

Pengembangan Permainan Engklek Tematik Dengan Model ADDIE Sebagai Media Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini

Yoand Fitrichyra¹, Dian Miranda², Lukmanulhakim³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Tanjungpura, Indonesia

Email: yoandfitrichyra1@gmail.com

ABSTRAC: This study aims to develop thematic hopscotch games tailored to the developmental needs of 5-6-year-old children. The findings revealed: 1) Media experts rated the game at 98.95% and material experts at 93.44%, both categorized as "very feasible"; 2) Teachers provided highly positive responses regarding the game's suitability; 3) Initial trials scored 95.01%, and final trials scored 95.79%, confirming the game's effectiveness in supporting children's holistic development. This hopscotch game serves as an effective educational tool to enhance the cognitive, motoric, social, and emotional aspects of early childhood learning.

Kata kunci: hopscotch game, thematic learning, educational media

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan mengembangkan permainan engklek tematik yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 98,95%, dan ahli materi 93,44%, keduanya dalam kategori "sangat layak"; 2) Tanggapan guru sangat positif terhadap kesesuaian permainan; 3) Uji coba awal menghasilkan skor 95,01%, dan uji coba akhir 95,79%, menunjukkan permainan ini mendukung perkembangan anak secara holistik. Permainan ini dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mendukung aspek kognitif, motorik, sosial, dan emosional anak usia dini.

Keywords: permainan engklek, pembelajaran tematik, media edukatif



Copyright © 2024 The Author(s)

This is an open-access article under the CC BY-SA license.

[Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter dan kemampuan anak di masa depan (Srivastava, 2020). Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mental anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Dengan memberikan dasar yang kuat, anak-anak diharapkan siap untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi (Khalfaoui et al., 2021). Namun, tantangan dalam mengimplementasikan pendidikan anak usia dini sering kali muncul, terutama terkait dengan pendekatan yang efektif untuk merangsang berbagai aspek perkembangan anak secara optimal.

Permainan tradisional adalah salah satu pendekatan yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung perkembangan anak usia dini. Permainan seperti engklek, yang telah dikenal luas di Indonesia, memiliki potensi besar untuk mengembangkan aspek kognitif, motorik, dan kedisiplinan anak. Menurut (Munawaroh et al., 2020), permainan engklek tidak hanya melibatkan aktivitas fisik seperti melompat, tetapi juga memerlukan pemahaman aturan, perhitungan, dan koordinasi gerakan. Dengan demikian, permainan ini dapat menjadi media yang menyenangkan sekaligus mendidik bagi anak-anak.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti engklek memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan motorik dan kognitif anak. Sudirman AK., dkk dalam (Arifin et al., 2021) menemukan bahwa aktivitas melompat dalam permainan ini membantu menguatkan otot tangan dan kaki anak, serta melatih koordinasi gerakan. Selain itu, anak-anak juga dilatih untuk menghitung langkah mereka, yang secara tidak langsung mendukung perkembangan kemampuan kognitif. Oleh karena itu, integrasi permainan tradisional dalam proses pembelajaran anak usia dini dapat menjadi solusi yang efektif untuk merangsang berbagai aspek perkembangan anak.

Metode pembelajaran tematik menjadi salah satu pendekatan yang relevan dalam mengimplementasikan permainan tradisional untuk anak usia dini. Suryaningsih & Rimpiati, (2018) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan anak, seperti kognitif, fisik-motorik, seni, bahasa, sosial-emosional, dan moral, dalam satu tema yang terstruktur. Dengan pendekatan ini, guru dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Dalam konteks permainan engklek, tema-tema seperti hewan dapat digunakan untuk membantu anak memahami konsep-konsep baru dengan cara yang lebih mudah dan relevan.

Penggunaan tema hewan dalam permainan engklek telah diterapkan di RA Asy-Syifa Kecamatan Ngabang Kabupaten Landak. Berdasarkan analisis kurikulum 2013 yang digunakan di lembaga tersebut, permainan engklek

tematik dirancang untuk memenuhi kebutuhan perkembangan anak sesuai dengan lingkungan belajarnya. Dalam permainan ini, gambar-gambar bertema hewan digunakan untuk mengajarkan anak mengenali huruf, menghitung jumlah hewan, dan menghubungkan hewan dengan makanan atau habitatnya. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan aspek kognitif anak, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

