dimensi kehidupan manusia.

Menurut Borba (Rahman dkk, 2020) kecerdasan moral perlu dikembangkan sejak dini agar generasi bangsa ke depan bukan hanya cerdas secara kognitif, namun juga menjadi pribadi yang berbudi luhur, berakhlak baik serta mampu menyaring perkembangan kebudayaan luar yang masuk ke Indonesia.

Nilai agama merupakan sumber nilai moral. Anak yang mendapatkan pendidikan agama melalui bimbingan dan latihan akan berdampak di kehidupan agama mereka di kemudian hari, anak semakin jadi dewasa pikiran dan sikap sehingga lebih kritis memandang agama. Beranjak dan makin dewasa anak akan bertemu pada banyak permasalahan terkait ilmu pengetahuan, kehidupan di masyarakat, penggunaan media teknologi serta pergaulan teman-teman termasuk teman yang tidak percaya keberadaan Tuhan atau yang non beragama. Begitu juga dengan moral, moral diartikan sebagai perilaku yang sejalan dengan kelompok sosial dikendalikan oleh peraturan dan norma-norma. Di usia dewasa, anak dengan bekal moral akan mampu memilah suatu hal baik dan buruk serta benar dan salah. Penentuan ini berasal dari kesadaran sebagai hasil eksistensi manusia.

Tingkat pencapaian perkembangan agama dan moral standar anak kelompok usia 5-6 tahun di atur di peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yang berisi enam dimensi, yakni (1) mengenal macam agama, (2) melaksanakan ibadah, (3) menghormati agama orang lain, (4) bersikap jujur, penolong, sopan, hormat dan sportif, (5) tahu akan hari besar agama, (6) menjaga kebersihan diri dan lingkungan. Untuk mewujudkan individu yang memiliki moral dan agama yang baik, perlu melalui sebuah proses yang sangat panjang yang bisa diperoleh dari pendidikan.

Pemberian pengajaran dan didikan nilai moral dan agama untuk anak menjadi hal utama dan dikatakan mendesak sebagai upaya membangun masyarakat beragama, bermoral, beretika serta bermartabat sebagaimana ajaran agama Islam. Pengajaran dan didikan dalam hal ini tentu memerlukan peran pendidikan anak usia dini (PAUD) yang memiliki tugas mengenalkan, membimbing dan latihan terkait agama dan moral untuk anak dari mula masa pertumbuhan melalui bermain.

Anak usia dini sangat menikmati permainan yang mereka lakukan. Di manapun dan dalam keadaan apa saja, anak akan terus usaha untuk mencari sesuatu yang bisa dimainkan. Bentuk permainan yang dapat

membantu stimulasi agama dan moral anak yakni melalui permainan tradisional statak. Permainan tradisional merupakan suatu warisan peninggalan bangsa Indonesia secara turun temurun yang bisa dimasukkan ke dalam program pembelajaran di lembaga PAUD guna menjaga kelestarian warisan bangsa yang saat ini dilupakan karena perhatian anak diambil oleh teknologi (*gadget*).

Permainan tradisional statak (dalam bahasa Melayu Riau) adalah permainan yang dimainkan secara melompat pada gambar datar yang telah digambar bentuk kotak-kotak di tanah. Dimainkan dengan cara melompati kotak demi kotak menggunakan satu kaki dan ada yang dua kaki, dimulai dari kotak satu ke kotak seterusnya. Permainan statak bisa dimainkan oleh dua sampai lima orang. Kotak yang digambar bervariasi dengan beberapa sketsa, ada yang segi empat Dempet vertikal, ada yang Dempet horizontal sebelah kanan dan kiri, paling atas diberi lingkaran. Pengembangan permainan tradisional statak dapat dikembangkan atau dimodifikasi sesuai dengan tujuan aspek perkembangan yang diinginkan.

