

**PENGEMBANGAN MEDIA JEUNGKI SEBAGAI ALAT EDUKASI
PERMAINAN SISWA AUD BERBASIS BUDAYA ACEH UNTUK
MENINGKATKAN APT SISWA DI SPS TGK DIKUTA**

TESIS

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Magister Pendidikan

Oleh:

**Alifa Raihan
22117009**



**PRORAM STUDI PASCASARJANA PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

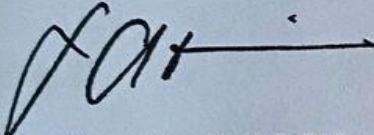
PENGEMBANGAN MEDIA JEUNGKI SEBAGAI ALAT EDUKASI PERMAINAN SISWA AUD BERBASIS BUDAYA ACEH UNTUK MENINGKATKAN APT SISWA DI SPS TGK DIKUTA

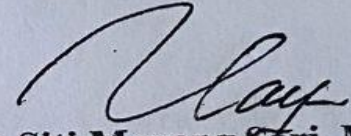
Tesis ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Tesis Program Magister Studi Pendidikan Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, Jum'at 21 Juni 2024

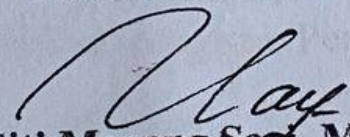
Pembimbing I

Pembimbing II

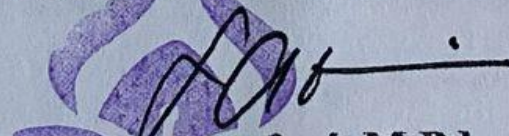

Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN.0128068203


Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd
NIDN. 1330057702

Mengetahui,
Ketua Program Studi Magister
Pendidikan Dasar


Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd
NIDN. 1330057702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Dr. Syarfuni, M.Pd.
NIDN. 0128068203
FKIP UBBG

PENGESAHAN TIM PENGUJI

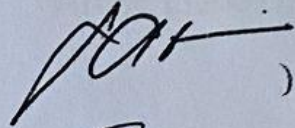
Pengembangan Media Jeungki Sebagai Alat Edukasi Permainan Siswa Aud Berbasis Budaya Aceh Untuk Meningkatkan Apt Siswa Di Sps Tgk Dikuta

Tesis ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Tesis Program Magister Studi Pendidikan Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Get sempena

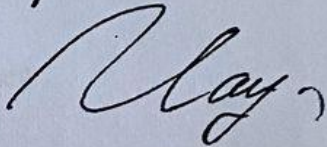
Banda Aceh, Jum'at 21 Juni 2024

Tanda Tangan

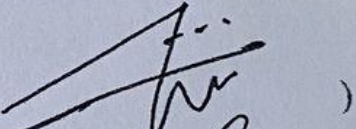
Pembimbing I : Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN.0128068203

()

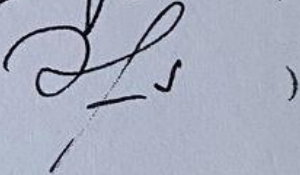
Pembimbing II : Dr. Siti Mayang sari M.Pd
NIDN.1330057702

()

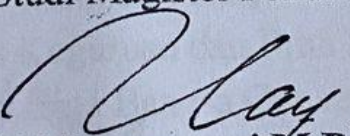
Penguji I : Dr. Zahraini., M.Pd
NIDN.0112067803

()

Penguji II : Dr. Hj. Fitriani Manurung
NIDN. 7195128094

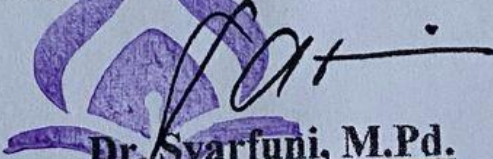
()

Menyetujui,
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar


Dr. Siti Mayang sari M.Pd

NIDN.1330057702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Get sempena


Dr. Syarfuni, M.Pd.

NIDN. 0128068203

FKIP UBRC

ABSTRAK

ALIFA RAIHAN (2024). *Pengembangan Media Jeungki Sebagai Alat Edukasi Permainan Siswa Aud Berbasis Budaya Aceh Untuk Meningkatkan Apt Siswa Di Sps Tgk Dikuta.*

Penelitian ini bertujuan Media Jeungki Sebagai Alat Edukasi Permainan Siswa Aud Berbasis Budaya Aceh Untuk Meningkatkan Apt Siswa Di Sps Tgk Dikuta Banda Aceh. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D), dengan menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian Media Jeungki Sebagai Alat Edukasi Permainan Siswa Aud Berbasis Budaya Aceh Untuk Meningkatkan Apt Siswa layak digunakan dengan hasil validasi ahli Desain dengan kategori sangat baik (94,75%), validasi ahli materi dengan kategori sangat baik (93%), ahli bahasa menunjukkan sangat baik. kategori baik (86,3%). Media Jeungki Sebagai Alat Edukasi Permainan dapat Meningkatkan Aspek Psikomotorik Thingking Siswa Di Sps Tgk Dikuta Banda Aceh terbukti dari kepraktisan yang dinilai melalui respon guru dan siswa. Berdasarkan jawaban tersebut membantu memfasilitasi guru di dalam proses pembelajaran dengan baik dan mendapatkan skor nilai 100%.

Kata Kunci: *Media Permainan Edukasi, Jeungki, Berbasis Budaya, APT*

ABSTRACT

ALIFA RAIHAN (2024). *Development of Jeungki Media as an educational tool for AUD students' games based on Acehese culture to increase student apt at Sps Tgk Dikuta.*

This research aims at Jeungki Media as an Acehese Culture-Based Game Education Tool for AUD Students to Increase Student Apt at Sps Tgk Dikuta Banda Aceh. This research is a type of research and development (R&D), using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) method. The results of the research on Jeungki Media as an Educational Tool for Acehese Culture Based Aud Student Games to Improve Student Apt are suitable for use with the results of Design expert validation in the very good category (94.75%), validation of material experts in the very good category (93%), language experts show Very good. good category (86.3%). Jeungki Media as an educational tool, games can improve the psychomotor aspects of students' thinking at Sps Tgk Dikuta Banda Aceh, as proven by its practicality as assessed through teacher and student responses. Based on these answers, it helps facilitate teachers in the learning process well and get a score of 100%.

Keywords: *Educational Game Media, Jeungki, Culture Based, APT*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis sampaikan kehadiran Allah Swt. dan mengharapkan ridho yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA JEUNGKI SEBAGAI ALAT EDUKASI PERMAINAN SISWA AUD BERBASIS BUDAYA ACEH UNTUK MENINGKATKAN APT SISWA DI SPS TGK DIKUTA”** Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar magister pendidikan pada program studi Pendidikan Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh. Shalawat dan salam dihantarkan kepada junjungan Nabi Muhammad Saw. Mudah-mudahan kita semua mendapatkan safaat-Nya di Yaumul akhir nanti, Amin.

Penulis tentu banyak mengalami hambatan sehingga tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak dalam penyelesaian tesis ini. Untuk kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Kepada kedua orangtua saya ayahanda tersayang Drs. Miksalmina, ibunda tercinta Nursidah dan kakak saya Risa Rahanum yang sudah mendorong dan mendukung saya sehingga dapat menyelesaikan tesis saya dengan baik. Terimakasih juga saya ucapkan kepada Sahabat-sahabat seperjuangan di Prodi S2 Pendas, Terimakasih juga saya ucapkan kepada salah satu sahabat Lailatul Zurlita yang sudah memotivasi dan tetap memberikan semangat agar saya tetap menyelesaikan kuliah saya dengan baik.
2. Ibu, Dr. Lili Kasmini, M.Si. selaku Ketua Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian, dan penulisan tesis ini
3. Ibu, Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Dasar di Universitas Bina Bangsa Getsempena dan sekaligus dan Pembimbing II saya yang telah memberikan kesempatan dan arahan dari penulisan tesis ini tanpa rasa lelah dan tidak pernah marah.
4. Bapak, Dr. Syarfuni, M.Pd selaku pembimbing I yang sabar memberikan bimbingan dan arahan sejak permulaan sampai dengan selesainya tesis ini
5. Bapak dan Ibu dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan
6. Terimakasih juga kepada teman-teman Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena angkatan 2022 sebagai teman berbagi rasa dalam suka, duka dan segala bantuan serta kerja sama sejak mengikuti studi sampai penyelesaian tesis ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan tesis ini. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Dasar dimasa depan.

Banda Aceh, 11 Mei 2024
Penyusun,

Alifa Raihan

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
2.1. Media Pembelajaran	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Peran Media Dalam Pembelajaran	9
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran Bagi AUD	11
2.2 Budaya Aceh (Jeungki)	12
2.2.1 Jeungki Sebagai Media Pembelajaran di SPS TGK DIKUTA..	13
2.2.2 Karakteristik Media Pembelajaran Jeungki.....	15
2.2.3 Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Jeungki.....	17
2.2.4 Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran Jeungki ...	21
2.2.5 SOP Penggunaan Media Pembelajaran Jeungki.....	23
2.3 Peran Jeungki Menggunakan Media Beras dan Kacang di Dalam Permainan.....	25
2.3.1 Peran Jeungki Menggunakan Media Beras.....	26
2.3.2 Peran Jeungki Menggunakan Media kacang.....	27
2.4 Edukasi Permainan	28
2.4.1 Manfaat Edukasi Permainan.....	29
2.4.2 Penerapan Edukasi Permainan Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.....	30
2.5 <i>Psikomotorik Thingking</i>	31
2.5.1 Pengertian Aspek Psikomotorik Thingking.....	31
2.5.2 Pengertian Ranah Aspek Psikomotorik Thingking.....	33
2.5.3 Jeungki untuk meningkatkan aspek psikomotorik thingking....	34
2.5.4 Indikator aspek psikomotorik thingking.....	35
2.5.5 Instrumen aspek psikomotorik thingking.....	37
2.6 Penelitian yang Rellevan.....	38
2.7 Kerangka Berpikir.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	42
3.1. Desain Penelitian	42
3.2.Lokasi Penelitian.....	42
3.3.Populasi dan sampel	42

3.4. Prosedur penelitian	43
3.5. Data dan sumber data penelitian	46
3.6. Teknik pengumpulan data	46
3.7. Instrumen Pengumpulan data	47
3.8. Teknik analisis data	51
BAB IV METODE PENELITIAN.....	54
4.1. Hasil Penelitian	54
4.1.1 Tahap Observasi Awal	58
4.1.2 Hasil Penelitian Menggunakan Model ADDIE	58
4.1.4.1 Angket Respon Kepraktisan Guru	72
4.1.4.2 Angket Respon Penggunaan Media kepraktisan siswa untuk peningkatan APT Siswa.....	75
4.2. Pembahasan.....	79
BAB V PENUTUP.....	54
5.1. Kesimpulan	85
5.2. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	91

DAFTAR TABEL

Tabel: 2.5 Indikator Aspek Psikomotorik Thinking	37
Tabel: 3.1 Kisi lembar Observasi	47
Tabel: 3.2 Kisi lembar Validasi Ahli desain	48
Tabel: 3.3 Kisi lembar Validasi Ahli Materi	49
Tabel: 3.4 Kisi lembar Validasi Ahli Bahasa	50
Tabel: 3.5 Kisi lembar Instrumen Guru	51
Tabel: 3.6 Presentase Hasil.....	52
Tabel: 3.7 Skor Respon Siswa	53
Tabel: 3.8 Kriteria Penilaian.....	53
Tabel: 4.1 Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Jeungki	57
Tabel: 4.2 Desain Media Jeunki Sebagai Alat Edukasi	61
Tabel: 4.3 Hasil Validator Ahli Bahasa	65
Tabel: 4.4 Hasil Validator Ahli Desain.....	67
Tabel: 4.5 Hasil Validator Ahli Materi	69
Tabel: 4.6 Respon Kepraktisan Guru	73
Tabel: 4.7 Respon Kepraktisan Peningkatan APT	75
Tabel: 4.8 Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media Jeungki	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.6 Kerangka Berpikir	40
Gambar 3.1 Gambar ADDIE	42
Gambar 4.1 Diagram Penilaian Ahli Bahasa	65
Gambar 4.2 Diagram Penilaian Ahli Desain	67
Gambar 4.3 Diagram Penilaian Ahli Materi	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Proses Pembuatan Jeugki.....	80
Lampiran 2 Proses Penggunaan Media Jeungki Menghaluskan Kacang..	95
Lampiran 3 Proses Penggunaan Media Jeungki Menghaluskan Beras.....	105
Lampiran 4 Lembar validasi Ahli.....	106
Lampiran 5 Lembar Observasi Awal.....	110
Lampiran 6 Lembar Lampiran Pendukung.....	111

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memiliki sumber daya manusia yang unggul merupakan sebuah aset yang sangat berharga bagi Negara. Negara Indonesia adalah salah satu Negara yang memiliki sumber daya manusia yang sangat banyak, apabila penduduk di Indonesia di stimulasi dari usia dini dengan cara yang tepat, maka akan menciptakan manusia-manusia hebat dengan penuh ilmu pengetahuan serta kreativitas besar. Salah satu cara pendidikan untuk membentuk karakter cinta tanah air sejak dini pada anak adalah dengan program pendidikan anak usia dini (PAUD). Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga disebut juga dengan masa golden ege atau masa keemasan (Talango, 2020). Masa golden ege ini hanya terjadi sekali, sehingga pentingnya pendidikan pada masa awal kanak-kanak. Perkembangan pada masa kanak-kanak itu sangat berbeda akibatnya diperlukan stimulus yang besar dari orang-orang disekitarnya, jika orang tua/ guru mengasah dengan baik, mengambil peran sebagai fasilitator dan motivator maka aspek pertumbuhan pada anak juga dapat berkembang dengan sangat pesat (Anjani & Atika, 2020).

Perkembangan aspek pada anak dapat di stimulasi dengan cara yang unik, salah satunya adalah bermain. Setiap pembelajaran anak harus dilakukan dengan cara yang kreatif dan menyenangkan, karena salah satu karakteristik anak usia dini adalah bermain sambil belajar (Fadlillah et al., 2022). Bermain adalah kegiatan yang dilakukan menggunakan alat atau tanpa alat dan dapat menghasilkan kesenangan,

pengetahuan bagi anak. Bermain juga di artikan sebagai universal, tanpa batas atau bebas. Dengan bermain anak-anak dapat dengan mudah berkreasi, menciptakan hal-hal baru, bereksplorasi dengan benda dan binatang yang ada disekitarnya. Berbagai macam permainan bagi anak yang dapat meningkatkan aspek perkembangan dan kreativitas anak, permainan bagi anak juga harus melibatkan budaya, agar anak mengenal budayanya dan mencintai budayanya sendiri (Fadlillah et al., 2022), salah satunya adalah dengan permainan tradisional. Sayangnya media edukasi permainan tradisional ini hampir tidak ada di sekolah, padahal permainan ini sangat penting untuk meningkatkan aspek pada anak, salah satunya adalah aspek *psikomotorik thinking*, yang harus di stimulasi pada anak usia dini.

Seiring berjalan perkembangan zaman, permainan tradisional ini menghilang sedikit demi sedikit. Tidak dapat ditepikan bahwa perkembangan zaman juga mendorong kemajuan perkembangan teknologi dalam bidang apapun, termasuk permainan bagi anak usia dini. Dari satu teknologi yang diciptakan memang sangat mempermudah pekerjaan, namun juga terdapat efek samping dari teknologi itu sendiri. Permainan tradisional sendiri merupakan sebuah budaya yang mempunyai nilai yang sangat besar bagi anak-anak seperti kerjasama, berekreasi, berolahraga, keterampilan, kesopanan, tolong-menolong, serta ketangkasan (Gustian et al., 2019). Selain itu permainan tradisional juga dapat melatih perkembangan sosial emosional pada anak, jika peran permainan ini hilang maka akan hilangnya kesadaran cinta tanah air dan sosialisasi yang baik antara teman dan guru. Budaya inilah yang membedakan permainan tradisional dengan permainan modern (gadget).

Ketika masa pandemi, anak-anak diharuskan menggunakan gadget di waktu belajar. Sehingga penggunaan gadget tersebut berlangsung untuk bermain game sampai sekarang dan terjadi pembatasan pada ruang gerak anak akibatnya anak-anak tidak dapat berfikir untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-harinya, sehingga terjadi peningkatan penggunaan gadget pada anak di bawah umur 2 tahun meningkat dari 10% menjadi 38% (H. Pratiwi, 2020). Agar terjadi penurunan penggunaan gadget, para pendidik harus menjadi lebih kreatif di dalam proses pembelajaran dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menggunakan media yang ada di sekitar anak. Penggunaan media edukasi permainan tradisional yang tepat sangat berpengaruh di dalam proses perkembangan aspek pada anak usia dini, seperti aspek *psikomotorik thinking* yang ingin dikembangkan dengan menggunakan media jeungki sebagai alat edukasi permainan (Matulessy & Muhid, 2022). Media jeungki sebagai alat edukasi permainan yang berbasis budaya lokal dapat menciptakan lingkungan belajar dan mengintegrasikan budaya lokal sebagai proses pembelajaran. Pendidikan dengan dasar menggunakan kearifan lokal tidak hanya mendidik anak dengan wawasan global, tetapi juga dapat mengaktifkan pertumbuhan pembelajaran dan intelektual pada anak (Anggita, 2019).

Permasalahan ini ditemukan ketika peneliti mengunjungi sekolah yang menjadi tempat penelitian yaitu di SPS TKG DIKUTA. Kegiatan ini dilakukan untuk menggali tentang proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, sarana pembelajaran dan pengetahuan peserta didik terhadap nilai-nilai budaya yang ada di Indonesia khususnya untuk alat-alat tradisional yang telah dijalankan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penelitian yang relevan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Rahmatillah et al., 2022), terkait penggunaan jeungki sebagai media permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen soal tes menggunakan jeungki sebagai media mampu menjadi media pembelajaran yang efektif pada bahasan gaya, energi/usaha dan momentum dan menanamkan rasa lestari kebudayaan bagi generasi muda. Hasil yang di peroleh secara keseluruhan terdapat 95% yang paham tentang konsep gaya pada penerapan jeungki sebagai media pembelajaran, dan terdapat 5% yang kurang paham tentang gaya . Terdapat 87% yang paham tentang konsep usaha/energi pada penerapan jeungki sebagai media pembelajaran, dan terdapat skor 13% yang kurang memahami konsep usaha/energi pada jeungki. Terdapat 80% yang paham tentang konsep momentum, dan terdapat 20% yang paham tentang konsep momentum pada penerapan jeungki sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan antara penerapan fisika yang terdapat pada alat penumbuk beras tradisional Aceh (jeungki) di kabupaten Aceh Utara dengan konsep-konsep fisika. Jeungki sebagai media pembelajaran dikatakan mampu menjadi media pembelajaran yang efektif (Rahmatillah et al., 2022).

