

NILAI KEMANFAATAN PERMAINAN KALKULASI LOMPAT “KALOMPA” TERHADAP ANAK USIA DINI DI KOTA SUKABUMI

NITA TIARA SAL,LEN



PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2024

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

PERNYATAAN MENGENAI LAPORAN AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan akhir dengan judul “**Nilai Kemanfaatan Permainan Kalkulasi Lompat “KALOMPA” terhadap Anak Usia Dini di Kota Sukabumi**” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir laporan akhir ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Juli 2024

Nita Tiara Sal, len
J1302201006

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

ABSTRAK

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun, pada usia ini anak berada pada fase perkembangan awal yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Hakikatnya anak usia dini sangat menyukai bermain dan bersenang-senang, masa ini disebut sebagai masa tumbuh kembang terbaik atau *golden age*, sehingga perkembangannya perlu dioptimalkan secara maksimal. Perkembangan anak usia dini dapat distimulasi melalui permainan edukatif. Tujuan dari proyek akhir ini yaitu untuk mengetahui nilai kemanfaatan permainan Kalkulasi Lompat "KALOMPA" terhadap anak usia dini di Kota Sukabumi. Permainan ini dirancang untuk mendukung perkembangan motorik, kognitif, dan kreativitas anak usia dini melalui aktivitas yang menyenangkan dan edukatif. Penelitian dilakukan pada empat PAUD di Kota Sukabumi, yaitu PAUD Aster Putih, PAUD Al-Baaqi, PAUD Pelangi, dan PAUD Nurfauziah, dengan total 51 responden anak usia 3-5 tahun. Data dikumpulkan melalui wawancara open-ended dengan orang tua atau wali murid dan pengajar, serta observasi langsung pada anak-anak. Analisis data menggunakan tabel distribusi frekuensi dan uji *Wilcoxon signed rank test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan KALOMPA memberikan dampak positif terhadap ketertarikan, kefokuskan, motorik kasar, dan kreativitas anak, yang ditunjukkan oleh perubahan signifikan dalam perasaan anak kearah positif setelah dilakukannya permainan Kalkulasi Lompat "KALOMPA". Permainan ini berhasil menjadi sarana rekreasi edukatif yang bermanfaat bagi perkembangan anak usia dini.

Kata Kunci : Anak Usia Dini, Perilaku Keseharian, Permainan Edukasi

ABSTRACT

Early childhood refers to children aged 0-6 years, a crucial phase in life where initial development occurs. Children in this age group naturally enjoy playing and having fun. This period is known as the golden age, a time for optimal growth and development. Early childhood development can be stimulated through educational games. The aim of this final project is to determine the benefits of the "KALOMPA" jump calculation game for early childhood in Sukabumi City. The game is designed to support motor, cognitive, and creativity development through enjoyable and educational activities. The research was conducted at four early childhood education centers (PAUD) in Sukabumi City: PAUD Aster Putih, PAUD Al-Baaqi, PAUD Pelangi, and PAUD Nurfauziah, involving a total of 51 respondents aged 3-5 years. Data were collected through open-ended interviews with parents or guardians and teachers, as well as direct observations of the children. Data analysis was performed using frequency distribution tables and the Wilcoxon signed rank test. The results showed that the "KALOMPA" game positively impacted children's interest, focus, gross motor skills, and creativity, indicated by significant positive changes in children's emotions after playing the game. This game successfully serves as an educational recreational tool beneficial for early childhood development.

Keywords: Daily Behavior, Early Childhood, Educational Game

Judul Proyek Akhir : Nilai Kemanfaatan Permainan Kalkulasi Lompat
"KALOMPA" Terhadap Anak Usia Dini di Kota Sukabumi
Nama : Nita Tiara Sal, len
NIM : J1302201006

Disetujui oleh

Pembimbing 1:
Dyah Prabandari S.P., M.Si.

Pembimbing 2:
Dr. Occy Bonanza, S.P., MT.



Diketahui oleh

Ketua Program Studi:
Kania Sofiantina Rahayu, S.I.Kom, M.Par, MTHM
NPI 201807198501202001

Dekan Sekolah Vokasi:
Dr. Ir. Aceng Hidayat, M.T.
NIP 196607171992031003



Tanggal Ujian: 2 Juli 2024

Tanggal Lulus:

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah subhanaahu wa ta'ala atas segala karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir (PA) berhasil diselesaikan. Judul yang dipilih dalam penelitian yaitu **“Nilai Kemanfaatan Permainan Kalkulasi Lompat “KALOMPA” terhadap Anak Usia Dini di Kota Sukabumi”** Laporan Proyek Akhir (PA) ini merupakan persyaratan wajib akademik yang harus dipenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana terapan Program Studi Ekowisata Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor.