Berdasarkan fenomena di lapangan ada beberapa masalah yang ditemui peneliti, diantaranya anak cenderung membentuk geng (kelompok) pertemanan, kekerasan verbal (kau bodoh, kau pelit, saling mencemooh,

saling membuli) serta non verbal (mendorong, mencubit, memukul) sesama teman terlihat ketika tidak mendapatkan sesuatu yang diinginkannya. Kekerasan tersebut bahkan sampai berdarah dan pelaku sama sekali tidak merasa bersalah. Wawancara dengan orangtua dan guru terkait perilaku anak di rumah seperti masih enggan untuk mengikuti perintah orangtuanya, orangtua yang beranggapan anaknya masih kecil untuk diberikan pengetahuan moral dan agama karena belum sekolah, ada anak yang belum mengenal macam agama, ada anak yang berbohong dan tidak jujur di kelas ketika kegiatan inti, ada anak yang cenderung berjalan, berlari dan mengganggu teman ketika mengikuti kegiatan agama di hari Jumat (praktik salat), serta terbatasnya kegiatan guru pada praktik salat dan ngaji saja, belum dikembangkan kegiatan kaitannya dengan moral sehingga monoton bagi anak. Dalam skala besar hancurnya suatu bangsa juga dapat dilihat dari tanda-tanda banyaknya kasus kriminal, seperti pelecehan seksual, kekerasan fisik, *bulying*, korupsi, ketidakjujuran, merusak diri sendiri dengan narkoba dan seks bebas sangat memprihatinkan.

Dengan pengembangan permainan tradisional statak diharapkan menghasilkan suatu produk pembelajaran yang layak untuk

meningkatkan aspek perkembangan agama dan moral anak usia 5-6 tahun.

### **Agama dan Moral**

Agama memiliki banyak pengertian. Ananda (2017) mengatakan agama bersumber dari bahasa Sansekerta, yakni “a” memiliki maksud tidak, serta “gam” maksudnya pergi dan berubah. Karenanya bisa diartikan arti agama (ajarannya) adalah hal yang tidak berubah, atau hal yang abadi. Selanjutnya Menurut Satibi (2011) agama merupakan bentuk peraturan atau wahyu Tuhan yang sengaja diturunkan agar manusia hidup tertib, sesuai peraturan, sejahtera, damai, bermartabat, dan senang di dunia serta akhirat. Ajaran agama memuat juga norma-norma yang nantinya membuat manusia samapai di peradaban masyarakat madani.

Berdasarkan dua pandangan di atas, bisa diambil kesimpulan adalah: agama adalah suatu tuntutan yang mesti dilakukan agar individu itu sampai pada tujuan sehingga memperoleh keridhoan Tuhan di dunia dan akhirat.

Agama memberikan sebuah kerangka moral. Ouska dan Whellan (dalam Ananda, 2017), moral yaitu perilaku baik buruk dalam pribadi seseorang. Meskipun moral ini ada di dalam diri pribadi seseorang, tetapi moral tetap berada pada sistem yang mana dinamakan aturan. Menurut Hurlock (dalam Hapsari, 2016) moral kaitannya dengan

kebiasaan, tatacara/aturan pada suatu masyarakat, begitu juga dalam moral ada aturan atau nilai agama yang dipedomani masyarakat tersebut yang mana perilaku yang ditunjukkan seorang individu sesuai dengan kebiasaan, harapan, dan aturan suatu kelompok masyarakat.

Menurut Santrock (dalam Khaji dkk, 2020) perkembangan agama dan moral adalah kemampuan manusia memahami sesuatu yang benar dan salah yang terkonsep pada penalaran dan perasaan. Perkembangan nilai agama dan moral mampu menjadi satu pondasi yang kuat dan terpenting keberadaannya. Perkembangan nilai agama dan moral adalah dasar untuk pendidikan anak bangsa. Perkembangan moral terbagi dalam beberapa lingkup.

Menurut Megawangi (2010) lingkup pengembangan moral guna menanamkan karakter, meliputi: (a) mencintai Tuhan dengan segala ciptaan-Nya, (b) bertanggungjawab, disiplin dan mandiri, (c) jujur, (d) santun dan menghormati (e) dermawan, suka membantu dan bergotongroyong/ bekerjasama, (f) kepercayaan diri, kreatif dan kerja keras, (g) pemimpin dan adil, (h) baik dan rendah hati, (i) toleransi, damai dan persatuan, (j) 4K (kebersihan, kesehatan, kerapian dan keamanan).

Selanjutnya menurut Ananda (dalam Nurwita: 2019) tujuan pengembangan nilai agama dan moral adalah membantu menyiapkan anak sejak dini agar berkembang sikap dan tindakan atas dasar nilai agama dan moral sehingga mampu menyesuaikan dengan norma yang berada di tengah masyarakat.

Uraian pendapat di atas, dapat disimpulkan moral merupakan suatu prinsip yang melekat dalam diri seseorang/ individu yang tercermin dalam sikap dan tindakan baik berdasarkan aturan dalam masyarakat serta perlu diajarkan sejak anak di usia dini.