Berdasarkan beberapa permasalahan pada latar belakang, dirasa perlu melakukan penelitian yang akan meningkatkan aspek psikomotorik thingking dengan judul “Pengembangan Media Jeungki Sebagai Alat Edukasi Permainan Siswa AUD Berbasis Budaya Aceh Untuk Meningkatkan APT Siswa Di SPS TGK DIKUTA?”

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat ditentukan identifikasi masalah yang harus diteliti. Beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya alat media permainan edukatif berbasis budaya Aceh yang mendukung kegiatan pembelajaran.
2. Sekolah belum menyediakan alat peraga pembelajaran berupa media jeungki sebagai alat edukasi permainan untuk anak usia dini
3. Alat permainan edukatif berbasis budaya Aceh jeungki merupakan alat permainan yang penting saat ini, dikarenakan perkembangan zaman yang semakin maju dan modern, akibatnya permainan-permainan tradisional seperti jeungki ini semakin hilang dan terkubur, dibandingkan dengan alat permainan modern di zaman sekarang. Padahal media pembelajaran menggunakan media jeungki ini juga dapat meningkatkan kecintaan siswa terhadap budaya-budaya yang ada di Aceh.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi batasan masalah dalam penelitian ini yaitu : Pengembangan Media Jeungki Sebagai Alat Edukasi Permainan Siswa AUD Berbasis Budaya Aceh Untuk Meningkatkan APT Siswa Di SPS TGK DIKUTA?

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana kevalidan media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD untuk meningkatkan aspek psikomotorik thinking untuk pendidikan anak usia dini sps tdk dikuta ?
- 1.4.2. Bagaimana penggunaan media jeungki untuk meningkatkan aspek psikomotorik thinking pada anak usia dini sps tdk dikuta?
- 1.4.3. Bagaimana keefektifan media jeungki pada anak usia dini sps tdk dikuta?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.5.1 Menghasilkan media jeungki yang valid pada pembelajaran berbasis budaya Aceh Jeungki sebagai media permainan di sps tdk dikuta.
- 1.5.2 Menghasilkan media jeungki yang praktis untuk meningkatkan aspek psikomotorik thinking pada anak usia dini di sps tdk dikuta.
- 1.5.3 Menghasilkan media jeungki yang efektif pada anak usia dini sps tdk dikuta?

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Dapat memberikan manfaat dalam menciptakan media pembelajaran yang valid berbasis budaya Aceh (jeungki) untuk pembelajaran anak usia dini

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1.6.2.1 Bagi guru, diharapkan media pembelajaran jeungki ini dapat mempermudah pembelajaran yang akan dilaksanakan.

1.6.2.2 Bagi peserta didik, media permainan jeungki ini diharapkan dapat mengembangkan aspek psikomotorik thinking pada anak usia dini, menggerakkan kaki dengan cara berfikir dan berhitung dengan satu ketukan, mengenalkan angka warna dan bentuk yang menarik serta diharapkan juga dapat menambahkan wawasan yang luas dan bermakna bagi anak dengan menciptakan rasa cinta anak terhadap budayanya sendiri, seperti mengetahui bahwa jeungki merupakan alat penumbuk padi tradisional yang digunakan pada zaman dahulu.

1.6.2.3 Bagi dinas pendidikan dapat mensosialisasikan dan merekomendasikan hasil penelitian ini untuk dapat diterapkan di sekolah-sekolah di wilayah terkait dan memberikan penghargaan bagi guru-guru yang inovatif dalam pembelajaran

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Butsianto, 2017), media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, konsep, atau keterampilan kepada siswa dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Media pembelajaran dapat berupa benda nyata maupun abstrak. Ada banyak jenis media pembelajaran, antara lain media visual, audio, dan interaktif. media visual seperti gambar, grafik, dan video membantu menyampaikan informasi yang kompleks. Media audio, seperti rekaman audio, dapat membantu meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui mendengarkan (Rizkasari, 2022). Media interaktif seperti simulasi dan software pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajarannya atau gabungan keduanya. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan dapat memberikan keberagaman dan mendukung gaya belajar siswa yang berbeda-beda serta merangsang terjadinya proses belajar mengajar (Pendidikan et al., 2022). Media pembelajaran melibatkan penggunaan berbagai alat, teknologi, atau sumber daya untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan efektif. Media pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemanfaatan teknologi digital, tetapi juga mencakup segala bentuk materi dan alat pendidikan yang mendukung proses belajar mengajar.

Penting untuk dipahami bahwa media pembelajaran tidak hanya sekedar menggunakan peralatan berteknologi tinggi. Papan tulis, buku teks, model 3D, audio,

video, dan perangkat lunak interaktif semuanya dapat dianggap sebagai media pembelajaran. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa dan menjelaskan sesuatu yang abstrak yang dapat dipahami oleh anak usia dini (Suwoto, 2021). Meskipun media pembelajaran mempunyai banyak manfaat, namun pemanfaatannya bukannya tanpa tantangan. Tantangannya mencakup terbatasnya akses terhadap teknologi, pelatihan guru yang tidak memadai, dan kekhawatiran tentang pengalaman belajar yang tidak setara di kalangan siswa serta pengalaman kurangnya implementasi media pembelajaran berbasis budaya Aceh di kalangan guru-guru muda gen Z, tetapi jika guru-guru dapat memahami tantangan-tantangan ini penting untuk keberhasilan implementasi.

2.1.2 Peran Media Permainan Dalam Pembelajaran

Media permainan di dalam pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan. Peran tersebut mencakup berbagai keistimewaan dan manfaat yang memperkaya pengalaman belajar bagi siswa. (1) Meningkatkan partisipasi siswa yaitu salah satu fungsi penting media pembelajaran adalah untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Media permainan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dengan menyajikan informasi dalam format yang menarik seperti gambar, video, dan presentasi interaktif yang dapat membantu mengembangkan pengenalan warna, bentuk dan suara (Rejeki et al., 2020). Penggunaan media pembelajara langsung dapat merangsang minat siswa dan menjadikan pembelajaran lebih dinamis sehingga memungkinkan siswa lebih terlibat dalam pembelajarannya. (2) Mempermudah pemahaman konsep yaitu, media

pembelajaran dapat membantu pemahaman konsep menjadi lebih jelas dan mudah (Dewi & Agung, 2021). Menggunakan alat peraga edukatif seperti jeungki untuk membuat konsep abstrak menjadi konkret, mengaplikasikan permainan interaktif dan alat fisik yang melibatkan gerakan membantu anak mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasarnya. Ini membantu siswa memvisualisasikan informasi dan memperkuat pemahaman mereka tentang materi pelajaran. (3) Variasi dalam pengajaran peran media permainan juga berkaitan dengan memberikan variasi dalam pendekatan pengajaran. Dengan menggunakan berbagai jenis media, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang berbeda. Misalnya, penggunaan Media pembelajaran Jeungki dapat memberikan perubahan pemikiran anak tentang budaya yang sudah mulai pudar dan merangsang anak berpikir kritis dan kreatif serta memungkinkan anak belajar mandiri dan memecahkan masalah sederhana. (4) Mendorong kreativitas dan inovasi yaitu, media pembelajaran memberikan ruang untuk mendorong kreativitas dan inovasi dalam proses pendidikan. Guru dapat merancang materi pembelajaran secara kreatif dengan menggunakan elemen desain grafis, media audiovisual, bahkan simulasi interaktif (Muthiah et al., 2020).

Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, namun juga menciptakan peluang untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan perspektif inovatif. (5) Memfasilitasi belajar mandiri yaitu, penggunaan media pembelajaran juga memfasilitasi belajar mandiri Hal ini meningkatkan otonomi siswa dan memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran. (6) Evaluasi dan Masukan Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat penilaian yang efektif. Dengan menggunakan kuis online, simulasi interaktif, atau platform pembelajaran online, guru

dapat mengukur pemahaman siswa secara real time. Selain itu, media memberikan umpan balik instan, memberikan siswa kesempatan untuk memperdalam pemahaman dan meningkatkan kinerja mereka.

2.1.3 Manfaat Media Permainan Bagi AUD

Pentingnya media permainan pada anak usia dini ini sangatlah penting dan dapat memberikan dampak positif yang sangat besar bagi perkembangan anak usia dini. Menurut (Jayusman & Shavab, 2020), adanya media sebagai alat permainan dapat menstimulus berfikir dan rasa ingin tahu anak. Media permainan menyajikan informasi melalui gambar, suara, dan interaksi untuk merangsang perkembangan sensorik dan kognitif anak secara keseluruhan. Media permainan juga membantu anak mengenal angka, huruf, bentuk, warna, dan konsep dasar lainnya dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dengan adanya media permainan anak dapat belajar tentang interaksi sosial, emosi, dan perilaku melalui media interaktif yang disesuaikan khusus dengan perkembangan sosial dan emosionalnya (Junaidi, 2019). Permainan kreatif yang diciptakan oleh guru dapat merangsang imajinasi anak-anak dan menyediakan platform bagi mereka untuk mengekspresikan kreativitas dan ide mereka sehingga penggunaan media permainan ini memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan serta meningkatkan minat belajar anak. Melalui media pembelajaran, anak juga dapat mengembangkan kemampuan belajar mandiri dan inisiatif dalam mencari ilmu pengetahuan serta menyampaikan pesan moral dan nilai etika melalui cerita, lagu, dan animasi serta membantu mengembangkan karakter anak.

Menurut (Harsiwi & Arini, 2020), penggunaan media permainan dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar anak, dibandingkan dengan hasil belajar anak yang tidak menggunakan media pembelajaran di dalam pembelajaran.

2.2 Budaya Aceh (Jeungki)

Indonesia mempunyai ragam budaya dan adat istiadat yang melekat dan sangat kental, salah satunya berada di Provinsi Aceh (Megawaty et al., 2021). Kebudayaan Aceh berperan penting dalam membentuk identitas dan kepribadian anak, terutama pada masa usia dini dan prasekolah. Kebudayaan Aceh juga sangat dipengaruhi oleh ajaran Islam. Anak-anak diminta memahami nilai-nilai agama, etika, dan moral yang menjadi landasan kehidupan masyarakat Aceh. Pendidikan agama dan partisipasi dalam tradisi keagamaan merupakan bagian penting dalam pengembangan karakter anak. Terletak di ujung barat Indonesia, Aceh terkenal dengan keragaman etnis, adat istiadat, dan tradisinya yang unik. Kebudayaan Aceh pada masa penggunaan Jeungki ini sangat erat kaitannya dengan tradisi pendidikan lisan. Cerita lisan, lagu dan pantun diturunkan dari generasi ke generasi dan merupakan sarana penting untuk mewariskan nilai-nilai budaya, moral dan sejarah. Selain cerita dan pantun, tarian tradisional Aceh dan seni pertunjukan lainnya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan. Dengan tarian anak-anak mempelajari ciri khas gerak, kostum adat, dan nilai-nilai simbolik yang terkandung dalam setiap tarian. Pada masa penggunaan jeungki juga banyak sekali permainan tradisional Aceh yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mengajarkan keterampilan, kerjasama, dan nilai-nilai sosial. Melalui seni ini, kebudayaan Aceh disebarkan secara visual dan warisan

budayanya menjadi hidup. Menurut (Fuadi, 2022) Agar kebudayaan Aceh menjadi tidak terlupakan, maka penting memperkenalkan kepada anak sejak dini.

2.2.1 Jeungki Sebagai Media Alat Edukasi Permainan di SPS TGK DIKUTA

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran penting dalam membentuk dasar perkembangan anak sejak dini. SPS TGK DIKUTA, sebagai lembaga pendidikan yang peduli terhadap perkembangan holistik anak-anak, dapat memanfaatkan teknologi modern, seperti Jeungki, sebagai media permainan inovatif. Alat permainan edukatif merupakan alat pembelajaran yang dibutuhkan anak usia dini dalam proses pembelajaran yang mengandung nilai edukatif. Alat permainan edukatif (APE) ini memberikan banyak manfaat, salah satunya adalah pengembangan 6 aspek pada anak usia dini dan juga dapat memenuhi naluri bermain pada anak (Mita & Qalbi, 2020). Sepertihalnya bermain, alat permainan edukatif juga erat kaitannya dengan kehidupan anak sehari-hari. Namun, alat permainan edukatif hadir dalam berbagai bentuk dan kegunaan, termasuk alat permainan tradisional dan modern. Media permainan tradisional dan media permainan modern masing-masing memiliki manfaat dan fitur yang berbeda. Menurut (Syamsurrijal, 2020) di zaman yang semakin modern, media permainan modern ini menjadi salah satu APE yang paling populer di kalangan anak dan orang tua. Kehadirannya dengan berbagai fasilitas dan bentuk membangkitkan minat yang besar dikalangan anak-anak, dan peralatan bermain tradisional lambat laun mulai terlupakan (Matulessy & Muhid, 2022).

Memperkenalkan media permainan tradisional kepada anak usia dini mempunyai banyak dampak positif bagi perkembangannya (Fuadi, 2022). Penggunaan

peralatan media permainan tradisional memungkinkan anak memahami dan mengapresiasi warisan budaya setempat. Hal ini dapat mencakup media permainan tradisional yang merupakan bagian dari kearifan lokal dan menyampaikan nilai-nilai serta tradisi yang diturunkan dari generasi ke generasi. Media permainan tradisional sering dimainkan secara berkelompok sehingga memudahkan interaksi sosial. Melalui penggunaan media permainan ini, anak dapat belajar berbagi, berkolaborasi dan berkomunikasi dengan teman serta mengembangkan keterampilan sosial. Media permainan tradisional banyak mengandung nilai moral dan etika, seperti permainan benteng dan petak umpet, anak dapat belajar tentang kejujuran, kerjasama, dan tanggung jawab. Bermain dengan menggunakan media pembelajaran tradisional merangsang perkembangan kognitif anak. Misalnya, permainan seperti catur dan catur mendorong pemikiran strategis dan pengambilan keputusan, sehingga melatih otak anak. Menurut (Adi et al., 2020) beberapa media permainan tradisional memungkinkan anak untuk mengeluarkan imajinasinya secara bebas, misalnya permainan tradisional dengan nyanyian dan gerakan tertentu merangsang kreativitas anak. Beberapa media pembelajaran tradisional sederhana dan menggunakan bahan ramah lingkungan, memberikan kesempatan untuk mengajarkan anak-anak pentingnya menggunakan sumber daya dengan bijak.

Penggunaan pada peralatan media permainan tradisional seringkali memerlukan gerakan fisik dan koordinasi, yang dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik kasar dan halus anak. Misalnya, permainan yang menggunakan APE Jeungki yang dapat merangsang aktivitas fisik yang sehat. Jeungki lahir dari kearifan lokal masyarakat Aceh yang menghargai persatuan dan partisipasi dalam

kegiatan bersama. Jeungki diadopsi sebagai alat untuk media pembelajaran edukatif untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi anak usia dini. Jeungki tidak hanya berfungsi sebagai media permainan edukatif biasa, namun juga sebagai sarana mengenalkan kearifan lokal tentang budaya Aceh (J. W. Pratiwi & Pujiastuti, 2020). Melalui desain dan konten yang mencerminkan kekayaan budaya lokal, anak-anak terinspirasi untuk mempelajari dan mencintai warisan leluhur. Jeungki merupakan mainan edukasi yang dirancang untuk merangsang kreativitas anak. Ragam permainan dan aktivitas yang terintegrasi di dalam Jeungki yang dirancang untuk mendorong imajinasi, pemecahan masalah, dan berpikir kritis pada anak usia dini. Selain itu jeungki juga berfungsi sebagai alat yang dirancang untuk meningkatkan interaksi sosial yang ditujukan untuk merangsang kerja sama dan komunikasi antara anak dan temannya, mengedepankan nilai-nilai kebersamaan dan persatuan.

Media permainan Jeungki selaras dengan kurikulum PAUD dan membantu merangsang dan mengenalkan konsep dasar seperti huruf, angka, warna, dan bentuk yang menarik dan interaktif membantu anak memahami informasi dengan lebih baik (Trismahwati & Sari, 2020).

2.2.2 Karakteristik Media Jeungki Sebagai Alat Edukasi Permainan

Jeungki sebagai media alat edukasi permainan pada anak usia dini merupakan sebuah konsep inovatif yang mengintegrasikan nilai-nilai lokal dan budaya Aceh ke dalam pengalaman belajar anak. Dalam pengembangannya, Jeungki bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna sekaligus mengedepankan kearifan lokal (Sari et al., 2021). Jeungki adalah perangkat media

pembelajaran tradisional yang berakar kuat pada budaya Aceh. Dengan sejarah dan asal usulnya yang turun-temurun, jeungki telah menjadi sarana nyata pelestarian identitas budaya Aceh seperti desain tradisional yang kaya akan simbol budaya yaitu warna, motif dan bentuk yang mencerminkan kekayaan warisan budaya Aceh. Jeungki juga merupakan media pembelajaran bersifat interaktif dan dirancang untuk mendorong partisipasi aktif anak yang membantu mengenal huruf, angka, bentuk, dan konsep dasar lainnya. Alat permainan jeugki menggunakan pendekatan berbasis pengalaman untuk memberikan kesempatan langsung kepada anak-anak untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang budaya dan nilai-nilai lokal seperti memasukkan unsur penggunaan bahasa Aceh ke dalam kegiatannya, membantu anak-anak mengenal bahasa daerah sejak dini. Selain itu, media pembelajaran ini merangsang perkembangan motorik kasar dan halus melalui elemen permainan yang dirancang dengan cermat.

Dari segi pembelajaran, jeungki bukan sekedar mainan, namun juga merupakan cerminan kearifan lokal dan nilai-nilai budaya yang perlu diwariskan kepada generasi penerus (Fadjariyanti & Fathiyah, 2022). Keberlanjutan budaya lokal Aceh di masa depan juga bergantung pada kemampuan mewariskan ilmu dan nilai kepada generasi penerus. Sebagai media pembelajaran, Jeungki berperan aktif dalam pelestarian dan pewarisan kekayaan budaya tersebut, memastikan tradisi lokal terus hidup dan berkembang sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang berarti bagi anak usia dini di Aceh. Untuk karakteristik inklusif Jeungki mencakup desainnya yang ramah anak dan kemampuan untuk menjangkau berbagai jenis kebutuhan pembelajaran. Hal ini membuatnya sesuai untuk digunakan di berbagai tingkatan

pendidikan dan oleh berbagai kelompok siswa, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus.