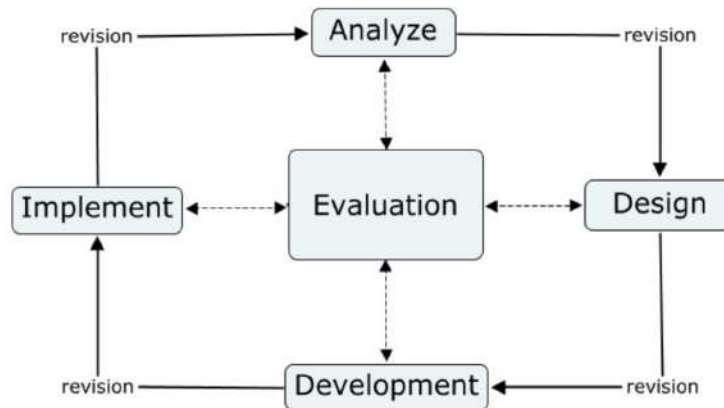
Kemudahan pengembangan permainan engklek tematik menjadi salah satu alasan mengapa permainan ini dipilih untuk penelitian lebih lanjut. Permainan ini dapat disesuaikan dengan berbagai tema sesuai kebutuhan anak, seperti tema alam, angka, atau warna. Selain itu, gambar-gambar yang digunakan dalam permainan dapat dicetak ulang, sehingga permainan ini dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama (Wiranti & Mawarti, 2018). Hal ini menjadikan permainan engklek tematik sebagai alat pembelajaran yang fleksibel dan berkelanjutan.

Meski memiliki banyak keunggulan, penelitian mengenai pengembangan permainan engklek tematik masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain permainan engklek tematik yang dapat digunakan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas permainan tersebut dalam mendukung perkembangan kognitif, motorik, dan aspek lainnya pada anak-anak.

Dengan pendekatan yang sistematis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran anak usia dini di Indonesia. Hasil penelitian ini tidak hanya memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan orang tua, tetapi juga membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut dalam bidang pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan permainan engklek tematik sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini yang efektif dan inovatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) untuk mengembangkan produk berupa permainan edukatif berbasis tematik yang dirancang khusus untuk anak usia dini (Sugiyono, 2019). Pendekatan ini melibatkan serangkaian tahapan sistematis berdasarkan model ADDIE, yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dipilih karena model ADDIE merupakan pendekatan yang sering digunakan dalam pengembangan instruksional. Hal ini disebabkan oleh tahapan-tahapannya yang sistematis dan terstruktur. Proses pengembangan produk menggunakan model ADDIE dapat dijelaskan melalui diagram berikut.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

1. **Tahap Analisis (*Analysis*)**

Tahap awal ini mencakup analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dan observasi langsung terhadap guru dan siswa di RA Asy-Syifa Ngabang pada September 2023. Data yang dikumpulkan digunakan untuk menentukan relevansi permainan yang akan dikembangkan. Analisis kurikulum bertujuan memastikan kesesuaian produk dengan kompetensi dasar yang ditetapkan.

2. **Tahap Desain (*Design*)**

Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan permainan edukatif berbasis tema hewan. Permainan ini dirancang untuk mencakup pembelajaran tentang jenis hewan, habitat, dan makanannya. Rancangan ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan mendukung perkembangan anak melalui aktivitas yang menyenangkan dan mendidik.

3. **Tahap Pengembangan (*Development*)**

Produk permainan dikembangkan berdasarkan desain yang telah disusun. Pada tahap ini, dilakukan validasi oleh para ahli, revisi berdasarkan masukan, dan pembuatan prototipe permainan. Proses pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang layak digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4. **Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan permainan yang telah dikembangkan kepada anak-anak di RA Asy-Syifa. Peneliti mengevaluasi respons dan efektivitas permainan melalui pengamatan langsung dan umpan balik dari pengguna. Data yang diperoleh digunakan untuk menilai keberhasilan produk dalam mendukung perkembangan anak.