### **Fase Perkembangan Agama dan Moral**

Perkembangan agama pada anak usia dini sudah ada dimulai dari indera pendengaran, indra penglihatan berfungsi, karena anak mendengar ucapan yang berkiatan dengan ibadah atau nilai keagamaan, melihat tindakan yang dipertontonkan kepada anak yang diulang oleh orangtuanya. Nilai agama didalam diri anak bertumbuh karena adanya stimulasi yang tepat sasaran, bertahap dan berulang.

Stimulasi atau rangsangan yang diberikan akan diproses sehingga menghasilkan suatu respon yang ditunjukkan oleh anak. Walaupun begitu perkembangan agama pada anak usia dini belum akan tampak bila rangsangan yang berisi pesan nilai-nilai Islamiyah belum mengundang ketertarikan anak. Darajat (dalam Ananda,

2017) berpendapat terkait sifat memahami anak usia Taman Kanak-kanak pada nilai-nilai agama islam yaitu saat turut serta mengikuti aktivitas pembelajaran, meliputi:

- a. *Unreflective*: kemampuan anak memahami nilai-nilai keagamaan dalam pembelajaran terlihat tidak serius. Mempraktikkan kegiatan ibadah dengan perilaku kekanak-kanakan. Pemahaman konsep agama belum begitu dalam.
- b. *Egocentris*: mengikuti pembelajaran keagamaan, anak usia Taman Kanak-kanak kadang belum menunjukkan kemampuan bagaimana sikap dan perilakunya konsisten/menetap. Anak cenderung fokus kepada suatu hal yang menarik dan beruntung bagi diri anak.
- c. *Misunderstand*: anak akan melalui masa dimana mereka rancu terhadap pemahaman tentang ajaran nilai keagamaan yang dominan bersifat abstrak.
- d. Verbalis dan Ritualis: masa ini bisa dijadikan untuk pengembangan nilai keagamaan dalam diri anak, seperti: cara mengenalkan maksud/istilah, bacaan, dan petunjuk yang bersifat agamis. Seperti memberikan latihan menghafal, mengucapkan, memperagakan, dan lain-lain
- e. *Imitative*: anak mendapatkan pelajaran melalui sesuatu yang mereka lihat secara langsung. Anak cenderung meniru sesuatu

yang dilihat tersebut, sebagai bentuk pengalaman belajar. Jadi guru dan orang tua seharusnya melihat dan memantau sifat-sifat yang ditunjukkan guna memilih metode dan strategi pembelajaran yang sesuai anak. Harus tetap menekankan pendekatan progresif dan kesadaran jiwa serta kepribadian anak.

Menurut Jahja (2011) mengembangkan moral anak bisa dilakukan, seperti berikut:

- a. Pendidikan langsung  
Maksudnya dari pengenalan dan pembentukan tentang tingkah laku yang benar dan salah, atau baik buruk bisa dilakukan orang tua, guru atau orang dewasa lainnya. Selain itu poin penting pada pendidikan moral agama yaitu teladan, anak meladani orang tua, guru atau orang dewasa lainnya dalam melakukan nilai-nilai moral.
- b. Identifikasi  
Maksudnya melalui bentuk identifikasi maupun mengimitasi tampilan dan tindakan moral seorang individu yang diidolakan anak (seperti orang tua, guru, kiai, artis dan lain-lain)
- c. Proses coba-coba  
Maksudnya melalui pengembangan perilaku moral secara coba-coba. Perilaku yang bisa menuai penguatan yang menyenangkan bisa terus dikembangkan,

sebaliknya perilaku yang bisa menuai hukuman dan celaan akan diberhentikan.

### **Prinsip-Prinsip Pengembangan Moral dan Agama AUD**

Agama dan moral pada anak usia dini dapat muncul ketika aktivitas terkait yang diberikan sifatnya bertahap dan berulang dalam kehidupan sehari-hari anak. Menurut Ananda (2017) pelaksanaan kegiatan pembentukan perilaku agama dan moral dari kebiasaan, hendaknya memperhatikan hal-hal, di antaranya:

- a. Guru mampu mewujudkan keakraban yang terarah guna memunculkan kesan guru merupakan seorang yang menyenangkan untuk anak.
- b. Guru cenderung dan atau selalu bersikap dan bertindak baik sehingga bisa menjadi teladan untuk anak.
- c. Guru sebaiknya beri kesempatan untuk anak dalam memahami dan mengungkapkan perbedaan tingkah laku baik dan buruk. Guru membimbing, memberikan arahan dan menjelaskan akibat dari setiap tindakan.
- d. Saat melakukan pemberian tugas untuk anak supaya dibuat dengan cara mengajak dan deskripsi tugas menggunakan bahasa yang baik.