2.2.3 Kelebihan Dan Kekurangan Media Jeungki Sebagai Alat Edukasi Permainan

Setiap media permainan memiliki kelebihan dan kekurangan, media permainan berbasis budaya Aceh jeungki juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan (Rahmawati, 2022). Kekurangan media mengacu pada segala aspek atau karakteristik yang bersifat negatif atau menjadi tantangan dalam penggunaan media sebagai alat edukasi permainan. Hal ini mencakup segala kendala atau permasalahan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media. Contoh kelemahan media antara lain terbatasnya akses, resiko keamanan, kurangnya interaksi sosial langsung, dan kemungkinan ketergantungan berlebihan pada teknologi. Kelebihan media mengacu pada seluruh aspek atau sifat-sifat yang memberikan manfaat atau keuntungan positif jika media digunakan sebagai alat pembelajaran. Hal ini mencakup poin-poin positif seperti peningkatan visualisasi, fleksibilitas dalam pendekatan pembelajaran, peningkatan motivasi dan akses informasi yang lebih luas. Manfaat media ini mencerminkan cara media meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Media permainan berbasis budaya Aceh (jeungki) memiliki nilai kearifan lokal dan menawarkan kelebihan tertentu yang memperkaya proses pembelajaran (Aceh, 2023), khususnya bagi anak yang berlatar belakang budaya Aceh. Adapun kelebihan dari penggunaan media pembelajaran berbasis budaya Aceh Jeungki:

- a. Relevansi Budaya: media jeungki dirancang dengan mempertimbangkan nilai-nilai budaya Aceh, sehingga lebih relevan dengan pengalaman dan situasi kehidupan anak di wilayah tersebut (Handayani et al., 2022). Hal ini dapat meningkatkan minat dan keterlibatan anak di dalam proses pembelajaran.
- b. Penguatan nilai-nilai etika lokal: Media permainan Jeungki dapat mendukung penguatan nilai-nilai etika dan moral yang diwakili oleh budaya Aceh. Termasuk menanamkan norma-norma sosial, kejujuran, rasa tanggung jawab, rasa hormat, dan nilai-nilai positif lainnya yang dihargai dalam masyarakat Aceh (Handayani et al., 2022).
- c. Mengatasi ketidaksesuaian budaya: Penggunaan media Jeungki membantu mengatasi potensi ketidaksesuaian budaya antara materi pembelajaran dengan latar belakang budaya siswa, sehingga menciptakan lingkungan yang lebih inklusif dan bersahabat.
- d. Pengantar Warisan Budaya: Jeungki membantu anak memahami dan mengapresiasi warisan budaya Aceh, termasuk tradisi, bahasa, dan nilai-nilai budaya penting.
- e. Meningkatkan Identitas Diri : Media pembelajaran berbasis budaya dapat membantu anak lebih merasa terhubung dengan identitas budayanya sehingga meningkatkan rasa bangga dan harga diri.
- f. Dukungan Bahasa Daerah: Jeungki dapat mendukung pengembangan dan pemeliharaan bahasa daerah, yang seringkali merupakan bagian integral dari budaya Aceh. Hal ini berkontribusi terhadap pelestarian bahasa dan memfasilitasi komunikasi dalam konteks budaya lokal. Di dalam penggunaan

media pembelajaran jeungki, guru dapat mengajarkan anak berhitung menggunakan bahasa daerah, sa, dua, dan seterusnya.

- g. Pemecahan Masalah Lokal: Materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis budaya Aceh dapat memasukkan studi kasus dan masalah lokal, yang memungkinkan anak untuk belajar memahami dan menemukan solusi permasalahan yang berkaitan dengan lingkungannya. Ketika media pembelajaran jeungki digunakan, guru dapat mengajarkan anak untuk berfikir dan memecahkan masalahnya sendiri, seperti ketika jungkitan jeungki di injak untuk menghaluskan tepung. Sehingga aspek psikomotorik *thinking* pada anak juga akan berkembang.
- h. Inklusi dan Keberagaman: Media Jeungki mencerminkan keberagaman budaya Aceh dan dapat mencakup berbagai aspek seperti seni, musik, adat istiadat, dan kepercayaan. Hal ini meningkatkan pemahaman dan toleransi di kalangan siswa.
- i. Motivasi dan Keterlibatan: Materi pembelajaran yang mencerminkan budaya lokal dapat memotivasi anak dalam belajar karena melihat kaitannya langsung dengan kehidupan sehari-hari. Jeungki memungkinkan pembelajaran lebih kontekstual dengan menghubungkan konsep akademik dengan situasi dan konteks kehidupan siswa sehari-hari di Aceh. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan mudah dipahami.
- j. Media yang sesuai dengan anak usia dini: media pembelajaran jeungki adalah media yang sesuai dengan aspek perkembangan anak usia dini. Memiliki

ukuran dan bentuk yang relevan dengan anak. Jeungki juga memiliki warna yang beragam dan gambar-gambar yang mencerminkan dunia anak usia dini.

Meskipun media permainan jeungki memiliki kelebihan, tetapi media permainan jeungki juga memiliki beberapa kekurangan, seperti:

- a. Tantangan Pemeliharaan Relevansi: Budaya dan tradisi dapat berubah seiring berjalannya waktu. Media pembelajaran berbasis budaya Aceh harus dimutakhirkan secara aktif agar tetap relevan dengan perkembangan dan perubahan masyarakat Aceh. Pemahaman yang terbatas terhadap generasi milenial menyebabkan generasi milenial cenderung lebih tertarik pada media digital dan modern. Minat generasi milenial untuk mempelajari dan memahami Jeungki semakin menurun karena dianggap sebagai media tradisional. Terancam oleh Modernisasi Sebagai bentuk seni tradisional, jeungki rentan terkikis oleh gempuran budaya modern. Sehingga kegagalan memperbarui materi pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitasnya.
- b. Harus memiliki pendidik yang terampil: media jeungki mungkin memerlukan guru yang memiliki pemahaman mendalam tentang budaya Aceh untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Dari cara penggunaan media jeungki, manfaatnya dan pendidik juga harus mengetahui aspek yang akan dikembangkan dari media pembelajaran jeungki. Permasalahan ini dapat terjadi apabila guru kurang memiliki pemahaman yang memadai.
- c. Perlunya Dukungan Tambahan: Dukungan dan pengawasan tambahan dari orang dewasa diperlukan untuk menghindari potensi bahaya ketika anak-anak memegang peralatan tradisional selama proses pembelajaran.

- d. Mengabaikan aspek pembelajaran individu: Berfokus pada budaya Aceh dapat menyebabkan pengabaian perbedaan individu dalam gaya belajar dan kebutuhan belajar anak. Beberapa anak mungkin memerlukan pendekatan pembelajaran yang berbeda.
- e. Di dalam dunia pendidikan, kedua aspek tersebut perlu diperhatikan secara seimbang untuk memaksimalkan potensi media sebagai alat pembelajaran. Menimbang secara cermat pro dan kontra media pembelajaran akan membantu pendidik mengambil keputusan yang tepat saat merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang efektif.

2.2.4 Langkah-Langkah Penggunaan Media Jeungki

Di dalam penerapan penggunaan media pembelajaran berbasis budaya Aceh Jeungki, menurut (Wahyu, 2018) penggunaan media pembelajaran harus mengacu pada langkah-langkah yang sudah ada. Ada beberapa langkah-langkah yang harus pendidik ketahui:

- a. Identifikasi Tujuan Pembelajaran: Persiapan Guru mengidentifikasi tujuan pembelajaran spesifik untuk meningkatkan aspek psikomotorik thingking yang ingin dicapai di dalam pembelajaran, seperti dengan menggunakan media pembelajaran jeungki pendidik ingin menstimulasi aspek psikomotorik thingking pada anak usia dini. Menggunakan kegiatan menumbuk tepung, anak diminta berhitung berapa kali banyak tumbukan yang terdengar, anak juga diminta untuk berfikir kritis bagaimana caranya tepung itu bisa ditumbuk menjadi halus.

- b. Pra Pembelajaran: Sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran Jeungki dimulai, guru memberikan penjelasan tentang budaya dan nilai-nilai yang terkandung dalam proses pembelajaran. Guru juga menjelaskan kepada pendidik bagaimana cara menggunakan media jeungki, dan apa saja yang akan anak kembangkan di dalam permainan menggunakan media pembelajaran jeungki.
- c. Pilih kegiatan pembelajaran yang relevan: Pilih kegiatan pembelajaran yang relevan dengan budaya Aceh jeungki dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini. Misalnya memilih lagu yang berkaitan dengan jeungki, berhitung dalam bahasa Aceh, dan aktivitas tradisional yang dapat merangsang kreativitas dan gerak fisik.
- d. Desain Media Pembelajaran: Membuat media pembelajaran yang langsung memasukkan unsur budaya pada Jeungki. Pendidik dapat mendesain warna dan gambar-gambar yang ada pada jeungki yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.
- e. Memberikan petunjuk dan bimbingan: Pastikan guru untuk memberikan petunjuk dan bimbingan yang jelas selama kegiatan menggunakan media pembelajaran jeungki. Ini membantu anak-anak memahami tugas mereka dan meningkatkan keterampilan psikomotorik thingking mereka melalui permainan yang teratur.
- f. Mendorong kolaborasi dan komunikasi: Mendorong kolaborasi antar anak dan mendorong komunikasi selama kegiatan. Hal ini tidak hanya meningkatkan

aspek psikomotorik, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan *thinking*, sosial dan komunikasi pada anak usia dini.

- g. Mendorong ekspresi kreatif: Memberi kebebasan pada anak untuk berekspresi secara kreatif dalam permainan menggunakan media pembelajaran *jeungki*. Ini akan meningkatkan kemampuan *thinking* pada anak dan mengasah kemampuan artistik Anda.
- h. Refleksi dan Masukan: guru memfasilitasi diskusi dan tanya jawab untuk melatih daya pikir dan analisis kritis anak tentang hal yang di dapat dari permainan menggunakan media pembelajaran *jeungki*. Guru menanyakan pengalaman pada anak apa yang anak pelajari, dan bagaimana perasaan anak terhubung dengan budaya Aceh menggunakan media pembelajaran *jeungki*.
- i. Evaluasi Psikomotorik: Guru mengevaluasi perkembangan kemampuan psikomotor anak melalui praktik langsung memainkan media pembelajaran *jeugki*.
- j. Evaluasi Kognitif: Guru mengevaluasi kemampuan berpikir kritis melalui diskusi dan pemberian pertanyaan yang menantang analisis anak tentang menggunakan media pembelajaran berbasis budaya Aceh *Jeungki*.
- k. Setelah pembelajaran selesai, guru memberikan umpan balik positif meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri pada anak usia dini

2.2.5 SOP Penggunaan Media Jeungki Sebagai Alat Edukasi Permainan

SOP merupakan langkah-langkah yang harus diikuti sebagai acuan kerja melaksanakan kegiatan dengan berpedoman pada tujuan dalam rangka mewujudkan visi dan misi lembaga. Di dalam dunia pendidikan, SOP adalah salah satu hal yang

harus ada di setiap sekolah. SOP (Standar Operasional Prosedur) sekolah merupakan serangkaian prosedur dan standar tertulis yang menguraikan langkah-langkah yang harus diikuti dalam melaksanakan berbagai kegiatan dan proses di lingkungan sekolah (Wahyu, 2018). SOP dimaksudkan untuk menciptakan konsistensi, keamanan, dan efisiensi dalam operasional sekolah. SOP merupakan kumpulan prosedur operasi standar tertulis untuk memberikan pedoman dan petunjuk yang jelas kepada setiap orang yang terlibat dalam kegiatan sekolah. Hal ini mencakup berbagai aspek, mulai dari administrasi, keamanan, hingga pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler. Menurut (Sulastri & Fuada, 2021), peneliti selain merancang media pembelajaran, peneliti juga harus menyesuaikan dengan SOP sekolah. Dengan menerapkan SOP yang baik, sekolah dapat menciptakan lingkungan yang aman, terorganisir, dan efisien untuk pembelajaran dan perkembangan anak.

Berikut beberapa SOP dalam menggunakan media pembelajaran berbasis budaya Aceh Jeungki:

1. Pendidik menawarkan kegiatan yang beragam dan menarik , sesuai tahapan perkembangan anak.
2. Pendidik menjelaskan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran berbasis budaya Aceh Jeungki kepada anak.
3. Pendidik memberikan contoh penggunaan media pembelajaran berbasis budaya Aceh Jeungki kepada anak.
4. Pendidik menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuanya kepada anak.

5. Pendidik mengawasi, mengamati, memotivasi dan memberikan bantuan kepada anak yang membutuhkan.
6. Pendidik melakukan evaluasi selama kegiatan dengan memantau partisipasi perkembangan aspek psikomotorik thinking anak usia dini .Setelah kegiatan selesai, pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, bertanya jawab serta mengekspresikan pengalaman mereka dan apa yang sudah dipelajari.
7. Pendidik memberikan umpan balik positif untuk memotivasi dan membangun kepercayaan diri anak.
8. Dokumentasi hasil pengamatan, evaluasi dan tindak lanjut.

2.3 Peran Jeungki Menggunakan Media Beras dan Kacang di dalam permainan

Jeungki merupakan permainan tradisional asal Aceh yang dapat dijadikan sebagai media permainan yang menarik dan bermanfaat bagi anak usia dini. Dengan menggunakan bahan-bahan sederhana seperti beras dan kacang-kacangan, jeungki menjadi sarana yang efektif untuk beras dan kacang pada Jeungki juga membantu anak mempelajari berbagai konsep dasar matematika, berpikir, dan logika (Tedjawati, 2013). Misalnya, siswa dapat melakukan aktivitas seperti menghitung beras dan kacang-kacangan, mengelompokkan bahan berdasarkan ukuran atau warna, dan membandingkan jumlah beras dan kacang-kacangan dalam dua wadah berbeda. Siswa juga dapat mengetahui perbedaan beras dan kacang setelah ditumbuk menggunakan media jeungki. Kegiatan ini membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berhitung, pengenalan pola, dan pemecahan masalah. Selain itu, permainan ini dapat

dimasukkan ke dalam pelajaran bahasa, sehingga memungkinkan anak-anak mempelajari kosakata baru yang berkaitan dengan permainan dan materi yang digunakan.

2.3.1 Peran Jeungki Menggunakan Media Beras

Jeungki merupakan permainan tradisional yang dapat diadaptasi sebagai media edukasi untuk anak usia dini dengan menggunakan beras. Penggunaan beras dalam permainan jeungki tidak hanya melestarikan nilai-nilai budaya, tetapi juga membawa berbagai manfaat pendidikan. Menggunakan Beras dalam Permainan jeungki merupakan bahan yang aman tidak berbahaya dan mudah didapat, sehingga ideal untuk media permainan edukatif (Studi Pendidikan Anak Usia Dini & Psikologi dan Pendidikan, 2020).

- a. Dalam permainan Jeungki, beras dapat digunakan untuk berbagai aktivitas seperti: Aktivitas Sensorik: Bermain beras memberikan pengalaman sensorik yang kaya. Anak dapat merasakan tekstur dari beras dan mengembangkan kemampuan sensoriknya.
- b. Aktivitas Kognitif: Menghitung, mengelompokkan, dan membandingkan butiran beras membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kognitif seperti berhitung, pengenalan pola, pemecahan masalah dan keadaan beras setelah ditumbuk menjadi seperti apa.
- c. Kegiatan Kreatif: Anak-anak dapat memanfaatkan beras untuk membuat berbagai bentuk dan gambar yang merangsang kreativitas dan imajinasi mereka.

Manfaat Edukasi media jeungki yang menggunakan beras ini memiliki berbagai manfaat edukatif, antara lain: Perkembangan keterampilan motorik halus: Memegang, memindahkan, dan mengatur butiran beras meningkatkan pengembangan keterampilan motorik halus. Perkembangan Sosial: Jeungki dengan bermain bersama teman, anak belajar berinteraksi dan bekerja sama. Pengembangan Kreativitas: Penggunaan nasi untuk membuat berbagai bentuk dan gambar merangsang kreativitas dan imajinasi anak.

2.3.2 Peran Jeungki Menggunakan Media Kacang

Penggunaan kacang dalam permainan Jeungki tidak hanya mempertahankan nilai-nilai budaya tetapi juga menawarkan berbagai manfaat edukatif. Kacang adalah bahan yang aman dan mudah didapat, menjadikannya media yang ideal untuk permainan edukatif (Henny, 2022). Dalam permainan Jeungki, kacang dapat digunakan dalam berbagai aktivitas, seperti:

- a. Aktivitas Sensorik: Bermain dengan kacang memberikan pengalaman sensorik yang kaya. Anak-anak dapat merasakan tekstur kacang, yang membantu mengembangkan keterampilan sensorik mereka.
- b. Aktivitas Kognitif: Menghitung, mengelompokkan, dan membandingkan kacang dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kognitif seperti berhitung, pengenalan pola, dan pemecahan masalah.
- c. Aktivitas Kreatif: Anak-anak dapat menggunakan kacang untuk membuat berbagai bentuk dan gambar, yang dapat merangsang kreativitas dan imajinasi mereka.

Pengembangan media Jeungki sebagai alat edukasi permainan berbasis budaya Aceh menggunakan media kacang dan beras memiliki potensi besar untuk meningkatkan aspek psikomotorik thingking siswa AUD di SPS Tgk Dikuta. Penggunaan media edukasi yang sesuai dengan konteks budaya lokal, strategi pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini, dan manfaat permainan edukatif dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan anak. Penelitian terdahulu juga mendukung penggunaan media pendidikan berbasis budaya lokal sebagai alat yang efektif dalam pembelajaran anak usia dini.

2.4 Edukasi Permainan

Edukasi permainan atau permainan edukatif mengacu pada penggunaan permainan sebagai alat untuk melatih dan mengembangkan berbagai keterampilan anak. Edukasi permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat efektif terutama bagi anak usia dini karena memadukan unsur kesenangan dan edukasi (Winda Nur Ayu Afifaroh et al., 2023). Edukasi permainan juga merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai media untuk mengajarkan konsep-konsep pendidikan dan mengembangkan keterampilan anak. Permainan edukatif dirancang khusus untuk memperlancar proses pembelajaran melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif. Permainan edukatif adalah berbagai jenis permainan fisik, mental, dan sosial yang membantu anak mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, sosial, dan emosional.

2.4.1 Manfaat Edukasi Permainan

1. Perkembangan Kognitif :

Edukasi permainan merangsang perkembangan kognitif anak dengan cara yang menyenangkan. Misalnya, permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Edukasi permainan juga membantu anak memahami konsep dasar matematika, bahasa, sains, dan topik lainnya melalui eksplorasi dan interaksi.

2. Pengembangan Keterampilan Motorik :

Edukasi permainan yang melibatkan aktivitas fisik membantu mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar anak. Aktivitas yang melibatkan memegang dan memanipulasi benda-benda kecil (seperti balok atau manik-manik) memperkuat otot-otot tangan dan jari yang penting untuk kemampuan menulis. Sedangkan permainan seperti berlari, melompat, dan bermain bola dapat meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh anak.