5. **Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Pada tahap akhir ini, evaluasi dilakukan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan produk. Evaluasi mencakup penilaian dari para

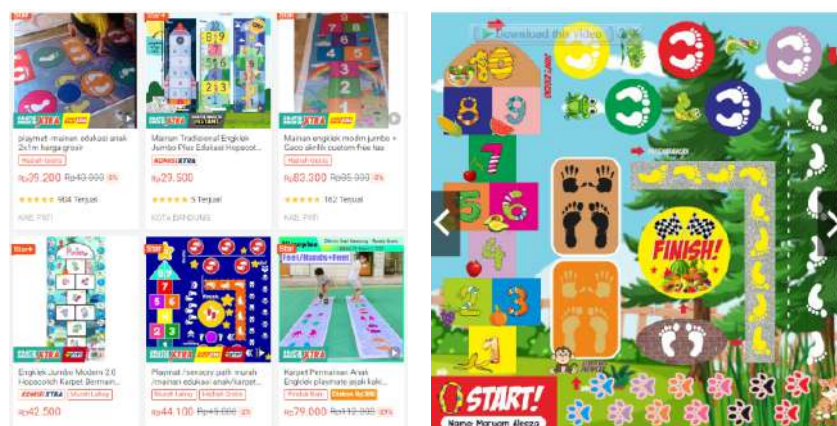
ahli, uji coba dengan anak-anak, serta analisis respons pengguna. Hasil evaluasi digunakan untuk melakukan penyempurnaan akhir pada produk permainan sebelum diimplementasikan secara luas.

Penelitian ini mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif untuk memastikan kelayakan dan efektivitas permainan engklek tematik. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli media, ahli materi, dan anak-anak, sementara data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara dengan kepala sekolah dan guru di RA Asy-Syifa, serta beberapa guru di TK lainnya. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur kelayakan produk, sedangkan dokumentasi mencatat proses pembelajaran dan perkembangan anak selama penggunaan permainan. Instrumen penilaian berupa angket telah divalidasi melalui konsultasi dengan dosen pembimbing untuk memastikan keakuratan dan relevansi penilaian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini digambarkan dalam penjelasan sebagai berikut;
Tahap Analisis

Proses pengembangan permainan engklek tematik diawali dengan analisis ketersediaan media, relevansi kurikulum, dan kebutuhan perkembangan anak usia dini perkembangan anak usia dini. Media yang digunakan di RA Asy-Syifa dan TK Negeri Pembina, seperti kertas origami atau produk dari marketplace, cenderung sederhana dan hanya mendukung motorik kasar. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi permainan engklek tematik yang lebih holistik, mencakup aspek agama, moral, fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni untuk mendukung perkembangan anak secara optimal.



Gambar 2. Ketersediaan permainan engklek tematik di *online shop*

Pada aspek kurikulum, wawancara dengan kepala RA Asy-Syifa mengungkapkan bahwa lembaga tersebut menggunakan Kurikulum 2013 sebagai acuan utama. Informasi ini menjadi dasar dalam mendesain permainan agar sesuai dengan standar yang berlaku di institusi pendidikan. Selanjutnya,

analisis kebutuhan dilakukan dengan merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD. Indikator-indikator perkembangan anak dari regulasi tersebut diintegrasikan ke dalam desain permainan engklek tematik, sehingga media yang dihasilkan tidak hanya relevan secara kurikulum tetapi juga mampu menstimulasi perkembangan anak secara holistik sesuai dengan kebutuhan usia 5-6 tahun.

Tahap Perancangan (*Design*)

Proses perancangan permainan engklek tematik dimulai dengan menentukan jenis, bentuk, warna, tema pembelajaran, aturan, cara penggunaan, serta instrumen penilaian. Media pembelajaran ini dirancang agar sesuai dengan kebutuhan anak usia 5-6 tahun, mengacu pada materi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai media belajar, tetapi juga sebagai alat untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti motorik halus, kognitif, sosial, seni, serta nilai agama dan moral. Aktivitas dimulai dengan doa bersama dan kegiatan pendahuluan untuk membangun semangat anak, diikuti oleh penjelasan tema pembelajaran, seperti jenis hewan, makanannya, dan habitatnya. Guru juga memandu aturan permainan dan mempraktikkan cara bermain, termasuk penggunaan "gaco" berbentuk kartu bergambar hewan. Anak-anak diajak untuk menghubungkan gambar hewan dengan makanannya atau tempat tinggalnya, melatih motorik halus dengan menghitung atau menyusun puzzle, serta melatih seni dengan menyanyikan lagu bertema hewan.