- e. Supaya anak menunjukkan perilaku sama dengan harapan guru, guru memotivasi dan tidak memaksa.
- f. Jika ditemukan anak menunjukkan tingkah laku berlebih, seharusnya guru mengusahakan pengendalian emosi.
- g. Pada anak yang bermasalah tingkah lakunya, guru tidak menghukum melainkan membimbing.
- h. Aktivitas dalam melaksanakan kegiatan pembentukan tingkah laku sifatnya fleksibel.

### **Inti/pokok Materi Pengembangan Nilai Agama dan Moral pada Anak Usia Dini**

Tahapan membina dan mengembangkan nilai keagamaan untuk usia Taman Kanak-kanak, sifat isi/materi pembelajaran, sebagai berikut:

- a. Aplikatif: isi pembelajaran sifatnya terapan, hubungannya dengan keseharian anak, penting diberikan untuk kepentingan aktivitas anak, serta biasa anak melakukannya dalam kehidupan sehari-harinya.
- b. *Enjoyable*: isi pembelajaran yang ditentukan mengupayakan anak merasakan senang, dinikmati anak serta membuat anak sangat antusias dalam keikutsertaan pembelajaran.
- c. Mudah ditiru: isi pembelajaran yang dipertunjukkan berbentuk praktek dan

dapat dipraktikkan mengikuti kemampuan dan karakter anak.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penyampaian isi pembelajaran pengembangan nilai keagamaan untuk anak Taman Kanak-kanak, sebagai berikut:

- a. Ditekankan pada kegiatan sehari-hari anak.
- b. Perlunya model yang bisa diteladani berasal lingkungan, orang tua/keluarga.
- c. Pengembangan sesuai kurikulum.
- d. Pembelajaran sesuai perkembangan anak (*developmentally appropriate practice*)
- e. Mengikuti teori psikologi perkembangan anak.
- f. Mengikuti konsep monitoring yang benar.

### **Permainan Tradisional Statak**

Permainan tradisional statak berbeda nama dari masing-masing daerah, contoh salah satu namanya permainan tradisional engklek. Menurut Montotalu (Tiara dkk, 2016) permainan tradisional engklek adalah permainan tradisional yang dimainkan secara melompat pada bidang datar bergambar di tanah, gambar terdiri dari kotak-kotak selanjutnya dilompati dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Bermain permainan tradisional statak bisa berjumlah 2 hingga 5 anak perempuan dan dilakukan di halaman. Saat ingin bermain, terlebih dahulu anak harus menggambar kotak-kotak di atas tanah, gambar 5 segi empat Dempet vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi

sebuah segi empat. Kemudian pendapat Wardani (Dia dkk, 2020) permainan tradisional statak disebut juga Somdah. Somdah adalah permainan yang dimainkan pada media gambar persegi empat yang digambar di lantai ataupun di tanah.

Mengacu pada pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional statak adalah permainan lompatan dari kotak satu ke kotak lain yang terdiri dari beberapa kotak persegi yang telah digambar sebelumnya di atas tanah atau halaman.

Menurut Dian (Musfiroh, 2019) manfaat yang bisa didapatkan melalui permainan statak, yaitu:

- a. Menjadikan anak dalam kemampuan fisiknya kuat dikarenakan mengharuskan anak melakukan kegiatan lompat-melompat.
- b. Sosialisasi anak jadi terasah dikarenakan komunikasi dan kebersamaan dengan orang lain dalam permainan.
- c. Paham akan aturan bermain dan harus taat akan kesepakatan aturan yang sudah dibuat bersama.
- d. Mengoptimalkan kecerdasan logika anak. Permainan statak dibuat agar anak terlatih untuk menghitung dan memilih langkah atau kotak yang mesti dilewati anak.
- e. Anak cenderung kreatif karena permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh pemain-pemain. Pemain-pemain

mendapatkan barang, benda, atau tumbuhan sekitar anak untuk dipergunakan. Oleh karenanya mampu memberikan dorongan pada anak untuk lebih inovatif dan kreatif menciptakan mainan

- f. Membentuk keseimbangan. Permainan tradisional statak dimainkan dengan satu kaki untuk melompat dari satu kotak ke kotak lainnya.
- g. Mengoptimalkan keterampilan motorik halus anak dikarenakan lemparan ucak ke kotak yang telah dilakukan oleh anak.