3. Perkembangan Sosial dan Emosi :

Edukasi permainan sering kali melibatkan interaksi dengan anak lain dan membantu mengembangkan keterampilan sosial seperti berbagi, kerja sama, dan komunikasi. Bermain bersama teman juga mengajarkan anak empati dan pengendalian emosi. Misalnya, permainan peran memungkinkan anak-anak mengeksplorasi berbagai peran dan situasi sosial, yang membantu mereka memahami dan menangani emosi mereka sendiri dan orang lain.

4. Meningkatkan motivasi dan minat belajar

Edukasi permainan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak. Anak-anak cenderung lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar ketika mereka berpartisipasi dalam kegiatan yang menarik dan menyenangkan (Setyaningsih, 2023). Edukatif permainan menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis dan mengurangi rasa bosan.

5. Pengembangan Kreativitas dan Imajinasi

Permainan yang memasukkan unsur-unsur kreatif seperti seni, musik, dan permainan peran dapat mendorong perkembangan pemikiran kreatif dan imajinasi anak. Melalui permainan ini, anak dapat mengekspresikan diri dan mengeksplorasi berbagai ide dan konsep.

2.4.2 Penerapan Edukasi Permainan dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Untuk memaksimalkan edukasi permainan, penting untuk merancang dan memilih permainan yang sesuai dengan usia, minat, dan kebutuhan anak usia dini (Vitianingsih, 2016).

Berikut beberapa berbagai strategi untuk memperkenalkan edukasi permainan ke dalam pembelajaran anak usia dini:

1. Memilih permainan yang sesuai dengan usia anak: Setiap permainan hendaknya disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Permainan yang terlalu sulit dapat menimbulkan rasa frustrasi, sedangkan permainan yang terlalu mudah dapat membuat anak cepat bosan. Oleh karena itu, penting untuk memilih permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan minat anak.
2. Menggabungkan permainan dan kurikulum: edukatif permainan dapat dimasukkan ke dalam kurikulum formal untuk memperkuat konsep yang

diajarkan di kelas. Misalnya, penggunaan media jeungki dapat digunakan ketika pembelajaran tentang Budaya, tetapi jeungki juga dapat digunakan di dalam pembelajaran untuk meningkatkan aspek kognitif anak juga.

3. Ciptakan lingkungan yang mendukung: Lingkungan bermain yang aman, nyaman dan merangsang mendukung proses pembelajaran. Berikan anak akses terhadap beragam permainan dan materi yang dapat mendukung berbagai aspek perkembangannya.
4. Libatkan anak dalam proses pembelajaran: Libatkan anak dalam permainan dan beri kebebasan pada mereka untuk menemukan hal-hal baru. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada anak, dimana anak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, terbukti efektif dalam mengembangkan berbagai keterampilan.
5. Evaluasi dan Penyesuaian: Evaluasi secara berkala efektivitas permainan edukatif yang Anda gunakan dan lakukan penyesuaian seperlunya. Mengamati keterlibatan dan perkembangan anak secara langsung memberikan wawasan tentang cara mengoptimalkan permainan.

2.5 Psikomotorik Thingking

2.5.1 Pengertian Aspek Psikomotorik Thingking

Pada masa perkembangan anak usia dini, peran kritis dimainkan oleh dua aspek yang berperan penting dalam perkembangan anak usia dini. Keterampilan psikomotorik dan berpikir atau psikomotorik thingking adalah suatu proses dimana anak dapat menggunakan motorik kasar dan halus serta kemampuan berfikirnya (Aceh, 2023). Kedua aspek tidak berdiri sendiri-sendiri, tetapi saling berhubungan dan

terintegrasi sehingga menjadi landasan pembelajaran holistik anak. Psikomotorik Thingking adalah kemampuan untuk menggabungkan pemikiran kognitif dengan gerakan dan tindakan fisik. Ini tentang hubungan antara proses berpikir seseorang dengan kemampuan atletik. Psikomotorik thingking melibatkan penggunaan pikiran anak untuk memecahkan masalah dalam situasi yang memerlukan aktivitas fisik atau gerakan. Misalnya, keterampilan psikomotorik thingking sangat penting dalam beberapa pekerjaan dan aktivitas, seperti olah raga, seni, dan pekerjaan fisik yang mengharuskan anak untuk memikirkan strategi, rencana, atau langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu, termasuk gerakan fisik yang diperlukan. Menurut (Watini, 2019), ranah psikomotorik adalah kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan fisik. Contoh lainnya adalah ketika anak berada pada situasi yang memerlukan koordinasi antara berpikir dan tindakan fisik, seperti kegiatan belajar yang melibatkan penggunaan alat atau instrumen tertentu. Dalam hal ini, individu harus memikirkan prosedur yang benar dan melakukan gerakan fisik untuk melaksanakannya. Dalam dunia pendidikan, pengembangan psikomotorik thingking penting untuk pengembangan keterampilan motorik halus dan kasar, pemecahan masalah, dan keterampilan praktis lainnya. Latihan pada situasi yang relevan dapat membantu meningkatkan kemampuan *psikomotorik thingking* seseorang.

Guru dan orang tua berperan penting dalam membimbing perkembangan psikomotorik thingking pada anak usia dini, maka dari itu penting untuk menciptakan lingkungan yang merangsang dengan permainan dan APE yang mendukung perkembangan keterampilan aspek psikomotorik pada anak. Memberikan dukungan

pertumbuhan optimal dengan memberikan tantangan yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

2.5.2 Pengertian Ranah Aspek *Psikomotorik Thinking*

Keterampilan psikomotorik merupakan bidang yang berkaitan dengan keterampilan motorik dan kemampuan seseorang dalam bertindak setelah melalui pengalaman belajar tertentu. Domain psikomotor mengacu pada aktivitas fisik yang memerlukan koordinasi saraf dan otot seperti berlari, melompat, melukis, memukul, memegang dan lainnya. Aspek berpikir psikomotor mengacu pada keterampilan berpikir tingkat tinggi yang melibatkan kemampuan kognitif tingkat lanjut. Berpikir adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Berpikir Membutuhkan Keterampilan: Analisis: Uraikan suatu masalah atau objek menjadi bagian-bagiannya dan tentukan bagaimana bagian-bagian tersebut terhubung. Sintesis: Pengolahan unsur atau bagian menjadi bentuk utuh. Evaluasi: Memberikan evaluasi masalah, objek, dan situasi terhadap tolok ukur tertentu. Buat: Membuat metode atau produk baru dari elemen yang sudah ada. Ranah berpikir psikomotorik melibatkan keterampilan kognitif yang kompleks seperti menganalisis informasi yang masuk, mengintegrasikan ide dan pemikiran, mengevaluasi argumen, dan kreativitas dalam menghasilkan produk berpikir yang unik. Oleh karena itu, aspek berpikir psikomotor mengacu pada kemampuan untuk menggunakan pemikiran di alam yang lebih tinggi, termasuk keterampilan motorik dan tindakan nyata. Ini merupakan integrasi keterampilan kognitif dan psikomotorik.

2.5.3 Jeungki untuk meningkatkan aspek psikomotorik thingking

Pada abad ke-21, paradigma pendidikan anak usia dini mengalami perubahan seiring dengan perkembangan teknologi, sehingga peran pendidikan anak usia dini tidak bisa diabaikan (Hendraningrat & Fauziah, 2021). Kebutuhan akan inovasi pembelajaran untuk mendukung minat dan perkembangan anak secara keseluruhan semakin meningkat. Salah satu media pembelajaran yang dirancang dalam penelitian ini adalah Jeungki, sebuah media pembelajaran yang mengintegrasikan aspek fisik dan kognitif untuk mendukung perkembangan psikomotorik dan thingking pada anak usia dini. Menurut (Watini, 2019), penggunaan media pembelajaran di sekolah menjadikan media pembelajaran Jeungki mempunyai potensi besar sebagai alat bermain untuk meningkatkan keterampilan psikomotorik pada anak usia dini. Jika dirancang dengan baik, Jeungki dapat menjadi sarana efektif yang menggabungkan pembelajaran dan aktivitas fisik yang memerlukan berbagai keterampilan motorik. Jeungki dapat dirancang dengan memasukkan unsur-unsur seperti gerak tubuh yang melibatkan anak dalam aktivitas seperti melompat, berlari, dan berputar.

Jeungki juga dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik kasar dengan cara yang menyenangkan dan menarik serta meliputi gerakan gerakan yang memerlukan koordinasi dan keseimbangan seperti berdiri atau melakukan gerakan tubuh tertentu sehingga dapat membantu anak-anak mengembangkan kontrol dan keseimbangan tubuh (Widiastutik et al., 2023). Karakteristik inilah yang dapat dimanfaatkan guru untuk melatih dan meningkatkan keterampilan psikomotorik anak melalui keikutsertaan mereka dalam praktik langsung menggunakan media

pembelajaran jeungki. Stimulasi fisik ini sekaligus melatih konsentrasi, koordinasi, keseimbangan, serta kepekaan ritmik anak.

Sedangkan untuk meningkatkan kemampuan thingking anak usia dini, guru dapat memanfaatkan nilai filosofis dan makna yang terkandung dalam setiap belajar sambil bermain menggunakan media pembelajaran Jeungki. Melalui metode tanya jawab dan diskusi pasca permainan, anak dilatih untuk mengasah kemampuan analisis, evaluasi, dan menciptakan sebab-akibat tentang apa yang mereka lakukan di dalam permainan menggunakan media pembelajaran jeungki. Di dalam permainan menggunakan media pembelajaran jeungki, anak usia dini juga di ajarkan untuk dapat memecahkan masalahnya sendiri.

2.5.4 Indikator Aspek Psikomotorik Thingking

Indikator dalam konteks pendidikan atau evaluasi merujuk pada suatu ukuran atau tanda yang digunakan untuk mengukur atau mengevaluasi suatu kondisi, kemajuan, atau capaian. Secara umum, indikator digunakan untuk mengukur sesuatu yang tidak langsung dapat diukur secara langsung atau untuk menentukan apakah suatu tujuan atau standar telah tercapai. Indikator-aspek psikomotorik thingking mengacu pada kemampuan berpikir yang melibatkan gerakan fisik atau Tindakan (Hikmawati et al., 2020). Berikut adalah beberapa contoh indikator untuk aspek psikomotorik thingking:

Koordinasi Motorik Kasar: Kemampuan untuk melakukan gerakan besar dengan koordinasi yang baik, seperti berlari, melompat, atau mengendalikan bola dengan tepat. Pada penggunaan media jeungki, motorik kasar bekerja dengan menginjak pada injakan jeungki untuk mengangkat ulee jeungki.

Keterampilan Motorik Halus: Kemampuan untuk melakukan gerakan halus dengan tangan atau jari, seperti menulis, menggambar, atau mengoperasikan alat dengan presisi. Pada media jeungki ini, motorik halus bekerja dengan memegang pada jeungki, dan bagian merapikan beras atau kacang dengan sendok di lesung yang sudah di tumbuk.

Respons Motorik Cepat

Kemampuan anak untuk merespons dengan cepat terhadap perubahan dalam permainan jeungki, seperti menanggapi sinyal atau instruksi yang diberikan dengan gerakan atau tindakan yang sesuai.

Keterampilan Pengendalian Gerakan

Kemampuan anak untuk mengontrol gerakan tubuh mereka dalam permainan jeungki, termasuk mengatur kecepatan dan intensitas gerakan mereka sesuai dengan peraturan permainan.

Keseimbangan dan Kestabilan

Kemampuan anak untuk mempertahankan keseimbangan tubuh mereka saat bergerak atau melakukan tindakan dalam permainan jeungki, seperti bagaimana caranya menginjak pijakan jeungki agar tidak jatuh.

Ketepatan dan Presisi Gerakan

Kemampuan anak untuk melakukan gerakan dengan akurat dan presisi, seperti menumbuk dengan cara yang benar dan tepat. Tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lambat.

2.5.5 Instrumen Aspek Psikomotorik Thingking

Instrumen-instrumen ini dirancang untuk memfasilitasi pengumpulan data yang relevan dan obyektif yang diperlukan untuk mengevaluasi keberhasilan dan dampak dari penggunaan media jeungki dalam meningkatkan APT siswa AUD di SPS TGK Dikuta dengan tujuan mengukur perubahan dalam aktivitas perilaku tertentu siswa sebelum dan setelah penggunaan media jeungki, guru mengamati tingkat keterlibatan, respons terhadap instruksi, interaksi sosial, dan kemampuan adaptasi siswa selama bermain dan mengukur tingkat kesenangan dan kepuasan siswa dalam bermain dengan media jeungki, serta persepsi mereka terhadap manfaat belajar budaya Aceh (Hikmawati et al., 2020).

Tabel 2.5 Indikator Aspek Psikomotorik Thinking

NO	PERNYATAAN	SKOR SEBELUM 1-5	SKOR SESUDAH 1-5
1	Siswa mampu bermain dengan menggunakan motorik kasar dengan aturan		
2	Siswa menunjukkan perbaikan dalam keterampilan sosial		
3	Siswa berinteraksi lebih aktif dengan teman sekelas		
4	Siswa mampu beradaptasi dengan permainan jeungki		
5	Siswa mampu meningkatkan aspek psikomotorik thingkingnyaa		
6	Siswa mampu bermain dengan menggunakan motorik halus dengan aturan		
7	Siswa mengetahui apa itu media jeungki		
8	Proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih menarik		
9	Siswa mampu menjelaskan Kembali bagaimana peraturan dari permainan jeungki		

10	Siswa mengetahui perubahan dari media beras dan kacang setelah ditumbuk		
----	---	--	--

2.6 Penelitian Yang Relevan

Relevansi penelitian pertama disusun oleh (Rohmah, 2020) dengan judul TRADISI MEUJEUNGKI (Keterlibatan Perempuan dalam Pelestarian Nilai-Nilai Sosial dan Budaya di Kabupaten Pidie). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tradisi meujeungki di dalam masyarakat, keterlibatan perempuan dalam pelestarian nilai-nilai sosial budaya masyarakat dan untuk mengetahui nilai-nilai sosial budaya yang dapat dilestarikan serta relevansinya dengan kondisi saat ini melalui tradisi meujeungki di Gampong Gajah, Kecamatan Mutiara Barat. Adapun landasan konseptual terhadap kajian ini menggunakan sistem Cultural Resource Management (CRM). Metode yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dokumentasi, serta analisis data, guna mendapatkan hasil penelitian serta nilai-nilai penting pada objek penelitian. Hasil dari penelitian ini adalah keberadaan jeungki sebagai alat processing tradisional masih sangat penting di daerah ini, bahkan bisa dikatakan sebagai “primadona” (masih sangat diperlukan). Meujeungki dominan dilakukan oleh kaum perempuan, sementara kaum lelaki jarang melakukannya bahkan bisa dikatakan tidak ada. Kemudian melalui tradisi meujeungki ini juga dapat terbentuk tatanan nilai dalam masyarakat seperti nilai silaturahmi, keakraban, gotong-royong antar sesama. Di samping itu yang tak kalah pentingnya adalah nilai ekonomi dan pendidikan yang sangat bermanfaat untuk generasi yang akan datang.

Relevansi penelitian kedua disusun oleh (Rahmatillah et al., 2022) dengan judul Pemanfaatan Alat Penumbuk Beras Tradisional Aceh (Jeungki) sebagai Media

Pembelajaran Fisika Berbasis Kearifan Lokal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan pada siswa dengan memanfaatkan jeungki yang dikenal sebagai alat penumbuk beras tradisional Aceh sebagai media pembelajaran yang berbudaya bangsa untuk menambah pengenalan siswa mengenai konsep fisika pada siswa kelas X di MAN 3 Aceh Utara. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksploratif dan pola yang digunakan di dalam penelitian menggunakan teknik berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa instrumen soal tes menggunakan jeungki sebagai media mampu menjadi media pembelajaran yang efektif pada bahasan gaya, energi/usaha dan momentum dan menanamkan rasa lestari kebudayaan bagi generasi muda. Dibuktikan dengan skor yang didapati oleh para responden rata-rata mendekati nilai yang sesuai dengan instrumen media pembelajaran.

Relevansi penelitian yang ketiga disusun oleh (Asnidar, 2023), dengan judul Integrasi Etnomatematika Melalui Jeungki Dengan Model CTL Dalam Pembelajaran Trigonometri dengan subjek penelitian 22 siswa kelas X SMA Negeri 1 Nurussalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa model pembelajaran CTL melalui Jeungki dalam materi trigonometri dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPA 1 di SMA Negeri 1 Nurussalam. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari 2 siklus. Hasil penelitian ini adalah Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini dapat di simpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) lebih menyenangkan dan lebih semangat siswa untuk belajar dalam hal ini

nampak dari hasil tes yang di peroleh siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran.

2.7 Kerangka berpikir

SPS TGK Dikuta berperan penting dalam mendidik dan membimbing siswa dengan baik, termasuk siswa AUD, di Aceh. Namun, tantangan dalam meningkatkan apt siswa, terutama melalui metode yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal seperti jeungki, masih menjadi fokus perhatian. Jeungki, sebuah alat penumbuk tradisional Aceh yang memiliki nilai simbolik dan edukatif yang dikembangkan menjadi sebuah media permainan memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai media pendidikan yang menarik dan efektif bagi siswa AUD. Pengembangan media jeungki sebagai alat edukasi permainan bagi siswa Anak Usia Dini (AUD) di Sekolah SPS TGK Dikuta merupakan suatu inisiatif yang tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan apt siswa, tetapi juga untuk memperkuat identitas budaya Aceh dalam konteks pendidikan.

Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis tradisional Aceh Jeungki yang akan digunakan untuk siswa SPS TGK DIKUTA Banda Aceh. Penggunaan media pembelajaran tersebut dipilih agar pelaksanaan pembelajaran di SPS TGK DIKUTA dterlaksana secara optimal dengan menggunakan media pembelajaran jeungki sehingga pembelajaran berlangsung efektif dan efisien. Media pembelajaran jeungki ini memiliki manfaat untuk meningkatkan aspek psikomotorik thingking pada anak usia dini. Anak diajarkan untuk memecahkan masalah dengan berfikir dan bergerak sesuai intruksi yang akan diberikan oleh guru.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan (Research & Development). Research & Development (R&D) adalah metode penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji efektifitas produk tersebut. (Edwar et al., 2021). Sedangkan menurut Sukmadinata (2015:169) menjelaskan penelitian dan pengembangan merupakan sebuah pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru tau menyempurnakan produk yang sudah ada.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwasanya penelitian pengembangan ini menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluasi), yang memacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SPS TGK DIKUTA yang beralamat di Jl. Syiah Kuala Kecamatan Kuta Alam Gampong Lamdingin Banda Aceh

3.3 Populasi dan Sampel

a. Populasi Penelitian

Populasi adalah seluruh objek yang akan diteliti dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2014-74). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi 15 siswa SPS TGK DIKUTA.

b. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi dengan menggunakan cara-cara tertentu (Sugiyono, 2014-74). Sampel dengan penelitian ini berjumlah 15 anak di SPS TGK DIKUTA Lamdingin Banda Aceh.