Gambar 3. Rancangan dan hasil desain media permainan engklek tematik

Permainan ini dirancang dengan tantangan-tantangan unik di setiap kotak permainan untuk memaksimalkan stimulasi perkembangan anak. Anak harus melompat sesuai aturan dan menyelesaikan tantangan, seperti memilih gambar atau menyusun *puzzle*, yang mendukung koordinasi motorik dan kemampuan

berpikir. Jika tantangan diselesaikan, anak melanjutkan ke aktivitas tambahan berupa lembar kerja untuk memperkuat aspek perkembangan tertentu. Semua aktivitas dipantau dan dinilai oleh guru untuk mengukur kemajuan anak secara holistik. Dengan pendekatan terstruktur ini, permainan engklek tematik diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus efektif dalam mendukung perkembangan anak usia dini.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Proses pengembangan permainan engklek tematik melibatkan validasi oleh ahli media dan materi untuk mengevaluasi kelayakan produk. Validasi ahli media mencakup empat aspek utama, yaitu isi, kualitas, teknis, dan bahasa. Tahap awal validasi media dilakukan dari September hingga November 2023. Hasil validasi menunjukkan bahwa Validator 1 memberikan skor 51 dari total 68 indikator, dengan persentase 75%, yang dikategorikan "Layak". Validator 2 memberikan skor 58 dari 68 indikator (85%), dan Validator 3 memberikan skor tertinggi yaitu 65 dari 68 indikator (95%), keduanya termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Rangkuman hasil validasi media ditampilkan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. hasil validasi media

Validator	Skor (dari 68)	Persentase	Kategori
V1	51	75%	Layak
V2	58	85%	Sangat Layak
V3	65	95%	Sangat Layak

Setelah tahap revisi, Validator 1 kembali memberikan skor 68 dari 68 indikator dengan persentase 100%, menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Validator 2 dan Validator 3 tidak melakukan validasi ulang karena hasil sebelumnya telah memenuhi kriteria.

Sementara itu, validasi oleh ahli materi dilakukan untuk mengevaluasi isi pembelajaran dalam permainan engklek tematik. Pada tahap awal, Validator 1 memberikan skor 21 dari total 32 indikator, dengan persentase 65%, yang dikategorikan "Layak". Validator 2 dan Validator 3 memberikan skor sama yaitu 27 dari 32 indikator (84%), yang dikategorikan "Sangat Layak". Hasil validasi materi pada tahap awal dirangkum dalam Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil validasi materi pada tahap awal

Validator	Skor (dari 32)	Persentase	Kategori
V1	21	65%	Layak
V2	27	84%	Sangat Layak
V3	27	84%	Sangat Layak

Pada tahap revisi, Validator 1 memberikan skor 27 dari 32 indikator dengan persentase 84%, yang menunjukkan peningkatan signifikan. Validator 2 dan Validator 3 tidak melakukan penilaian ulang karena data sebelumnya telah dianggap valid. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa permainan engklek tematik yang dikembangkan telah memenuhi kriteria "Sangat Layak" baik dari aspek media maupun materi setelah melalui tahap revisi. Masukan dari para validator membantu menyempurnakan produk sehingga siap digunakan dalam pembelajaran dan diharapkan mampu meningkatkan efektivitas proses Pendidikan

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Penelitian yang dilakukan pada 7-25 September 2023 dan 13-17 November 2023 di RA Asy-Syifa, Desa Hilir Tengah II, Kecamatan Ngabang, Kabupaten Landak, bertujuan untuk mengembangkan permainan engklek tematik sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Dari hasil penelitian, permainan ini memperoleh respon yang sangat positif dari guru dan anak-anak. Guru menyatakan bahwa permainan tersebut dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti kognitif, sosial, dan fisik. Anak-anak terlihat antusias dan aktif selama proses bermain, yang menunjukkan bahwa mereka tidak hanya memahami aturan permainan dengan baik, tetapi juga terlibat dalam kegiatan tersebut secara aktif. Selain itu, permainan ini mampu mendukung perkembangan enam aspek penting anak, yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni, yang membuatnya menjadi media pembelajaran yang sangat potensial.