Diperoleh kesimpulan berbagai pendapat yaitu permainan tradisional statak merupakan suatu permainan daerah yang memainkannya dengan cara melompat dari satu kotak ke kotak selanjutnya menggunakan 1 atau 2 kaki sesuai susunan kotak yang mana pemain sebelumnya melempar ucak ke salah satu kotak, dan kotak yang berisi ucak tidak dibernarkan untuk diinjak.

## METODE PENELITIAN

Peneliti mengambil jenis penelitian pengembangan, yaitu prosedur pengembangan Borg dan Gall meliputi tujuh tahapan (Sugiyono, 2013). Tahapan ini disederhanakan oleh peneliti kedalam 5 tahapan, yaitu: (a) potensi dan masalah, (b) pengumpulan data/informasi, (c) desain produk, (d) validasi produk, (e) revisi produk.

Hal ini karena beberapa faktor diantaranya pandemi Covid-19 di Indonesia sehingga berdampak tidak bisanya dilakukan uji coba produk pada anak disekolah karena sekolah libur. Oleh karenanya penelitian ini terbatas pada tahapan revisi produk yang nantinya diberikan oleh ahli materi dan media dan lima pendidik TK bersertifikasi. Pengumpulan data menggunakan angket yang diisi oleh validator dalam menilai kelayakan produk permainan tradisional statak. Analisis data yaitu mencari persentase kelayakan dan mendeskripsikan saran dari evaluator yang tertera pada angket. Penelitian ini menggunakan skala likert: sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1). Selanjutnya penentuan hasil persentase skor penilaian digunakan rumus perhitunga, yakni:

$$p = \frac{f}{N}$$

Keterangan:

$p$  = Angka presentase atau skor penilaian

$f$  = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

$N$  = Jumlah frekuensi/skor maksimal

Hasil dari skor penilaian skala likert dilanjutkan pada pernyataan penilaian.

**Tabel 1. Skala Kelayakan**

Skor	Kriteria
$0\% \leq x \leq 20\%$	Tidak Layak
$20\% \leq x \leq 40\%$	Kurang Layak
$40\% \leq x \leq 60\%$	Cukup Layak

60% ≤ x ≤ 80%                      Layak  
80% ≤ x ≤ 100%                    Sangat Layak

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian pengembangan yang telah dilakukan yaitu pengembangan permainan tradisional statak untuk meningkatkan aspek perkembangan agama dan moral anak usia 5-6 tahun yang terbuat dari bahan kain flannel, yang mana masing-masing kotak memiliki ukuran 20x20 cm.

**Tabel 2. Pengembangan Permainan Tradisional Statak**

Aspek Fisik	Desain Permainan Tradisional Statak
	 <p><b>Gambar Permainan Tradisional Statak</b></p>
	 <p><b>Tampilan Permainan Tradisional Statak</b></p>

Isi	Perintah Permainan Tradisional Statak
	 <p><b>Perintah Permainan Tradisional Statak</b></p>
	 <p><b>Perintah Permainan Tradisional Statak</b></p>
	 <p><b>Perintah Permainan Tradisional Statak</b></p>

Langkah-langkah pengembangan bermain permainan tradisional statak (sama dengan cara bermain statak pada umumnya), yaitu:

- a. Guru membuat undian untuk penentuan urutan bermain dan untuk pemilihan ucak yang disukai anak.
- b. Diperoleh urutan anak/pemain, anak dengan urutan 1 melempar ucak ke kotak 1. Baru mulai lompat ke kotak 2, kotak 3, kotak 4, kotak 5, kotak 6, kotak 7, kotak 8, kotak 9 dan kotak 10. Setelah itu kembali ke kotak lompatan awal (kotak 2) untuk mengambil ucak miliknya yang telah dilempar ke kotak 1 tadi dan keluar dari kotak permainan. Apabila pemain berhasil di kotak 1 maka pemain berhak melemparkan ucak ke kota 2 dan seterusnya sampai kotak 10. Dan apabila lemparan ucak keluar kotak maka pemain bergantian dengan teman lain.
- c. Pemain yang melempar ucak keluar kotak atau yang menginjak garis maka harus bergantian dengan anak/pemain seterusnya.
- d. Pemain yang menyelesaikan 10 kotak tanpa melakukan pelanggaran aturan bermain disahkan sebagai pemenang.