3.4 Prosedur Penelitian

Metode pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yang meliputi analisis(Analysis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation) dan evaluasi (Evaluation) (Alfina et al., 2023).



Gambar ADDIE 3.1

Langkah – langkah pengembangan model ADDIE

Langkah-langkah pengembangan menjelaskan tentang prosedur yang ditempuh oleh peneliti dalam mengembangkan produk secara tidak langsung akan memberikan petunjuk bagaimana langkah prosedur yang dilalui sampai ke produk yang akan dispesifikasikan.

Sesuai dengan model penelitian dan pengembangan diatas, maka produk yang akan dikembangkan akan mengikuti prosedur penelitian dan pengembangan model yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Analisis (analysis)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan yang merupakan tahap utama penelitian untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran pada anak usia dini. Tahap analisis diawali dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran anak usia dini di SPS TKG DIKUTA terkait aspek psikomotorik thingking dan pemahaman akan kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran yang efektif bagi peneliti agar dapat mengembangkan media permainan berbasis budaya Aceh jeungki yang sesuai dengan kebutuhan anak.

2. Desain (Design)

Berdasarkan analisis, selanjutnya peneliti melakukan perancangan media pembelajaran berbasis budaya Aceh Jeungki yang akan dipilih dan dapat dilakukan dengan kerangka acuan diantaranya:

- Pemilihan bahan media jeungki
- Pembuatan media pembelajaran jeungki
- Penyelesaian media pembelajaran jeungki

3. Pengembangan (Development)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan, bertujuan untuk menghasilkan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran berbasis budaya Aceh Jeungki. Media pembelajaran jeungki yang sudah di desain dan dikembangkan akan divalidasi oleh beberapa validator diantaranya ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

4. Implementasi

Pada tahap implementasi digunakan untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan media pembelajaran jeungki untuk digunakan pada anak usia dini dengan memberikan pelatihan kepada guru atau pendidik yang akan menggunakan media tersebut. Pastikan pendidik memahami cara mengintegrasikan budaya Aceh Jeungki dan mendukung pengembangan aspek psikomotorik thingking. Setelah pendidik memahami kegunaan media pembelajaran jeungki, barulah diterapkan selama pembealajaran di kelas. Pendidik mengamati respon dan partisipasi anak-anak dalam aktivitas pembelajaran. Implementasi media pembelajaran berbasis budaya Aceh jeungki sudah divalidasi oleh ahli media, bahasa dan materi sehingga layak untuk digunakan di dalam pembelajaran anak usia dini.

5. Evaluasi

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran jeungki yang telah dikembangkan dan dapat melihat ketahanan produk yang dikembangkan, maka dapat diketahui kesempurnaan suatu produk yang telah dikembangkan dan evaluasi yang telah dilakukan.

3.5 Data dan Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian merupakan subjek data yang diperoleh. Data-data yang di jadikan acuan dalam penelitian ini di ambil dari berbagai sumber diantaranya:

1. Sumber data primer

Sumber data primer dalam penelitian ini yang pertama adalah observasi dan wawancara di SPS TGK DIKUTA Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh.

2. Data Skunder

Sumber data skunder dalam penelitian ini adalah dokumen-dokumen yang menjadi pendukung dalam penelitian yaitu observasi langsung terhadap interaksi anak dengan media pembelajaran, wawancara degan pendidik tentang pengalaman menggunakan media pembelajaran, dan angket untuk mengukur persepsi guru untuk mengukut efektivitas media pembelajaran.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Adapun pada penelitian ini tehnik pengumpulan data terdiri dari: Observasi, dan angket:

- a. Observasi**

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara menghimpun bahan dan keterangan, yang dilakukan melalui pengamatan dan pecatatan secara sistematis terhadap berbagai fenomena yang menjadi objek pengamatan data terhadap indikator-indikator dari variabel penelitian Djali, (2020). Di sekolah tempat peneliti meneliti belum terdapat media pembelajaran berbasis budaya Aceh Jeungki, oleh karena itu peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya Aceh Jeungki.

b. Angket (kuesioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan yang tertulis kepada responden untuk di jawabnya. Sugiyono, (2017:142). Angket berisi pertanyaan-pertanyaan yang ditunjukkan kepada beberapa ahli media yang bertujuan untuk memperoleh kritik, koreksi dan saran terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis budaya Aceh jeungki yang merupakan desain peneliti. Lembar angket diberikan kepada ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD berbasis Budaya Aceh untuk meningkatkan APT siswa di SPS TGK DIKUTA. Dan angket juga diberikan pada guru dan siswa untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan dari media tersebut.

3.7 Instrumen Pengumpulan Data

1. Kisi Instrumen Observasi

Untuk mendapatkan data kegiatan pembelajaran dilakukan dengan observasi langsung. Berikut merupakan kisi-kisi dari lembar observasi:

Tabel 3.1 Kisi Lembar Observasi

No.	Aspek kegiatan yang diamati
1.	Guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran
2.	Guru memberikan motivasi kepada siswa (pengantar materi tentang penggunaan media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD
3.	Guru melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD

4.	Guru memberikan pengarahan tentang media pembelajaran berbasis budaya Aceh jeungki, mulai dari penggunaan dan apa saja yang bisa dilakukan
	Dengan menggunakan media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD
5.	Guru membimbing siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD

2. Kisi Kuesioner Validasi Ahli

Berikut merupakan kisi-kisi lembar uji validasi ahli pada media pembelajaran berbasis budaya Aceh Jeungki yaitu ahli desain dan ahli media:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Desain

No	Indikator	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Penggunaan warna, dalam desain mendukung identitas budaya Aceh					
2.	Warna yang digunakan menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini					
3.	Desain keseluruhan media permainan Jeungki mencerminkan elemen-elemen budaya Aceh dengan baik.					
4.	Desain media permainan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat siswa dan meningkatkan rasa ingin tahu yang lebih besar					
5.	Desain media permainan Jeungki sesuai dengan konten pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan aspek psikomotorik thingking AUD.					

	Penyajian media permainan Jeungki mendukung pengembangan keterampilan psikomotorik thingking AUD dan sesuai dengan tujuan pengembangan					
7.	Penyajian media permainan memungkinkan interaksi aktif dan praktik langsung bagi siswa mendukung tujuan pembelajaran dan meningkatkan pengalaman siswa.					
8.	Desain media permainan menarik dan bahan pembuatan media pembelajaran jeungki tidak berbahaya bagi anak..					
9	Bentuk media permainan jeungki sesuai dengan ukuran anak usia dini					
10.	Keawetan (kuat dan tahan lama).					

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Ketertarikan dalam tampilan media video menggunakan youtube dan gambar jeungki untuk dipelajari oleh siswa.					
2.	Kejelasan tulisan pada media gambar dan video jeungki menggunakan <i>youtube</i>					
3.	Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada media gambar dan video jeungki berbasis <i>youtube</i> untuk dimengerti oleh siswa.					
4.	Kesesuaian materi pada media gambar dan video jeungki berbasis youtube dengan materi pokok dalam Kompetensi Dasar (KD).					
5.	Kesesuaian materi yang disajikan pada media gambar dan video jeungki berbasis <i>youtube</i> dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.					
6.	Penyajian gambar pada media video jeungki berbasis <i>youtube</i> menarik dan proporsional.					

7.	Kemampuan media gambar dan video jeungki menggunakan <i>youtube</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.					
8.	Fleksibilitas penggunaan media gambar dan video jeungki berbasis <i>youtube</i> dalam pembelajaran.					
9	Kemudahan media gambar dan video jeungki jeungki menggunakan <i>youtube</i> untuk memahami materi yang disajikan.					
10.	Kemampuan media gambar dan video menggunakan <i>youtube</i> untuk menambah pengetahuan siswa.					

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Keterbacaan tulisan pada tema sesuai dengan EYD					
2.	Kejelasan makna tulisan tema sesuai dengan EYD					
3.	Kesesuaian tata bahasa pada tema sesuai dengan sub tema yang dijalankan yaitu kearifan local					
4.	Kesesuaian istilah pada tema sesuai dengan pemahaman anak usia dini					
5.	Bahasa yang digunakan pada tema sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia					
6.	Konsistensi pada tema tanah airku sederhana					
7.	Ketepatan penggunaan tema tanah airku sesuai dengan kebutuhan anak					
8.	Ketepatan penggunaan tanda baca tema Tanah airku					
9	Ketepatan penyusunan pada tema sesuai dengan sub-sub tema yaitu alat penumbuk padi jeungki					
10.	Keaslian gaya penulisan pada tema tanah airku yang mudah dipahami					

3. Kisi Instrumen kepraktisan respon guru

Angket ini ditunjukkan kepada guru kelas untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran jeungki untuk memperoleh data tentang kepraktisan produk yang dikembangkan

Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Instrumen untuk Guru

No	Kisi-kisi Pertanyaan
1	Media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD ini memberikan pengenalan tentang alat-alat tradisional
2	Media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD ini memberikan pembelajaran untuk meningkatkan aspek psikomotorik thingking pada anak usia dini
3	Bentuk media permainan jeungki dirancang dengan sederhana dan tidak berbahaya bagi anak usia dini
4	Kegiatan pembelajaran yang digunakan pada penggunaan Media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD jeungki menarik dan ada disekitar anak usia dini
5	Warna yang digunakan pada Media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD sangat menarik
6	Kegiatan inti yang disajikan mudah dipahami
7	Dengan adanya Media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD memudahkan guru dalam proses pembelajaran
8	Kegiatan inti yang disajikan sesuai dengan media pembelajaran di awal
9	Kegiatan inti yang diberikan sesuai dengan anak usia dini
10	Media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD memberikan contoh kasus nyata atau studi kasus yang menggambarkan suksesnya penggunaan media pebelajaran jeungki

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis budaya Aceh Jeungki yang sudah di nilai oleh validasi ahli.

Hasil yang diperoleh akan digunakan sebagai pertimbangan dalam memperbaiki media. Analisis data yang digunakan oleh peneliti, antara lain sebagai berikut:

a. Kelayakan Media

Kelayakan media pembelajaran jeungki akan dinilai oleh validator sesuai dengan materi, bahasa atau tampilannya/media. Menurut akbar (2013), langkah yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data adalah sebagai berikut:

- Peneliti mempersiapkan data-data yang telah didapatkan terlebih dahulu, selanjutnya menganalisis data tersebut
- Setelah validator memberi skor peneliti akan menghitung skor setiap kriteria
 - a. pedoman menghitung skor maksimum

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{total skor validasi}}{\text{total skor maksimal}} \times 100\%$$

Akbar (2013)

Hasil kelayakan media telah diketahui persentasenya disesuaikan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

Tabel 3.6 presentase hasil validasi

No	Skor	Kriteria Validasi
1	85,01% - 100,00%	Sangat Valid
2	70,01% - 85,00%	Cukup Valid
3	50,01% - 70,00%	Kurang Valid
4	01,00% – 50,00%	Tidak Valid

Akbar (2013).

b. Analisis Data Kepraktisan

$$\text{Persentase (P)} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Simag, Efendi dan Gagaramusu (2019)

Tabel 3.7 Skor Respon Siswa Skala Guttman

Skor	Keterangan
1	Ya
0	Tidak

Dewi Ayu Sulustyaningrum (2017)

Tabel 3.2 Skor Respon Guru

Kriteria		Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sugiyono (2019 ; 94).

3.8 Tabel Kriteria Penilaian

Interval Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
<20%	Tidak Praktis

Arikunto & cepi (2009).

c. Tes Hasil Belajar

Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes setelah proses pembelajaran. syarat ketuntasan hasil belajar siswa mendapat skor ≥ 75 dan tuntas secara keseluruhan sebanyak 75% dari seluruh siswa.

$$HBS = \frac{\text{skor yang di peroleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Simag, Efendi dan Gagaramusu (2016)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Peneliti mengacu pada penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan penelitian *research and development* (R&D). Metode R&D merupakan pendekatan sistematis yang digunakan untuk mengembangkan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada melalui proses penelitian dan pengembangan. Dalam hal ini, pengembangan media Jeungki bertujuan untuk menciptakan alat edukasi yang efektif dalam meningkatkan aktivitas bermain dan tugas siswa di lingkungan pendidikan SPS TGK Dikuta, dengan menggunakan pendekatan budaya Aceh sebagai basisnya. Tujuan utama dari pengembangan media Jeungki adalah untuk meningkatkan APT siswa. APT merupakan indikator penting dalam pendidikan anak usia dini (AUD), yang mencakup kemampuan anak dalam berinteraksi, belajar, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan. Media Jeungki diharapkan dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang menyenangkan sambil mempertahankan nilai-nilai budaya Aceh.

Model pengembangan ini berfokus terhadap pengembangan yaitu model ADDIE yang meliputi tahap analisis (*Analysis*), desain (*Analysis*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berikut adalah spesifikasi hasil pengembangan media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD untuk meningkatkan APT siswa di SPS TGK DIKUTA.

4.1.1 Tahap observasi awal

. Hasil observasi awal adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan, merumuskan masalah, dan menentukan tujuan pengembangan media edukasi yang efektif untuk siswa AUD (Anak Usia Dini) di SPS Tgk Dikuta. Tahap observasi awal merupakan fondasi penting dalam pengembangan media pendidikan karena menentukan arah dan fokus dari seluruh proses pengembangan. SPS TGK Dikuta terletak di Aceh, wilayah yang kaya akan nilai-nilai budaya dan tradisi. Dalam observasi awal, terlihat bahwa meskipun siswa menunjukkan minat dalam bermain, tingkat partisipasi dalam aktivitas belajar yang terstruktur dan penggunaan teknologi pendidikan masih terbatas. Siswa-siswa ini menunjukkan keterlibatan yang rendah dalam tugas-tugas yang membutuhkan konsentrasi dan interaksi sosial.

Tahap awal yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan observasi awal untuk mengetahui kebutuhan untuk mengetahui seberapa perlunya penggunaan media jeungki sebagai alat edukasi untuk meningkatkan APT pada siswa AUD. Observasi awal kebutuhan dilakukan dengan guru di SPS TGK DIKUTA Lamdingin Banda Aceh, dengan menyiapkan beberapa pertanyaan, yaitu: apakah guru sudah mengenal media jeungki sebagai alat edukasi permainan berbasis budaya Aceh untuk meningkatkan aspek psikomotorik thingking?, Bagaimana menilai kebutuhan media edukasi permainan berbasis budaya Aceh di SPS Tgk Dikuta?, Pernah menggunakan media edukasi permainan berbasis budaya Aceh dalam pembelajaran?, Masih menggunakan media edukasi permainan berupa poster/gambar?.

Dan hasil dari observasi diperoleh informasi bahwa pembelajaran di SPS TGK DIKUTA masih menggunakan media poster atau gambar, guru masih belum mengenal jeungki sebagai alat permainan untuk meningkatkan aspek psikomotorik thingking pada anak, akibat kurangnya media pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak berjalan dengan maksimal dan menyebabkan kurangnya keterampilan berpikir abstrak atau imajinatif pada anak usia dini. Ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan budaya Aceh terbatas. Hal ini menghambat guru dalam menyajikan materi secara menarik dan relevan bagi siswa. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menjaga konsentrasi dan berinteraksi secara efektif dalam kegiatan pembelajaran. Perlu adanya metode yang dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan ini melalui pendekatan yang menarik dan berbasis budaya. Namun jika menggunakan media jeungki maka dapat diimbangi dengan aktivitas fisik atau interaktif lainnya, sehingga dapat meningkatkan aspek psikomotorik pada anak usia dini.

Dari hasil observasi ini, pengembangan media Jeungki sebagai alat edukasi permainan yang berbasis budaya Aceh muncul sebagai solusi yang potensial. Media ini diharapkan dapat memanfaatkan kecintaan siswa terhadap permainan tradisional Aceh untuk meningkatkan APT mereka melalui pendekatan yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dengan teknologi pembelajaran yang inovatif.

Selanjutnya peneliti juga mengobservasi hasil belajar siswa sebelum menggunakan media jeungki dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel: 4.1. Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Jeungki

No	Kode Nama	LK	PR	Nilai
1.	AB	✓		70
2.	AZ	✓		75
3.	AF		✓	71
4.	RS	✓		72
5.	AU		✓	72
6.	DM		✓	76
7.	DS		✓	77
8.	FA		✓	80
9.	FMZ	✓		83
10.	HK		✓	75
11.	HA	✓		75
12.	IN		✓	78
13.	KSA		✓	77
14.	KH		✓	69
15.	KM		✓	85
Jumlah	1.135			
Jumlah rata-rata	75			
Tuntas	10			
Tidak tuntas	5			

Berdasarkan tahap observasi awal serta tujuan pengembangan, peneliti mengembangkan media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa aud berbasis budaya Aceh untuk meningkatkan apt siswa di SPS TGK DIKUTA untuk membantu guru di dalam proses pembelajaran dan juga dapat meningkatkan aspek psikomotorik anak usia dini secara kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dengan data dan nilai yang terukur.

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh rata-rata 75%. Dengan jumlah siswa 15 orang dan yang tuntas hanya 10 siswa dan tidak tuntas 5 siswa, maka dapat dilihat bahwa guru dan siswa mengatakan memerlukan media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa aud untuk meningkatkan aspek psikomotorik thingking pada anak usia dini. Penggunaan media abstrak diperlukan di dalam pebelajaran anak usia dini agar pembelajaran menjadi lebih kreatif dan mencapai STPPA (Standar tingkat pencapaian perkembangan pada anak usia dini).

4.1.2 Hasil Penelitian Menggunakan Model ADDIE

A. Tahap Analisis

Tahap analisis ini penting untuk memastikan bahwa pengembangan media jeungki tidak hanya memenuhi kebutuhan siswa AUD dan konteks budaya Aceh, tetapi juga efektif dalam meningkatkan APT mereka di lingkungan SPS TGK Dikuta. Setelah melakukan observasi awal, selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengukur kebutuhan terhadap media jeungki sebagai alat edukasi permainan untuk siswa AUD. Analisis kebutuhan dilakukan setelah melihat hasil dari observasi awal, sehingga

mendapatkan jawaban bahwa media jeungki sebagai alat edukasi permainan dibutuhkan untuk memfasilitasi proses pembelajaran agar meningkatkan aspek psikomotorik thingking pada anak usia dini. Berdasarkan analisis kebutuhan serta tujuan pengembangan, peneliti mengembangkan media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD untuk meningkatkan APT siswa di SPS TGK DIKUTA. Melalui pengembangan media jeungki ini maka akan memberikan keefektifan dari pembelajaran yang dilaksanakan, pembelajaran akan menjadi lebih aktif dan membangkitkan rasa sosial emosional siswa melalui pengembangan secara kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dengan data dan nilai yang terukur.

B. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain adalah fase di mana ide dan konsep awal dari produk dikembangkan menjadi rencana konkret yang dapat diimplementasikan. Pada tahap ini, berbagai aspek teknis dan praktis dari produk dirancang dan diuji secara rinci untuk memastikan bahwa produk tersebut akan berfungsi dengan baik dan memenuhi tujuan yang diharapkan. Peneliti terlebih dahulu menentukan tujuan utama dari pengembangan media Jeungki sebagai alat edukasi permainan ditetapkan. Tujuan ini harus jelas dan spesifik, serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa AUD di SPS Tgk Dikuta. Sasaran pembelajaran meliputi peningkatan Aspek psikomotorik thingking siswa, yang mencakup keterampilan kognitif, motorik, sosial, dan emosional. Peneliti mendesain media Ini termasuk memahami kebutuhan siswa, guru, dan lingkungan pendidikan. Ini juga melibatkan pengumpulan informasi tentang bahan dan sumber daya yang diperlukan untuk mendesain media Jeungki yang efektif dan

sesuai dengan budaya Aceh. Desain konsep desain awal dari media Jeungki dikembangkan. Konsep ini mencakup deskripsi umum tentang bagaimana media akan terlihat dan berfungsi, termasuk penggunaan bahan-bahan seperti kacang dan beras, serta aturan dan mekanisme permainan. Pada tahap ini, berbagai ide dan inovasi diajukan dan dievaluasi untuk memilih konsep yang paling sesuai dan efektif.

Desain media jeungki di desain dengan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru tentang warna-warna yang menjadi kebudayaan Aceh. Bentuk dari media jeungki ini di desain sesuai dengan ukuran anak usia dini, tidak berbahaya dan pada bagian catnya tidak menyebabkan gatal-gatal pada anak ketika anak memegang jeungki tersebut. Ukuran pijakan pada jeungki juga di sesuaikan dengan ukuran anak usia dini. Anak tidak akan merasa sakit jika akan memijak pijakan yang ada pada jeungki. Untuk ukuran lesung sendiri juga sesuai dengan anak, tangan anak tidak akan sakit jika memindahkan lesung dari satu tempat ke tempat lainnya.

**Tabel 4.2 Desain media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa
AUD berbasis budaya Aceh untuk meningkatkan APT siswa di SPS TGK
DIKUTA**

No	Struktur	Bentuk	Penjelasan media jeungki sebagai alat edukasi permainan	Media jeungki sebagai alat edukasi permainan
1	Depan	Media pembelajaran	• Media pembelajaran berbasis budaya Aceh Jeungki merupakan sebuah media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan aspek psikomotorik thinking pada anak usia dini. • Capaian penggunaan media pembelajaran berbasis budaya Aceh Jeungki adalah untuk merangsang terbentuknya cara berfikir kritis sambil bergerak pada anak usia dini. Siswa juga dapat memperdalam pemahaman mereka tentang budaya dan sejarah media pembelajaran jeungki tersebut. Mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui penggunaan pendekatan gamifikasi yang menarik.	1. Tampak Atas 

2	Samping	Media pembel ajaran	Bentuk media pembelajaran jeungki dapat dilihat dari samping, memiliki ukuran yang sesuai dengan anak usia dini. Tidak memiliki ujung-ujung yang tajam dan serta memiliki bahan yang tidak berbahaya bagi anak.	2. Tampak samping Samping 
3	Samping	Media pembel ajaran	Ketika memainkan media pembelajaran jeungki pada anak usia dini, tidak sulit dan juga berat. Anak dibimbing untuk dapat berfikir serta menggerakkan badan.	3. Tampak ketika di mainkan 

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa bentuk dan ukuran media jeungki sangat sesuai dengan anak usia dini. Media jeungki merupakan sebuah alat penumbuk/penghalus padi pada masa lampau dan sekarang peneliti merancang media edukasi permainan yaitu jeungki untuk meningkatkan aspek psikomotorik thingking anak usia dini. Desain media jeungki harus mempertimbangkan nilai-nilai budaya Aceh seperti kebersamaan, ketangguhan, dan kecerdikan. Integrasi elemen-elemen budaya ini tidak hanya membuat media jeungki lebih relevan secara lokal, tetapi juga meningkatkan identitas budaya siswa AUD, yang merupakan bagian penting dari pengembangan pribadi mereka. Penggunaan media jeungki haruslah diakses dengan mudah dan intuitif bagi siswa AUD. Hal ini dapat

mencakup ruangan yang memadai, sensor gerak, atau adaptasi lainnya yang mendukung partisipasi dan pembelajaran yang kondusif. Dengan menggunakan media permainan jeungki ini, anak diarahkan untuk bisa dapat berpikir kritis, dapat mencari solusi, dapat berkomunikasi dengan teman dan juga dapat melatih keseimbangan badannya.

C. Tahap Pengembangan

Pengembangan media Jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD berbasis budaya Aceh di Sekolah Pendidikan Anak Usia Dini SPS TGK Dikuta adalah sebuah proses yang memerlukan pendekatan sistematis dan terencana. Tahap pengembangan ini melibatkan beberapa langkah penting untuk memastikan media Jeungki dapat memberikan manfaat yang optimal dalam meningkatkan Aktivitas Permainan dan aspek psikomotorik thingking siswa.

Tahap pengembangan merupakan tahap inti dari beberapa tahap yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan disesuaikan dengan struktur model tahap perencanaan, baik materi yang sesuai dengan RPPH, ukuran media, desain warna, dan lain-lain. Adapun tahapannya yaitu validasi ahli desain oleh tiga validator. identifikasi kebutuhan dan tujuan dari penggunaannya Ini dilakukan dengan memahami tantangan utama dalam meningkatkan APT siswa di SPS TGK Dikuta, seperti rendahnya keterlibatan dalam aktivitas belajar terstruktur dan potensi penggunaan budaya Aceh untuk memperkaya pembelajaran.

Adapun hasil penelitian ini adalah desain media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD berbasis budaya Aceh untuk meningkatkan APT siswa di SPS Tgk Dikuta. Media jeungki sebagai alat permianan ini di desain untuk

anak usia dini di SPS TGK DIKUTA. Berikut ini adalah produk “Pengembangan media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD berbasis budaya Aceh untuk meningkatkan APT siswa di SPS Tgk Dikuta”.

Untuk menguji kelayakan produk media Jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD untuk meningkatkan Aspek psikomotorik thingking, maka dilaksanakan dengan cara memvalidasi produk Jeungki kepada tiga orang validator, yaitu ahli bahasa, ahli media dan ahli materi.

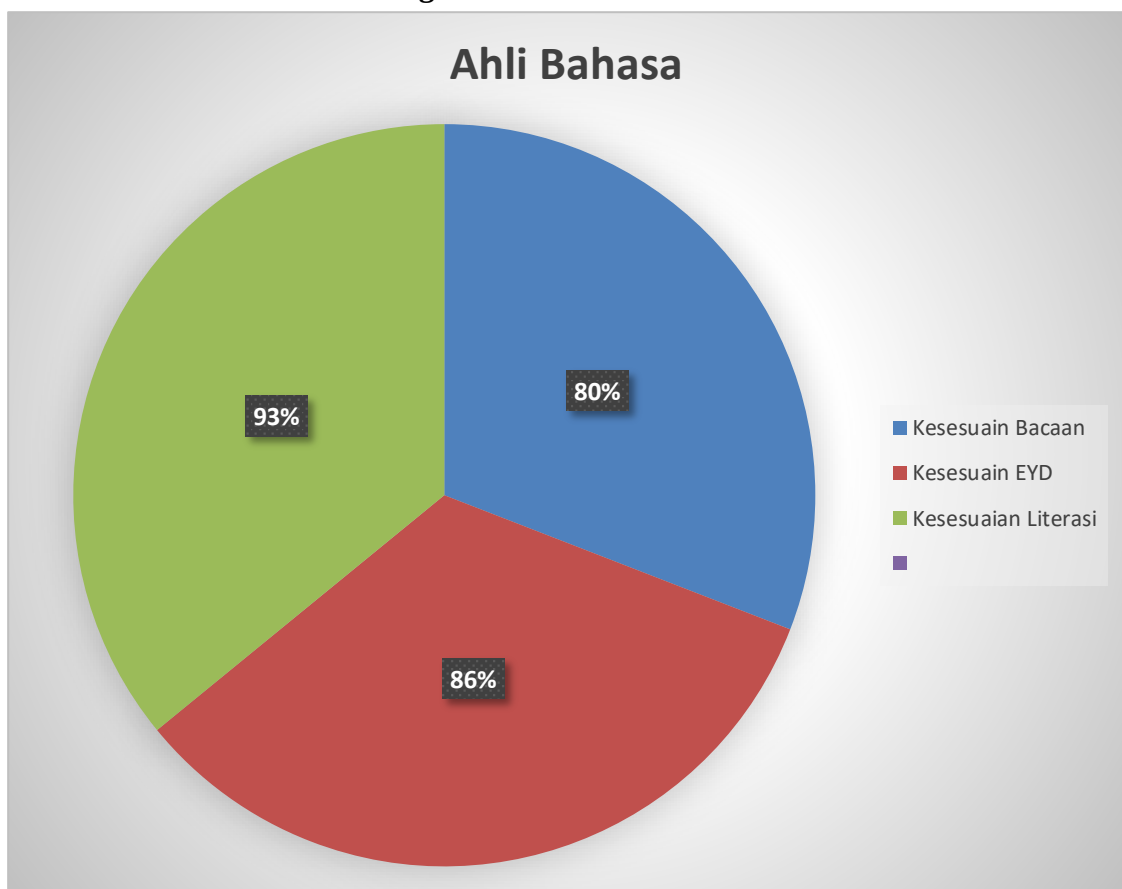
1. Validasi Ahli Bahasa

Validasi oleh ahli Bahasa adalah langkah kritis dalam memastikan bahwa media jeungki tidak hanya efektif dalam meningkatkan APT siswa AUD, tetapi juga menghormati dan memperkaya pengalaman mereka dalam konteks budaya Aceh. Dengan pendekatan yang tepat dalam penggunaan bahasa, diharapkan media jeungki dapat menjadi alat yang mendukung perkembangan optimal siswa AUD di SPS TGK Dikuta. Data hasil validasi Bahasa media jeungki ini diperoleh melalui validasi ahli Bahasa, untuk mengetahui pendapat ahli Bahasa mengenai kelayakan produk media jeungki sebagai salah satu produk media pembelajaran untuk anak usia dini dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 4.3 Hasil Validator Ahli Bahasa

No	Indicator	Hasil penilaian	Kategori
1	Kesesuain Bacaan	80	Ss
2	Kesesuaian EYD	86	Ss
3	Kesesuaian Literasi	93	Ss

Gambar 4.1 Diagram Penilaian Ahli Bahasa



Berdasarkan hasil validasi dari ahli Bahasa yaitu Dr. Mhd. Syafii, M.Pd dapat disimpulkan bahwa terdapat 86,3 % (sangat layak). Maka dapat disimpulkan bahwa validasi oleh ahli Bahasa yang dimiliki oleh media jeungki ini dapat diimplementasikan kepada siswa SPS TGK DIKUTA.

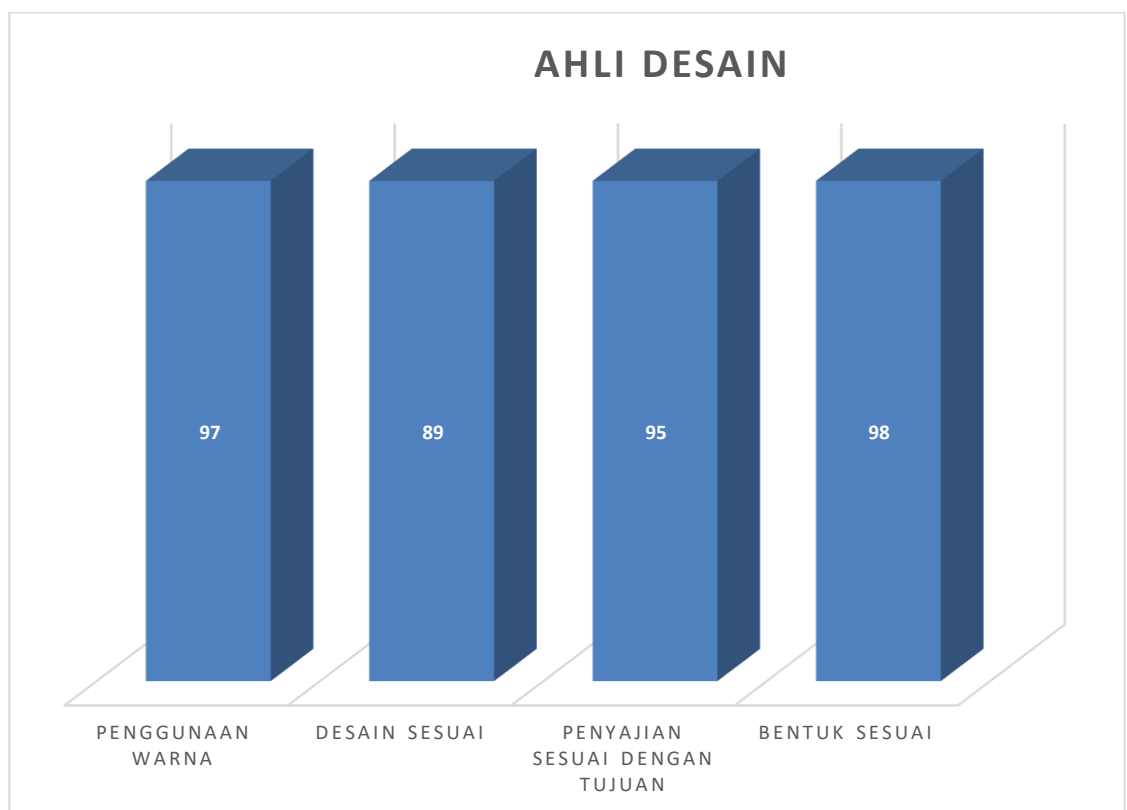
2. Validasi Ahli Desain

Validasi ahli desain dalam pengembangan media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD berbasis budaya Aceh untuk meningkatkan APT siswa di SPS TGK Dikuta adalah proses evaluasi dan penilaian oleh ahli desain untuk memastikan bahwa desain media jeungki telah memenuhi standar desain yang baik serta memenuhi kebutuhan dan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Validasi ahli desain juga penting untuk memastikan bahwa media jeungki tidak hanya estetik dan menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam mendukung pembelajaran dan pengembangan keterampilan siswa AUD di SPS TGK Dikuta. Dengan melibatkan ahli desain dalam proses pengembangan, diharapkan bahwa desain media jeungki dapat optimal dalam mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan sambil menghormati dan memperkaya budaya Aceh. Berikut penilaian validasi dari ahli desain dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 4.4 Data Validator Ahli Desain

NO	INDIKATOR	HASIL PENILAIAN	KATEGORI
1.	Penggunaan Warna	97	Ss
2.	Desain Sesuai	89	S
3.	Penyajian Sesuai Dengan Tujuan	95	Ss
4.	Bentuk Sesuai	98	Ss

Gambar 4.2 Diagram Penilaian Ahli Desain



Data Validator Ahli Desain memainkan peran kunci dalam memvalidasi kesesuaian desain media Jeungki dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Mereka melakukan analisis mendalam terhadap desain grafis, antarmuka pengguna, dan elemen visual lainnya untuk memastikan bahwa setiap aspek mendukung secara efektif pembelajaran siswa AUD di SPS TGK Dikuta. Validasi ini melibatkan penilaian terhadap kejelasan informasi yang disampaikan, estetika visual yang menarik, serta keterbacaan dan kemudahan navigasi bagi pengguna.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli Desain yaitu Dr. Zahraini, M.P dapat disimpulkan bahwa terdapat 94,75 % (sangat layak). Maka dapat disimpulkan bahwa validasi oleh ahli Desain yang dimiliki oleh media jeungki ini dapat diimplementasikan kepada siswa SPS TGK DIKUTA.

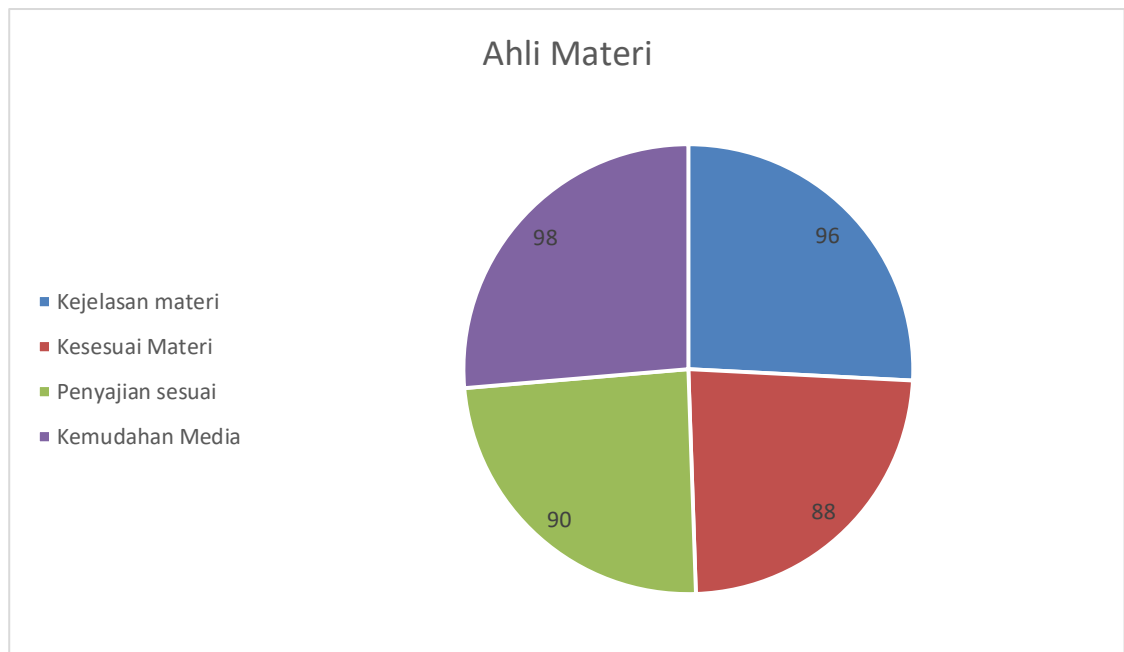
3. Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dalam konteks pengembangan media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD berbasis budaya Aceh untuk meningkatkan APT siswa di SPS TGK Dikuta adalah proses evaluasi dan penilaian terhadap kebenaran, keakuratan, dan kesesuaian materi atau konten yang ada dalam media jeungki tersebut. Validasi dilakukan oleh ahli materi yang memiliki pengetahuan dan keahlian khusus terkait bidang pendidikan, budaya Aceh, serta pengembangan media edukasi. Tujuan dari validasi oleh ahli materi adalah untuk memastikan bahwa media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD (Anak Usia Dini) yang berbasis budaya Aceh dapat efektif meningkatkan APT siswa di SPS TGK Dikuta.