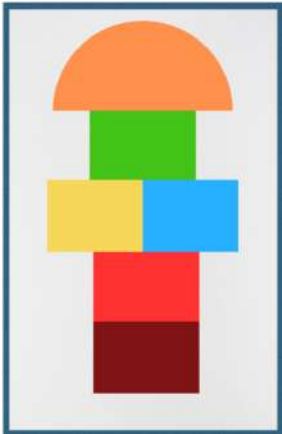
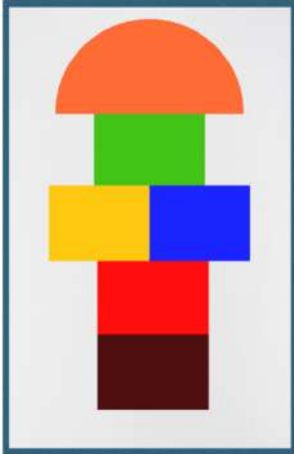
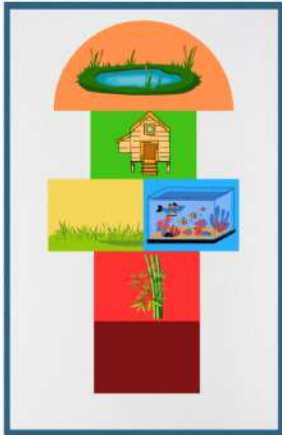
Dalam uji coba yang dilakukan, tahap awal melibatkan 24 siswa kelas B1, sementara uji coba akhir melibatkan 53 siswa dari kelas B1 dan B2. Hasil uji coba awal menunjukkan bahwa permainan mendapatkan skor 95,01%, yang mengindikasikan bahwa produk ini sangat layak digunakan sebagai alat pembelajaran. Uji coba akhir dengan jumlah peserta yang lebih banyak menunjukkan hasil yang serupa, dengan skor 95,79%, yang menegaskan efektivitas permainan ini. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan engklek tematik tidak hanya menarik bagi anak-anak tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan mereka. Permainan ini terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran sambil bermain, sesuai dengan teori Hazelton yang menyatakan bahwa bermain dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan fisik, sosial, mental, dan moral anak.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Proses evaluasi dan revisi permainan engklek tematik dilakukan dengan melibatkan para ahli untuk memastikan produk memenuhi standar kelayakan sebelum digunakan dalam pembelajaran anak usia 5-6 tahun. Masukan dari ahli media dan materi menjadi dasar untuk melakukan perbaikan produk. Seperti

yang ditunjukkan pada Tabel 3, revisi dari ahli media meliputi perubahan warna media menjadi lebih cerah untuk menarik minat anak, serta penambahan elemen tantangan pada permainan yang sebelumnya belum tersedia. Tantangan ini dirancang untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, mencakup nilai agama, moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Tabel 3. Revisi produk oleh ahli media

Sebelum direvisi	Setelah direvisi
 Warna media kurang cerah	 Warna media sudah lebih cerah untuk meningkatkan ketertarikan pada anak
 Tidak ada tantangan pada media permainan	 Sudah ditambah tantangan kegiatan untuk meningkatkan aspek perkembangan anak, yaitu nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni

Revisi dari ahli materi, seperti yang tertera pada tabel diatas, mencakup penyesuaian tantangan kegiatan agar sesuai dengan kemampuan anak usia 5-6 tahun, dengan menambahkan lima jenis tantangan yang menarik dan edukatif. Salah satu saran penting yang diberikan oleh ahli media dan materi adalah

penggunaan huruf kecil untuk pengenalan literasi anak usia dini, karena huruf kecil lebih umum digunakan dalam bacaan sehari-hari.

Tahap evaluasi, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2019), bertujuan untuk menilai pelaksanaan perencanaan dan pencapaian tujuan program. Evaluasi terhadap permainan engklek tematik ini mencakup penilaian pada aspek perencanaan, implementasi, dan hasil yang diharapkan. Berdasarkan hasil evaluasi dan revisi, dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan ini telah berhasil meningkatkan kualitasnya dan siap untuk diuji lebih lanjut dalam pembelajaran anak usia 5-6 tahun.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan permainan edukatif berbasis tematik yang dirancang untuk anak usia 5-6 tahun. Dalam tahap validasi, ahli media memberikan skor rata-rata sebesar 98,95% dengan kategori "sangat layak," sementara ahli materi memberikan skor rata-rata 93,44% dengan kategori yang sama. Hasil uji coba awal melibatkan 24 anak dan menunjukkan skor rata-rata 95,01%, yang mengindikasikan bahwa permainan ini sangat layak digunakan. Uji coba akhir melibatkan 53 anak dan menghasilkan skor rata-rata 95,79%, yang semakin memperkuat kelayakan permainan ini sebagai media pembelajaran. Tabel berikut merangkum hasil validasi ahli media dan materi, serta hasil uji coba awal dan akhir:

Tabel 3. hasil validasi ahli media dan materi, serta hasil uji coba awal dan akhir