Aturan dalam permainan tradisional statak, yaitu:

- a. Garis pada kotak permainan tidak boleh diinjak oleh anak, begitu juga kotak yang berisi ucak (ucak pribadi atau ucak teman).
- b. Ucak tidak boleh dilemparkan kesembarang tempat yang tidak seharusnya (di luar kotak) oleh anak.
- c. Alat permainan bisa dimainkan di dalam dan di luar ruangan. Kelebihan dari permainan ini; lebih mudah dimainkan, praktis, tahan lama, aman, nyaman untuk anak

### Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

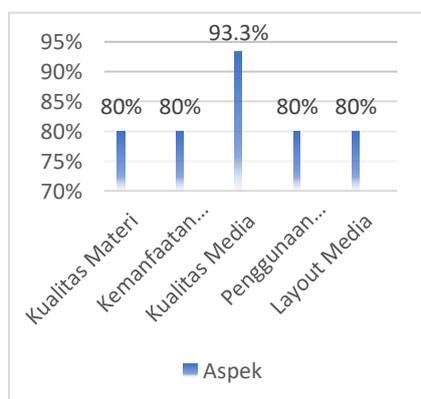
Produk yang telah dikembangkan dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media yang merupakan ahli pada bidangnya, Ahli materi dan ahli media dilakukan oleh 2 validator ahli materi dan media yaitu ZL dan DH. Validasi oleh ahli materi dilalui 1 tahap. Ada 5 aspek yang dinilai yakni kualitas materi, kemanfaatan materi, kualitas media, penggunaan bahasa, dan layout media. Selanjutnya dilakukan validasi oleh 5 orang pendidik Taman kanak-kanak yang sudah tersertifikasi. Validasi ini dilakukan pada bulan Desember 2020. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli produk yang disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3. Hasil Penelitian Validasi Ahli Materi dan Ahli Media I**

No	Aspek	Jumlah item	Skor ideal	Skor faktual	persentase	Kategori
1	Kualitas Materi	2	10	8	80%	Sangat Layak
2	Kemanfaatan Materi	3	15	12	80%	Sangat Layak

3	Kualitas Media	3	15	14	93,3%	Sangat Layak
4	Penggunaan Bahasa	2	10	8	80%	Sangat Layak
5	Layout Media	3	15	12	80%	Sangat Layak
<b>Total</b>					54	413,3
<b>Rerata Skor</b>					4,1	86,2%
<b>Kesimpulan</b>					Sangat Layak	

Penghitungan data dari tabel diketahui pada aspek kualitas materi memperoleh angka kelayakan sebesar 80%, pada aspek kualitas media sebesar 93,3%, pada aspek penggunaan bahasa sebesar 80%, pada aspek layout media sebesar 80%. Rata-rata penilaian validator dengan angka kelayakan sebesar 82,6%. Data dari analisis penilaian dapat dilihat dari grafik berikut:



**Gambar 1. Grafik Hasil Penilaian Ahli Materi dan Media I**

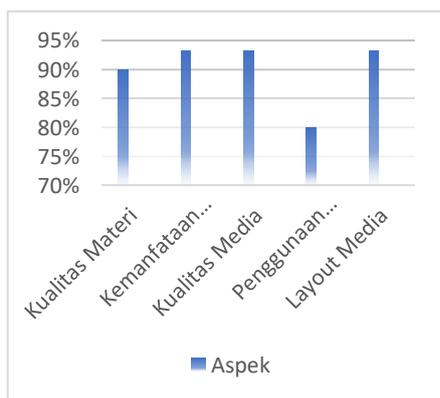
Data grafik menjelaskan hasil validasi ahli materi dan media I dari aspek kualitas materi memperoleh persentase 80% dengan kategori “sangat layak”, penilaian aspek kemanfaatan materi memperoleh persentase

80% dengan kategori “sangat layak”, penilaian aspek kualitas media memperoleh persentase 93,3% dengan kategori “sangat layak”, penilaian aspek penggunaan bahasa memperoleh persentase 80% dengan kategori “sangat layak”, penilaian dari aspek layout media memperoleh persentase 80% dengan kategori “sangat layak”.