Tabel 4.5 Data Validator Ahli Materi

No	Indicator	Hasil penilaian	Kategori
1	Kejelasan materi	96	Ss
2	Kesesuai Materi	88	S
3	Penyajian sesuai	90	Ss
4	Kemudahan Media	98	Ss

Gambar 4.3 Diagram Penilaian Ahli Materi



Berdasarkan hasil validasi dari ahli Materi yaitu Dr. Fitriani Manurung, M.P dapat disimpulkan bahwa terdapat 93 % (sangat layak). Maka dapat disimpulkan bahwa validasi oleh ahli Materi yang dimiliki oleh media jeungki ini dapat diimplementasikan kepada siswa SPS TGK DIKUTA.

Hasil penilaian media jeungki sebagai alat edukasi permainan dari validasi ahli bahasa, ahli media dan ahli materi dapat dikatakan bahwa media jeungki sebagai alat edukasi permainan yang telah dikembangkan, merupakan media permainan yang sangat layak untuk digunakan dan diterapkan di dalam proses pembelajaran pada anak usia dini. Terbukti dengan jumlah skor pada butir pernyataan pada instrumen validasi ahli Bahasa 86,3%, ahli media 94,75 % dan ahli materi 93% yang telah di validasi oleh praktisi terhadap media jeungki sebagai alat edukasi permainan yaitu dengan kriteria presentase sangat layak.

D. Implementasi

Implementasi pengembangan media jeungki sebagai alat edukasi permainan untuk siswa Anak Usia Dini (AUD) berbasis budaya Aceh di SPS TGK Dikuta melibatkan serangkaian tahapan yang sistematis dan terstruktur untuk memastikan efektivitasnya dalam meningkatkan APT siswa. Implementasi ini tidak hanya mencakup penerapan teknis media jeungki dalam lingkungan pendidikan, tetapi juga integrasi yang dalam dengan konteks budaya lokal untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

Perencanaan menjadi langkah awal dalam mengimplementasikan pengembangan media jeungki yang melibatkan identifikasi tujuan yang jelas, spesifik, dan terukur dari penggunaan media jeungki dalam konteks pendidikan di SPS TGK

Dikuta. Tujuan ini tidak hanya mencakup peningkatan apt siswa, tetapi juga integrasi yang mendalam dengan nilai-nilai budaya Aceh. Selain itu, perencanaan juga mencakup pengumpulan data mengenai kebutuhan dan karakteristik siswa AUD serta persiapan sumber daya dan jadwal implementasi yang terstruktur.

Desain media jeungki harus mempertimbangkan kebutuhan belajar siswa AUD, aspek teknis pengembangan, dan integrasi elemen budaya Aceh yang relevan. Peneliti bekerja menciptakan media jeungki yang menarik, interaktif, dan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Proses ini meliputi uji coba, evaluasi, dan revisi untuk memastikan media jeungki dapat berfungsi dengan optimal dalam konteks pendidikan ini.

Implementasi media jeungki di SPS TGK Dikuta memerlukan persiapan yang matang dan pengenalan yang tepat kepada semua pihak terkait, yaitu guru dan siswa. Selama implementasi, pendidik dilibatkan dalam pelatihan untuk memahami cara efektif menggunakan media jeungki dalam proses pembelajaran sehari-hari. Sistem monitoring dan dukungan teknis juga diterapkan untuk memastikan bahwa media jeungki beroperasi dengan baik dan dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Tahap implementasi merupakan kegiatan yang mengaplikasikan media jeungki sebagai alat edukasi permainan yang telah dikembangkan. Setelah dinyatakan sangat layak oleh validator, media jeungki sebagai alat edukasi permainan dapat diterapkan di kelas. Pada tanggal 13 Mei hingga tanggal 20 Mei 2023 peneliti menerapkan media jeungki sps tdk dikuta yang berjumlah 15 siswa, 5 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

Pada akhir pertemuan atau akhir tahap implementasi dengan siswa dalam menerapkan media jeungki, maka peneliti membagikan angket kepada guru untuk mengukur apakah media jeungki ini praktis atau tidak setelah diimplementasi.

4.1.4.1 Angket Respon Kepraktisan Guru

Angket respon kepraktisan guru adalah sebuah instrumen penelitian yang dirancang untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan dan evaluasi dari para guru terhadap penggunaan media jeungki sebagai alat edukasi permainan untuk siswa Anak Usia Dini (AUD) berbasis budaya Aceh di SPS TGK Dikuta. Angket ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana guru merasakan kepraktisan dan efektivitas media jeungki dalam mendukung proses pembelajaran dan peningkatan APT siswa di lingkungan pendidikan SPS TGK DIKUTA tersebut. Pertanyaan-pertanyaan dalam angket akan menanyakan sejauh mana guru menggunakan media jeungki dalam pembelajaran sehari-hari. Ini mencakup frekuensi penggunaan, konten yang disampaikan melalui media jeungki, dan kecocokannya dengan kurikulum yang ada.

Untuk mengetahui Tingkat kepraktisan dari produk media jeungki yang dikembangkan, maka dinilai dari beberapa respon angket. Penilaian ini dilakukan oleh Ibu Siti Yani, S.Pd selaku guru kelas KB1 SPS TGK DIKUTA Banda Aceh. Berikut penilaian pada hari selasa 14 mei 2024.

Tabel 4.6 Respon Kepraktisan Guru

No	Kisi-kisi Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD ini memberikan pengenalan tentang alat-alat tradisional					5
2	Media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD ini memberikan pembelajaran untuk meningkatkan aspek psikomotorik thingking pada anak usia dini					5
3	Bentuk media permainan jeungki dirancang dengan sederhana dan tidak berbahaya bagi anak usia dini					5
4	Kegiatan pembelajaran yang digunakan pada penggunaan Media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD jeungki menarik dan ada disekitar anak usia dini					5
5	Warna yang digunakan pada Media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD sangat menarik					5
6	Kegiatan inti yang disajikan mudah dipahami					5
7	Dengan adanya Media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD memudahkan guru dalam proses pembelajaran					5
8	Kegiatan inti yang disajikan sesuai dengan media pembelajaran di awal					5
9	Kegiatan inti yang diberikan sesuai dengan anak usia dini					5

10	Media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD memberikan contoh kasus nyata atau studi kasus yang menggambarkan suksesnya penggunaan media pembelajaran jeungki					
	Jumlah	50				
	Total	100%				

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa media jeungki sebagai alat edukasi permainan, memiliki kepraktisan yang mudah dipahami oleh guru dan siswa ketika digunakan. Di dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan kreativitas anak serta guru, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan maksimal. Dari respon angket guru, peneliti mendapatkan hasil 100%, yaitu termasuk kedalam kategori sangat praktis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase (P)} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase (P)} = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

4.1.4.2 Angket Respon Penggunaan Media Kepraktisan Siswa Untuk Peningkatan APT Siswa

Tabel 4.7 Respon kepraktisan peningkatan APT

NO	PERNYATAAN	SKOR SEBELUM 1-5	SKOR SESUDAH 1-5
1	Siswa mampu bermain dengan menggunakan motorik kasar dengan aturan	4	5
2	Siswa menunjukkan perbaikan dalam keterampilan sosial	3	5
3	Siswa berinteraksi lebih aktif dengan teman sekelas	3	5
4	Siswa mampu beradaptasi dengan permainan jeungki	2	5
5	Siswa mampu meningkatkan aspek psikomotorik thingkingnyaa	2	5
6	Siswa mampu bermain dengan menggunakan motorik halus dengan aturan	3	5
7	Siswa mengetahui apa itu media jeungki	2	5
8	Proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih menarik	2	5
9	Siswa mampu menjelaskan Kembali bagaimana peraturan dari permainan jeungki	2	5
10	Siswa mengetahui perubahan dari media beras dan kacang setelah ditumbuk	2	5

Media Jeungki, yang dikembangkan sebagai alat edukasi permainan berbasis budaya Aceh di Sekolah Pendidikan Anak Usia Dini SPS TGK Dikuta, telah menghasilkan berbagai respon positif dari siswa, terutama dalam hal kepraktisan dan peningkatan Aktivitas Permainan dan aspek psikomotorik thingking mereka. Penggunaan media Jeungki di SPS TGK Dikuta telah memperlihatkan kepraktisan yang signifikan dalam meningkatkan interaksi siswa dengan aktivitas belajar. Siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap

penggunaan media Jeungki dalam pembelajaran. Mereka tertarik untuk berpartisipasi dalam aktivitas permainan yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya Aceh, seperti strategi bermain, kecerdasan, dan koordinasi tangan-mata. Selama penggunaan media Jeungki, siswa secara alami berkolaborasi dan berinteraksi dengan teman sebaya. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial mereka, tetapi juga memperkuat rasa saling percaya dan kerja tim di antara mereka. Siswa menunjukkan peningkatan dalam konsentrasi mereka saat bermain Jeungki. Mereka lebih fokus pada permainan dan memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah serta mengambil keputusan secara strategis. Penggunaan media ini juga telah membantu mereka untuk lebih memahami konsep-konsep akademis yang terkait dengan permainan dan budaya Aceh. Media Jeungki memberikan lingkungan belajar yang aman dan nyaman bagi siswa di SPS TGK Dikuta. Mereka merasa terlibat secara aktif dalam proses belajar dan lebih terbuka untuk menghadapi tantangan baru serta memperluas pemahaman mereka tentang budaya Aceh.

E. EVALUASI

Setelah melalui tahapan pengembangan dan implementasi media Jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD berbasis budaya Aceh di SPS TGK Dikuta, dilakukan evaluasi untuk mengukur dampaknya terhadap Aktivitas Permainan dan aspek psikomotorik thinking siswa. Evaluasi ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media Jeungki dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar, interaksi sosial, serta penguasaan materi pelajaran melalui pendekatan budaya Aceh.

Tahap evaluasi dalam penelitian dan pengembangan (R&D) bertujuan untuk mengevaluasi keefektifan atau keberhasilan suatu produk atau inovasi yang telah dikembangkan. Dalam konteks pengembangan media "jeungki" sebagai alat edukasi permainan siswa AUD (Anak Usia Dini) berbasis budaya Aceh untuk meningkatkan APT siswa di SPS) TGK Dikuta.

Berikut adalah hasil evaluasi yang dilakukan kepada siswa SPS TGK DIKUTA setelah menggunakan media jeungki:

Tabel 4.8 Hasil Belajar siswa sesudah menggunakan media jeungki

NO	KODE NAMA	LK	PR	NILAI
1.	AB	✓		80
2.	AZ	✓		85
3.	AF		✓	90
4.	ARS	✓	✓	92
5.	AU		✓	80
6.	DM		✓	85
7.	DS		✓	83
8.	FA		✓	95
9.	FMZ	✓		92
10.	HK		✓	90

11.	HA	✓		93
12.	IN		✓	96
13.	KSA		✓	88
14.	KH		✓	89
15.	IN		✓	85
	JUMLAH			1.323
	JUMLAH RATA-RATA			75
	TUNTAS			15
	TIDAK TUNTAS			-

Setelah penerapan media Jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa Anak Usia Dini (AUD) berbasis budaya Aceh di Sekolah Pendidikan Anak Usia Dini (SPS) TGK Dikuta, hasil belajar siswa menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam berbagai aspek pembelajaran. Salah satu hasil yang mencolok setelah penggunaan media Jeungki adalah peningkatan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar. Siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang lebih tinggi saat berpartisipasi dalam permainan Jeungki yang memadukan unsur budaya Aceh dengan pembelajaran aktif. Mereka terlibat secara aktif dalam setiap sesi permainan, menunjukkan minat yang mendalam terhadap materi pembelajaran yang disajikan. Melalui media Jeungki, siswa mengembangkan keterampilan bermain yang lebih baik serta kemampuan untuk merencanakan dan menerapkan strategi dalam permainan.

Penggunaan permainan tradisional Aceh ini tidak hanya memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan tetapi juga mengasah keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan keterampilan sosial dalam berkolaborasi dengan teman sebaya.

Berdasarkan table di atas , dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa SPS TGK DIKUTA mengalami peningkatan diperoleh rata-rata 75%. Dengan jumlah siswa 15 orang dan yang tuntas berjumlah 15 orang siswa, yang mana berarti media jeungki sebagai alat edukasi permainan bekerja dengan baik, berguna secara efektif dan diperlukan di SPS TGK DIKUTA.

4.2 Pembahasan

Media jeungki yang dikembangkan adalah pengembangan dari alat tradisional penumbuk padi menjadi sebuah media permainan yang dirancang untuk anak usia dini dan memiliki kelebihan jika dipergunakan di dalam pembelajaran kepada siswa dan mempermudah guru dalam proses pembelajaran (Rahmatillah et al., 2022). Perancangan media jeungki dilakukan dengan mempertimbangkan aspek-aspek seperti keunikan budaya Aceh, karakteristik permainan yang mendidik, serta ketersediaan teknologi yang mendukung.

Salah satu tujuan utama pengembangan media Jeungki adalah untuk meningkatkan APT siswa di SPS TGK Dikuta. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan yang signifikan dalam aktivitas permainan dan keterlibatan mereka dalam tugas-tugas akademis. Mereka lebih aktif dalam pembelajaran, lebih terampil dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, serta memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Pada produk yang dikembangkan ini dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini diadaptasi. Model pengembangan tersebut fokus terhadap pengembangan yaitu model ADDIE dengan lima tahapan yaitu: *analysis* (analisis kebutuhan), *design* (rancangan produk), *development* (pembuatan media jeungki), Validasi ahli desain, materi dan bahasa), *implementation* (penerapan produk, kelayakan produk), dan *evaluation* (keefektifan produk).

Di dalam penelitian ini, media jeungki digunakan sebagai alat edukasi permainan, dimana sebagai edukasi pertama kali diperkenalkan bahwa jeungki ini merupakan sebuah budaya yang digunakan pada zaman dahulu oleh orang tua kita untuk menumbuk padi, beras dan lainnya. Informasi yang telah diperoleh dari hasil observasi di sps tdk dikuta masih menggunakan media pembelajaran poster/gambar yang di print, sehingga pembelajaran di kelas masih kurang menarik. SPS TDK Dikuta, sebagai lembaga pendidikan di Aceh, memiliki kesempatan unik untuk memanfaatkan identitas budaya lokal sebagai bagian integral dari Pendidikan yang ada. Media jeungki, sebagai permainan tradisional Aceh, tidak hanya mengajarkan keterampilan baru kepada siswa, tetapi juga membantu mempertahankan dan memperkuat warisan budaya mereka. Ini penting untuk membangun rasa identitas dan kebanggaan siswa terhadap budaya mereka sendiri, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi belajar mereka.

Peneliti mencoba mengembangkan suatu produk berupa media permainan yaitu jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa berbasis budaya Aceh untuk meningkatkan aspek psikomotorik thingking pada anak. Peneliti mendesain bentuk jeungki yang sesuai dengan karakteristik dan standar untuk anak usia dini. Dengan konsep warna yang sesuai dengan kebudayaan Aceh, dan ukuran jeungki yang sesuai dengan anak usia dini, sehingga mampu menarik anak untuk dapat aktif dan meningkatkan aspek psikomotorik thingking di dalam permainan ini.

Untuk meningkatkan aspek psikomotorik thingking di dalam permainan jeungki ini bisa dilihat ketika anak menginjak injakan jeungki maka motorik kasarnya sudah bekerja, saat anak memegang pegangan jeungki motorik halusnya sudah bekerja, ketika anak mulai mulai merapikan kacang atau beras yang sudah di tumbuk tadi menggunakan sendok, maka motorik halus anak juga bekerja. Untuk peningkatan thingkingnya sendiri, ketika anak mulai menginjak injakan jeungki maka akan terdengar bunyi “ ngit” “ngit” “ngit”, maka anak akan mulai berpikir dan berhitung berapa banyak bunyi “ ngit” “ngit” “ngit” yang dihasilkan dari hasil pijakan jeungki ini. Selanjutnya thingking ini juga bekerja ketika anak mulai bermain dan bekerja sama Bersama temannya. Anak mulai berpikir bagaimana cara menghaluskan kacang/beras ini dengan baik, sehingga hasilnya akan menjadi halus. Di dalam penggunaan media jeungki ini juga akan diajarkan untuk bersosialisasi, bekerja sama antara teman satu dengan teman lainnya sehingga terciptanya atau terbentuknya aspek sosial emosional yang baik.

Salah satu pengembangan aspek sosial emosional lainnya adalah, siswa berani memulai bertanya kepada guru tentang media jeungki yang ada dihadapan

guru. Siswa bertanya kenapa warna dari jeungki ini ada tiga warna, kenapa memakai warna kuning, dan kenapa jeungki ini berbentuk seperti jungkat jungkit.

Penggunaan media permainan jeungki ini juga digunakan dengan media beras dan kacang. Sesuai dengan kurikulum yang sudah berkembang saat ini yaitu kurikulum merdeka, dan sudah hampir semua sekolah PAUD menggunakan kurikulum Merdeka ini, maka peneliti berinisiatif untuk menggunakan media yang mudah di dapat dan berada di lingkungan anak usia dini yaitu beras dan kacang. Salah satu manfaat dari penggunaan beras dan kacang ini, peneliti dapat mengukur tingkat perkembangan kognitif pada anak usia dini. Sebelum beras dan kacang ditumbuk menggunakan media jeungki, maka anak diberi informasi untuk bisa menghitung berapa banyak beras dan kacang yang ada di dalam wadah. Siswa diminta untuk melihat perbedaan beras dan kacang sebelum ditumbuk, siswa juga di minta untuk melihat bentuk dan warna dari kacang dan beras sebelum dihaluskan. Setelah siswa melihat langsung perbedaan beras dan kacang sesudah di tumbuk dan sebelum ditumbuk, maka guru akan mengobservasi kembali dengan cara bertanya kepada siswa, apakah ada perbedaan dari beras dan kacang yang sudah ditumbuk dengan yang belum ditumbuk tadi.

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai langkah-langkah dalam pengembangan media permainan jeungki ini.