Tahapan	Skor Rata-rata (%)	Kategori
Validasi Ahli Media	98,95	Sangat Layak
Validasi Ahli Materi	93,44	Sangat Layak
Uji Coba Awal	95,01	Sangat Layak
Uji Coba Akhir	95,79	Sangat Layak

Respon guru terhadap permainan ini sangat positif. Guru menyatakan bahwa permainan engklek tematik dapat meningkatkan minat belajar dan berbagai aspek perkembangan anak. Anak-anak juga menunjukkan antusiasme tinggi selama pembelajaran, memahami aturan permainan dengan cepat, dan aktif terlibat dalam kegiatan. Permainan engklek tematik mampu menstimulasi enam aspek perkembangan anak: nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran anak usia dini yang menekankan pentingnya pendekatan bermain sambil belajar (Pyle et al., 2023). Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi yang efektif.

Validasi oleh ahli media dan materi memastikan bahwa produk ini memenuhi standar pedagogis dan teknis. Penyesuaian berdasarkan masukan ahli, seperti penambahan tantangan yang relevan dan penggunaan warna yang menarik, meningkatkan kualitas permainan. Contohnya, tantangan

pengelompokan gambar hewan sesuai habitat atau makanannya membantu anak mengembangkan keterampilan kognitif dan motorik halus secara bersamaan.

Perbandingan dengan penelitian sebelumnya menunjukkan konsistensi hasil. (Munawaroh et al., 2020) menyatakan bahwa permainan tradisional seperti engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik dan kognitif anak. Permainan ini mendukung temuan tersebut dengan tambahan elemen tematik yang memperkaya pembelajaran. Guru dan anak-anak memberikan umpan balik positif, menguatkan relevansi permainan dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah. Permainan engklek tematik memberikan alternatif menarik yang mendukung perkembangan holistik anak. Selain itu, penelitian ini membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut, seperti pengintegrasian tema lain yang relevan dengan kebutuhan anak.

KESIMPULAN

Pengembangan permainan engklek tematik sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia 5-6 tahun berhasil menghasilkan produk yang memenuhi kriteria "sangat layak" berdasarkan validasi ahli dan uji coba lapangan. Permainan ini terbukti efektif dalam mendukung berbagai aspek perkembangan anak, termasuk nilai agama, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni, baik di dalam maupun di luar kelas. Dengan skor penilaian tinggi pada uji coba awal dan akhir, tujuan penelitian untuk menciptakan media pembelajaran yang holistik dan menarik telah tercapai. Untuk penelitian lanjutan, disarankan mengembangkan variasi metode dan tantangan baru dalam permainan ini agar lebih adaptif terhadap kebutuhan perkembangan anak. Selain itu, sekolah dan guru diharapkan memanfaatkan permainan ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tematik yang menyenangkan dan efektif, sementara kebijakan pendidikan dapat mendukung penggunaan media serupa untuk pembelajaran di usia dini

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, N. F., Febriany, M., Aldilawati, S., Pamewa, K., Masriadi, M., & Khaeriah, Y. (2021). Perbedaan Tingkat Pengetahuan Sebelum Dan Setelah Modifikasi Permainan Engklek Usia 8-11 Tahun. *Sinnun Maxillofacial Journal*, 2(01), 18–25. <https://doi.org/10.33096/smj.v2i01.51>
- Khalfaoui, A., García-Carrión, R., & Villardón-Gallego, L. (2021). A Systematic Review of the Literature on Aspects Affecting Positive Classroom Climate in Multicultural Early Childhood Education. *Early Childhood Education Journal*, 49(1), 71–81. <https://doi.org/10.1007/s10643-020-01054-4>

- Munawaroh, H., Widiyani, A. Y. E., & Muntaqo, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1164–1172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.619>
- Pyle, A., DeLuca, C., Wickstrom, H., Danniels, E., & Fesseha, E. (2023). Play-based learning and assessment practices in early years: methodological explorations. *Educational Research*, 65(2), 248–266. <https://doi.org/10.1080/00131881.2023.2181201>
- Srivastava, R. N. (2020). Early Childhood Care and Education. *Indian Pediatrics*, 57(9), 793–794. <https://doi.org/10.1007/s13312-020-1953-0>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.
- Suryaningsih, A., & Rimpiati, N. L. (2018). Implementation of Game-Based Thematic Science Approach in Developing Early Childhood Cognitive Capabilities. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 194. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.113>
- Wiranti, D. A., & Mawarti, D. A. (2018). Keefektifan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2810>