**Tabel 4. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media II**

No	Aspek	Jumlah item	Skor ideal	Skor faktual	persent ase	Kategori
1	Kualitas Materi	2	10	9	90%	Sangat Layak
2	Kemanfaatan Materi	3	15	14	93,3%	Sangat Layak
3	Kualitas Media	3	15	14	93,3%	Sangat Layak
4	Penggunaan Bahasa	2	10	8	80%	Sangat Layak
5	Layout Media	3	15	14	93,3%	Sangat Layak
<b>Total</b>				59	500	
<b>Rerata Skor</b>				4,5	90%	
<b>Kesimpulan</b>				Sangat Layak		

Penghitungan data dari tabel penilaian oleh ahli materi dan ahli media II di atas diketahui pada aspek kualitas materi memperoleh angka kelayakan sebesar 90%, kemanfaatan materi sebesar 93,3%, kualitas media sebesar 93,3%, penggunaan bahasa sebesar 80%, layout media sebesar 93,3%. Rata-rata penilaian validator ahli yaitu 90%. Data dari analisis penilaian ahli dapat dilihat dari grafik berikut:



**Gambar 2. Grafik Hasil Penilaian Ahli Materi dan Media II**

Dari grafik di atas menunjukkan penilaian validator ahli materi dan media II dari aspek kualitas materi memperoleh persentase 90% dengan kategori “sangat layak”, penilaian dari aspek kemanfaatan materi memperoleh persentase 93,3% dengan kategori “layak”, penilaian dari aspek kualitas media memperoleh persentase 93,3% dengan kategori “sangat layak”, penilaian dari aspek penggunaan bahasa memperoleh persentase 80% dengan kategori “sangat layak”, penilaian dari aspek layout media memperoleh persentase 93,3% dengan kategori “sangat layak”.

### Validasi Penilaian Pendidik

Validasi oleh 5 orang pendidik TK yang bersertifikasi.

**Table 5. Validasi Pendidik**

No	Indikator	Skor Penilaian				
		TM	AA	AP	AY	UH
1	Kelayakan Media	5	5	5	4	5
2	Kesesuaian	5	5	5	4	5

	Penggunaan Media					
3	Keefektifan Gambar	5	5	5	5	5
4	Kemnarikan Warna	5	5	5	5	5
5	Keseuaian Ukuran	4	4	5	5	5
6	Keawetan	5	5	4	5	4
Total Skor		29	29	29	28	29
Persentase		96,6%	96,6%	96,6%	93,3%	96,6%
Rata-rata Persentase		96%				
Tingkat Kelayakan		Sangat Layak				

Penilaian dari validator pendidik TK, Adapun rincian validasi oleh ibu TM mendapatkan persentase 96,6% dengan kategori “Sangat layak”, untuk hasil validasi ibu AA mendapatkan persentase 96,6% dengan kategori “Sangat Layak”, untuk hasil validasi ibu AP mendapatkan persentase 96,6% dengan kategori “Sangat Layak”, untuk hasil validasi ibu AY mendapatkan persentase 93,3% dengan kategori “Sangat Layak”, Untuk hasil validasi ibu UH mendapatkan persentase 96,6% dengan kategori “Sangat Layak”. Total rata-rata persentase penilaian sebesar 96% dengan kategori “Sangat Layak”.

Penelitian ini dilaksanakan di TK YLPI Kota Pekanbaru. Hasil penelitian berupa produk permainan tradisional statak untuk meningkatkan aspek perkembangan agama dan moral anak usia 5-6 tahun. Penelitian pengembangan diawali dengan peninjauan potensi dan masalah yang ada yang kemudian dilanjutkan dengan desain dan menghasilkan produk. Hasil penilaian oleh validator

pertama mendapatkan nilai rata-rata 4,1 dengan persentase kelayakan 82,6% kategori penilaian “sangat layak” Sedangkan penilaian oleh validator kedua mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,5 dengan presentase kelayakan 90% kategori penilaian “sangat layak”.

Tingkat kelayakan 80% masuk ke dalam kategori sangat layak. Dengan begitu pengembangan permainan tradisional statak bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan peningkatan agama dan moral anak usia 5-6 tahun dengan tingkat kelayakan yang diperoleh dari 2 ahli sebesar 86,3%.

Hasil validasi oleh 5 orang pendidik di TK yang telah bersertifikasi. Validasi dilakukan oleh TM, AA, AP, AY, UH. Ada 6 aspek yang dinilai oleh pendidik yakni dari segi kelayakan media, kesesuaian penggunaan media, keefektifan gambar-gambar, kemenarikan warna, kesesuaian ukuran, dan keawetan. TM mendapatkan persentase 96,6% kategori penilaian “sangat layak”, AA mendapatkan persentase 96,6% kategori penilaian “sangat layak”, AP mendapatkan persentase 96,6% kategori penilaian “sangat layak”, AY mendapatkan persentase 93,3% kategori penilaian “sangat layak”, UH mendapatkan persentase 96,6% kategori penilaian “sangat layak. Dapat di ketahui hasil validasi 5 pendidik TK mendapatkan persentase sebesar 96% kategori “sangat

layak” Sehingga permainan tradisional statak layak dipergunakan.