Tahap pertama pada pengembangan ini peneliti melakukan analisis yaitu analisis kebutuhan, mengidentifikasi permasalahan yang ada di sekolah sps tkg dikuta tersebut. Peneliti melihat di dalam proses pembelajaran anak usia dini merasa kurang tertarik dan tidak memperhatikan penjelasan guru yang ada di

Depan kelas. Dikarenakan kekurangan media permainan yang ada di sekolah tersebut, pembelajaran menjadi kurang kondusif. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa aud.

Pada tahap desain, yaitu rancangan produk. Peneliti merancang produk media jeungki ini yang sesuai dengan STTPA dan karakteristik anak usia dini. Sesuai dengan kebutuhan anak usia dini, peneliti menggunakan warna yang menarik yaitu merah, hijau dan kuning. Media jeungki juga memiliki daya tarik yang kuat bagi siswa karena menggunakan konsep permainan yang menyenangkan dan interaktif. Bagi siswa dengan AUD, yang mungkin mengalami kesulitan dalam memperhatikan atau berpartisipasi dalam aktivitas belajar yang konvensional, permainan jeungki dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk membangun keterampilan komunikasi, koordinasi motorik, dan kognitif keterampilan sosial. Dengan keterlibatan yang lebih besar dalam permainan, siswa AUD cenderung lebih fokus dan terlibat aktif dalam pembelajaran mereka.

Setelah media jeungki selesai dikembangkan, selanjutnya dilakukan proses validasi oleh ahli media, desain, dan Bahasa untuk mengetahui kevalidan dari produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan penilaian dari ahli desain secara keseluruhan mendapatkan nilai 94,75 % ahli materi 93% dan ahli Bahasa 86,3%, maka media jeungki sangat layak untuk dipergunakan pada proses pembelajaran anak usia dini.

Tahap selanjutnya ada tahap implementasi, Dimana media permainan jeungki ini mendapatkan nilai yang dihitung dari respon guru sebesar 100%, dan

dapat dikategorikan media jeungki ini merupakan media yang praktis dan mudah digunakan di dalam proses pembelajaran.

Pada tahap akhir yaitu evaluasi, peneliti mengukur apakah media jeungki ini dapat meningkatkan aspek psikomotorik thingking siswa melalui pengamatan yang dilakukan langsung oleh peneliti. Peneliti melihat bahwa media jeungki ini sangat disenangi dan digunakan dengan baik oleh anak usia dini, sehingga di dalam proses penggunaanya, siswa banyak bertanya dan aktif dalam pembelajaran.

BAB IV PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada era globalisasi saat ini, pendidikan menjadi salah satu hal yang krusial dalam mengembangkan potensi siswa secara holistik. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah pengembangan aspek psikomotorik thingking (APT) atau kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, yang mencakup kemampuan kreatif, kritis, dan pemecahan masalah. Dalam konteks Aceh, budaya lokal memiliki peran penting dalam membentuk identitas dan mempengaruhi perkembangan intelektual siswa. Oleh karena itu, penggunaan media jeungki sebagai alat edukasi permainan untuk siswa AUD (Anak Usia Dini) di SPS TGK Dikuta menjadi relevan untuk meningkatkan APT siswa.

Pengembangan media Jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa Anak Usia Dini (AUD) berbasis budaya Aceh di Sekolah Pendidikan Anak Usia Dini (SPS) TGK Dikuta merupakan langkah yang berarti dalam memperkaya pengalaman belajar siswa sambil mempromosikan dan melestarikan warisan budaya lokal. Proses pengembangan ini melibatkan berbagai tahapan yang berfokus pada integrasi teknologi modern dengan nilai-nilai tradisional Aceh, dengan tujuan utama meningkatkan Aktivitas aspek psikomotorik thingking anak usia dini.

Melalui implementasi media Jeungki, peneliti telah menyaksikan dampak positif yang signifikan terhadap siswa. Pertama, penggunaan media ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Mereka terlibat aktif

dalam permainan Jeungki yang tidak hanya mendidik tetapi juga mempertahankan identitas budaya mereka. Kedua, media Jeungki telah membantu siswa mengembangkan keterampilan bermain yang lebih baik serta kemampuan untuk merencanakan strategi. Ini tercermin dalam peningkatan keterampilan kognitif dan sosial mereka, yang penting untuk perkembangan holistik anak usia dini.

Selain itu, penggunaan media Jeungki juga memperkuat pemahaman siswa terhadap budaya Aceh. Mereka belajar tentang nilai-nilai kebersamaan, ketahanan, dan keberanian melalui permainan yang memadukan aspek budaya dengan pembelajaran aktif. Hal ini tidak hanya memperdalam pengalaman belajar mereka tetapi juga memupuk rasa kebanggaan terhadap warisan budaya yang unik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengembangan media jeungki sebagai alat edukasi permainan siswa AUD untuk meningkatkan APT siswa di SPS TGK DIKUTA, dengan jenis pengembangan penelitian dan pengembangan (RnD) model ADDIE. Maka berdasarkan rumusan masalah ada beberapa poin penting yang muncul dari penelitian ini:

1. Pengembangan media jeungki divalidasi oleh tiga orang ahli. Dari ahli bahasa mendapatkan skor sebesar 86,3 % (sangat layak). Ahli materi mendapatkan skor sebesar 93 % (sangat layak). Dan ahli desain mendapatkan skor sebesar 94,75 % (sangat layak).

2. Pengembangan media jeungki dilihat dari kepraktisan yang dinilai melalui respon guru dan siswa. Berdasarkan jawaban tersebut membantu memfasilitasi guru di dalam proses pembelajaran dengan baik dan mendapatkan skor nilai 100%.

5.2 Saran

- a. Guru dapat menggunakan media jeungki sebagai media permainan dan menggunakannya di dalam proses pembelajaran.
- b. Diharapkan adanya proses pengembangan yang berkelanjutan oleh peneliti, agar dapat menumbuhkan rasa keingintahuan dan minat belajar yang besar oleh siswa di kemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Aceh, D. I. (2023). *Lagu meusare-sare , potret menjaga ketahanan pangan di aceh. VIII*, 135–148. <https://doi.org/10.24815/jpg.v8i1.31964>
- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>
- Aceh, D. I. (2023). *Lagu meusare-sare , potret menjaga ketahanan pangan di aceh. VIII*, 135–148. <https://doi.org/10.24815/jpg.v8i1.31964>
- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>
- Alfina, C. S., Fauziah, P. Y., Amalia, D., & Ulya, K. (2023). *Pengembangan Soft Book sebagai Media Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia Dini*. 7(6), 7589–7600. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4233>
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Anjani, S., & Atika, A. R. (2020). Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Ceria*, 3(6), 511–517. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Asnidar, A. (2023). Integrasi Etnomatematika Melalui Jeungki Dengan Model CTL Dalam Pembelajaran Trigonometri. *Jurnal Serambi Akademica*, XI(8), 1037–1043.
- Butsianto, S. (2017). Aplikasi Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, 8(2), 107–116.
- Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35439>
- Edwar, Z. S., Ardie, R., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 498–507. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1576>
- Fadjariyanti, F., & Fathiyah, K. N. (2022). Analisis Permainan Tradisional Cakbikak untuk Mengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6594–6601. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3440>
- Fadlillah, M., Rahmawati, I. Y., & Setyowahyudi, R. (2022). Desain Playground Budaya sebagai Media untuk Menanamkan Cinta Tanah Air pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3361–3368. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2380>

- Fuadi, N. (2022). Development Of Children's Activity Sheets Based On Aceh Cultural Diversity For Early Childhood Education. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 4(1), 74–84. <https://doi.org/10.51178/jetl.v4i1.433>
- Gustian, U., Supriatna, E., & Purnomo, E. (2019). Efektifitas modifikasi permainan tradisional dalam pengembangan physical literacy anak taman kanak-kanak. *Jurnal Keolahragaan*, 7(1), 23–33. <https://doi.org/10.21831/jk.v7i1.22166>
- Handayani, H., Harmawati, Y., Widhiastanto, Y., & Jumadi, J. (2022). Relevansi Nilai Kearifan Lokal Sebagai Pendidikan Moral. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(2), 114–120.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2021). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 58–72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1), 13. <https://doi.org/10.25157/ja.v7i1.3180>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Matulessy, A., & Muhid, A. (2022). Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: literature review. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan ...*, 13(1), 165–178.
- Megawaty, D. A., Damayanti, D., Assubhi, Z. S., & Assuja, M. A. (2021). Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komputasi*, 9(1), 58–66. <https://doi.org/10.23960/komputasi.v9i1.2779>
- Mita, H., & Qalbi, Z. (2020). JURNAL EDUCHILD (Pendidikan & Sosial). *Pdfs.Semanticscholar.Org*, 9(2), 83–88.
- Muthiah, M., Sumardi, S., & Rahman, T. (2020). Desain Media Pasir Kinetik Untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(2), 207–218.
- Pendidikan, J., Pembelajaran, D., Anshorihyah, S., & Watini, S. (2022). Implementasi Media Tv Sekolah Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Kelompok B Di Ra Amal Shaleh Jember. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 135–144.
- Pratiwi, H. (2020). Screen Time dalam Perilaku Pengasuhan Generasi Alpha pada Masa Tanggap Darurat Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 265. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.544>
- Pratiwi, J. W., & Pujiastuti, H. (2020). Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Kelereng. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 1–12.
- Rahmatillah, S., Rahmati, U., Nufus, H., Safriana, S., & Novita, N. (2022). Pemanfaatan Alat Penumbuk Beras Tradisional Aceh (Jeungki) sebagai Media

- Pembelajaran Fisika Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 2, 125. <https://doi.org/10.52434/jpif.v2i2.1952>
- Rahmawati, A. (2022). Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 1–8.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Rizkasari, E. (2022). Analisis Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot! Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jote*, 4(1), 591–596.
- Rohmah, L. (2020). Gender Equality: Internasional Journal of Child and Gender Studies. *TRADISI MEUJEUNGKI (Keterlibatan Perempuan Dalam Pelestarian Nilai-Nilai Sosial Dan Budaya Di Kabupaten Pidie)*, 6(1), 95–108.
- Sari, N., Marlina, C., & Fuad, Z. Al. (2021). Pengembangan Buku Cerita Anak Berbasis Kearifan Lokal Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Keberagaman *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).
- Sulastri, R., & Fuada, S. (2021). Bantuan Penyediaan Video Pembelajaran Youtube Sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Guru TK IT Bina Insan Qur'ani Garut. *Jurnal Pengabdian Masyarakat IPTEKS*, 7(2), 192–200. <https://doi.org/10.32528/jpmi.v7i2.4840>
- Suwoto, N. A. R. D. (2021). Aplikasi “Pengenalan Buah Dan Binatang” Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 8–14. <https://doi.org/10.24903/jw.v6i1.585>
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 1(2), 1–14. <https://doi.org/10.37812/zahra.v1i2.116>
- Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105. <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>
- Trismahwati, D., & Sari, N. I. (2020). Identifikasi Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 1–20.
- Wahyu, A. (2018). *Perancangan Standar Operasional Prosedur (Sop) Slide Presentasi Berbasis Multimedia*. 1(April), 1–8.
- Watini, S. (2019). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 82. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.111>
- Widihastutik, H., Sujarwo, S., & Cholimah, N. (2023). Perbedaan Kemampuan Motorik Kasar Permainan Tradisional Kucing dan Tikus dengan Permainan Tradisional Menjala Ikan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5410–5417. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5188>

LAMPIRAN

1. Proses pembuatan media Jeungki



Media jeungki dibuat dengan menggunakan kayu



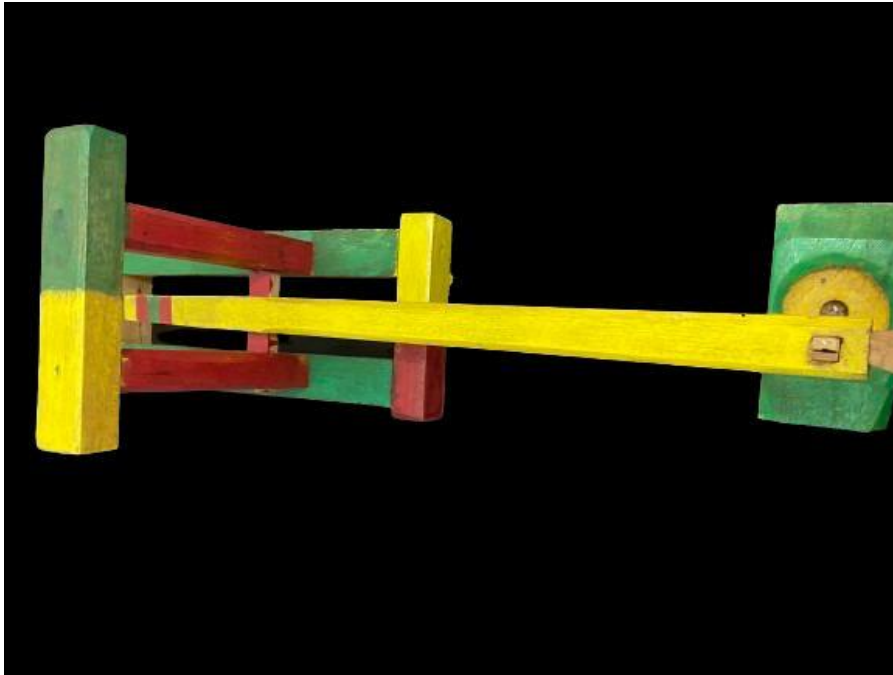
Kayu di ukur dan dipotong sesuai dengan ukuran jeungki



Gambar jeugki sebelum diberi warna



Gambar jeungki setelah diberi warna



Gambar Jeungki Setelah diberi warna

2. Proses Penggunaan Permainan Jeungki menghaluskan Kacang



Sebelum memulai proses pembelajaran, guru membuka kelas dengan berdoa, bernyanyi menanyakan kabar siswa pada hari ini, dan mengulang Kembali pembelajaran kemarin.



Setelah itu, guru mengawali pertama kali dengan mengenalkan benda apa yang ada di depan guru tersebut kepada siswa, mulai dari injakan jeungki, ulee jeungki dan juga pegangan yang ada pada jeungki. Guru juga menanyakan warna apa saja yang

ada pada jeungki ini. Guru juga bercerita asal mula jeungki ini, kegunaanya dan perbedaan fungsi jeungki yang ada di depan siswa dengan jeungki yang asli.



Selanjutnya, guru juru menjelaskan ap aitu lesung? Bagaimana kegunaanya. Apa saja warna yang ada pada lesung. Bentuknya bagaimana, apakah ringan, apakah berat dan apakah berbahaya bagi siswa



Setelah penjelasan lesunh, guru mulai menjelaskan bahwa kita akan menghaluskan kacang. Ini adalah kacang merah, kacang ini akan dihaluskan menggunakan jeungki

ini dengan cara ditumbuk. Lalu guru juga akan memberikan aturan main sebelum permainan dimulai.



Guru langsung memberi contoh dengan mempraktikkan cara menuangkan kacang ke dalam lesung di depan siswa.



Guru juga mempraktikkan langsung bagaimana cara menginjak injakan jeungki di depan siswa, dan memberi informasi bahwa pijakan ini dilakukan dengan cara pelan-pelan tidak terburu-buru.



Guru memberikan kesempatan sebagai contoh kepada siswa untuk memulai bagaimana cara menarik kacang ke dalam lesung.



Selanjutnya, guru juga memberikan kesempatan untuk siswa mencoba menginjak injakan lesung.



Guru mulai bertanya kepada siswa, apakah kacang yang ada di dalam lesung itu sudah mulai halus?



Guru mempraktikkan bagaimana caranya merapikan kacang yang ada di dalam lesung agar Ketika dihancurkan maka akan menjadi halus.



Guru mulai bertanya, berapa kali terdengar bunyi ngit, ngit, dari pijakan jeungki yang dipijak oleh siswa.



Setelah itu guru, mengajarkan siswa untuk memindahkan kacang yang sudah di haluskan ke dalam tempat lainnya.









Kacang merah setelah dihaluskan oleh siswa.

3. Proses Penggunaan Permainan Jeungki menghaluskan beras



Sebelum memulai proses pembelajaran, guru membuka kelas dengan berdoa, bernyanyi menanyakan kabar siswa pada hari ini, dan mengulang Kembali pembelajaran kemarin.



Guru sedang mengulang dan menjelaskan Kembali tentang jeungki kepada siswa.



Guru menjelaskan apa itu beras, kegunaannya dan warnanya apa.



Guru memberikan intruksi cara memasukkan beras ke dalam lesung dengan menggunakan sendok.



Guru memberikan kesempatan untuk siswa mencoba permainan jeungki.





BIODATA PENULIS

1. Nama : Alifa Raihan, S.Pd
2. NIM : 22117009
3. Tempat, Tanggal Lahir : Banda Aceh, 19 Maret 2000
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Kewarganegaraan : WNI
6. Agama : Islam
7. Status : Belum Kawin
8. Alamat : Jln Syiah Kuala Lr.1 Lamdingin Banda Aceh
9. Pekerjaan : Guru
10. Nomor HP : 082291390863
11. Email : alifaraihan236@gmail.com
12. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Drs. Miksalmina
 - b. Ibu : Nursidah
 - c. Pekerjaan Ayah : PNS (GURU)
 - d. Pekerjaan Ibu : IRT
 - e. Alamat : Jln Syiah Kuala Lr.1 Lamdingin Banda Aceh
13. Riwayat Pendidikan
 - a. SD : SD KARTIKA
 - b. SMP : SMP N.2 BANDA ACEH
 - c. SMA : SMA N.2 BANDA ACEH
 - d. Kuliah
 - 1) S1 : PG-AUD USK
 - 2) S2 : Pendidikan Dasar Universitas Bina Bangsa

Banda Aceh, 4 Juli 2024
Penulis,

Alifa Raihan, S.Pd

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202450485, 14 Juni 2024

Pencipta

Nama : Alifa Raihan, Dr. Syarfuni, M.Pd dkk
Alamat : Jln Syiah Kuala Lr Tgk. Dihaji Lamdingin, Kuta Alam, Banda Aceh, Di Aceh, 23127
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : Universitas Bina Bangsa Getsempen
Alamat : Jl. Tanggul Krueng Lamnyong No.34 Rukoh, Syiah Kuala, Banda Aceh, Di Aceh 23112
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Ciptaan : Alat Peraga
Judul Ciptaan : Pengembangan Media Jeungki Sebagai Alat Edukasi Permainan Siswa AUD Berbasis Budaya Aceh Untuk Meningkatkan APT Siswa Di SPS TGK DIKUTA

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 14 Juni 2024, di Banda Aceh
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000625838

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

u.b

Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

IGNATIUS M.T. SILALAHI
NIP. 196812301996031001

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.