Pembuatan maupun pengembangan suatu alat permainan sebagai media pembelajaran harus memiliki tujuan sesungguhnya. Menurut Arsyad (Guslinda dan Kurnia, 2018) media pembelajaran memudahkan aktivitas pembelajaran menjadi lebih kondusif, ada umpan balik dan mencapai hasil yang optimal. Pada pendidikan anak usia dini prinsipnya adalah belajar sambil bermain. Dengan bermain anak mendapatkan kesempatan dan pengalaman langsung guna mengasah aspek perkembangan pada anak. Oleh karena itu perlu adanya alat-alat permainan sebagai penunjang kegiatan belajar. Permainan tradisional termasuk salah satunya. Menurut Sukirman (Mardayani dkk, 2016) permainan tradisional adalah aset budaya, yakni modal eksistensi serta identitas ditengah-tengah masyarakat banyak. Permainan tradisional anak adalah unsur kebudayaan, menjadi pengaruh terhadap perkembangan psikis, karakter, dan pergaulan sosial anak.

Hal ini didukung dengan pernyataan Sadiman (Desri dkk, 2019) permainan merupakan interaksi antar pemain satu dengan yang lain, mengikuti aturan yang ada untuk mencapai tujuan permainan. Sadiman mengatakan masing-masing permainan memiliki komponen utama, yakni: (a) ada

pemain, (b) ada pijakan bagi pemain melakukan interaksi, (c) ada peraturan bermain, (d) ada tujuan yang hendak diperoleh.

Permainan tradisional statak yang dikembangkan tidak lepas dari unsur tersebut, terdapat aturan dan perintah permainan yang harus diikuti agar mencapai tujuan tertentu oleh pemain khususnya dalam konteks perkembangan agama dan moral anak. Pengembangan permainan tradisional statak mampu memberikan informasi, minat, keaktifan, kreativitas serta rasa senang peserta didik. Selanjutnya dengan tersedia alat permainan yang tepat maka akan memberikan keuntungan bagi pendidik dan peserta didik, terwujud partisipasi yang aktif antara pendidik dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik.

## **SIMPULAN**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk berupa pengembangan alat permainan tradisional statak. Pengembangan permainan tradisional statak layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan aspek perkembangan agama dan moral anak usia 5-6 tahun.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ananda, R. (2017). Implementasi Nilai-Nilai Moral dan Agama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19-31.
- Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), 85-91.
- Dia Eka Sari, T., El Hilali, H., & Kukuh, M. (2020). *Pengaruh Antara Penerapan Etnomatematika Engklek Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Pada Madrasah Tsanawiyah Swasta Darul Ulum Durian Luncuk* (Doctoral dissertation, UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi).
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakad Media Publishing.
- Hapsari, I. I. (2016). *Psikologi perkembangan Anak*. Jakarta: Indeks, 79-180.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Khaji, K., Yulianingsih, Y., & Ratnasih, T. (2020). Hubungan Perkembangan Nilai Agama dan Moral dengan Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 3(1), 15-25.
- Mardayani, K. T., Mahadewi, L. P. P., & Magta, M. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B di Paud Widhya Laksmi Singaraja Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(3).
- Megawangi, R. (2010). *Pengembangan Program Pendidikan Karakter di Sekolah; Pengalaman Sekolah Karakter*. Jakarta.

- Musfiroh, S. (2019). *Peningkatan kemampuan berdiri satu kaki melalui permainan tradisional Engklek pada Kelompok A di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah* (Doctoral dissertation, Uin Sunan Ampel Surabaya).
- Nurwita, S. (2019). Analisis Nilai-Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini dalam Tayangan Film Kartun Upin dan Ipin. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 506-517. Darajat (Ananda, 2017).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rahman, M. H., Kencana, R., & NurFaizah, S. P. (2020). *PENGEMBANGAN NILAI MORAL DAN AGAMA ANAK USIA DINI: Panduan Bagi Orang Tua, Guru, Mahasiswa, dan Praktisi PAUD*. EDU PUBLISHER.
- Satibi, O. (2011). *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-Nilai Agama*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Tiara, L., Zulkifli, N., & Risma, D. *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Ananda Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Undang-Undang Rebulik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.