Penyusunan laporan Proyek Akhir (PA) melibatkan banyak pihak dalam penyusunannya sehingga terselesaikan dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu proses penyusunan laporan Proyek Akhir, diantaranya:

1. Keluarga yaitu Ayahanda Salman Sanjaya, Ibunda Lenti Julianti, Kakak Yesi Nursyamsiah, dan Kaka Mia Rusmiati Sanjaya yang telah memberikan dukungan berupa motivasi, doa, dan finansial sehingga laporan Proyek Akhir (PA) terselesaikan.
1. Ibu Dyah Prabandari, SP., M.Si, dan Ibu Dr. Occy Bonanza, SP., MT. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan sehingga Laporan Proyek Akhir (PA) terselesaikan dengan baik.
2. Ibu Kania Sofiantina Rahayu, S.I.Kom, M.Par, MTHM selaku Ketua Program Studi Ekowisata Sekolah Vokasi IPB yang telah mendukung hingga terlaksanakannya kegiatan dan penyelesaian laporan Proyek Akhir (PA)
3. Bapak Dr. Insan Kurnia, S.Hut, M.Si selaku penanggung jawab Praktik Kerja Lapangan (PKL) dan Proyek Akhir (PA)
4. Pihak sekolah yang terkait, PAUD Aster Putih, PAUD Al-Baaqii, PAUD Pelangi dan PAUD Nur Fauziah yang telah memfasilitasi dalam melakukan penelitian Proyek Akhir (PA)
5. Rekan Proyek Akhir yaitu Rindra Nisa Zakiyyah yang telah membantu, menjadi rekan diskusi, dan berbagi suka duka pada saat proses penulisan laporan
6. Sahabat penulis yaitu Amanda Putri Wijayanto, Salsabila Oktamakarim, dan Mila Maratusholihah yang telah memberikan dukungan, bantuan, motivasi, serta kebersamaan dan canda tawa yang selalu menyemangati penulis dalam menjalani hari-hari yang penuh tantangan ini.
7. Teman-teman Ekowisata 57 yang telah memberikan motivasi, semangat, rasa kekeluargaan, dan canda tawa selama penulis menjalani perkuliahan di Program Studi Ekowisata Sekolah Vokasi IPB.

Penulis menyadari bahwa dalam laporan akhir ini masih terdapat kekurangan. Penulis terbuka terhadap kritik dan saran sebagai bahan evaluasi penulis agar dapat lebih baik lagi. Semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Bogor, Juli 2024

Nita Tiara Sal, len

DAFTAR ISI

| | |
|---|------------|
| DAFTAR TABEL | xvi |
| DAFTAR GAMBAR | xvi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Tujuan | 2 |
| 1.4 Manfaat | 3 |
| II METODE | 5 |
| 2.1 Waktu dan Tempat Penelitian | 5 |
| 2.2 Alat dan Bahan | 5 |
| 2.3 Jenis Data | 6 |
| 2.4 Metode dan Teknik Pengambilan Data | 6 |
| 2.5 Analisis Data | 7 |
| 2.6 Prosedur Permainan | 7 |
| III KONDISI UMUM | 9 |
| 3.1 PAUD Al-Baaqii | 9 |
| 3.2 PAUD Aster Putih | 10 |
| 3.3 PAUD Pelangi | 12 |
| 3.4 PAUD Nurfauziah | 14 |
| 3.5 Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini di Kota Sukabumi | 15 |
| IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 17 |
| 4.1 Permainan Kalkulasi Lompat “KALOMPA” | 17 |
| 4.2 Karakteristik Anak Usia Dini | 17 |
| 4.3 Perilaku Keseharian Anak Usia Dini | 18 |
| 4.4 Nilai Kemanfaatan Permainan Kalkulasi Lompat “KALOMPA” terhadap Anak Usia Dini | 24 |
| V SIMPULAN DAN SARAN | 35 |
| 5.1 Simpulan | 35 |
| 5.2 Saran | 35 |
| DAFTAR PUSTAKA | 37 |
| LAMPIRAN | 41 |
| RIWAYAT HIDUP | 45 |

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



DAFTAR TABEL

| No | | Halaman |
|----|--|---------|
| 1 | Alat dan Bahan | 5 |
| 2 | Jenis Data | 6 |
| 3 | Karakteristik responden anak usia dini | 18 |
| 4 | Aktivitas sehari-hari | 18 |
| 5 | Perilaku kognitif anak usia dini | 21 |
| 6 | Perilaku motorik anak usia dini | 22 |
| 7 | Perilaku sosial anak usia dini | 23 |
| 8 | Penilaian ketertarikan | 25 |
| 9 | Penilaian kefokusian | 27 |
| 10 | Penilaian motorik kasar | 28 |
| 11 | Penilaian motorik halus | 30 |
| 12 | Penilaian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> | 31 |
| 13 | <i>Rank</i> | 33 |
| 14 | <i>Test statistics</i> | 33 |

DAFTAR GAMBAR

| No | | Halaman |
|-----|---|---------|
| 1. | Peta Lokasi Penelitian | 5 |
| 2. | PAUD Al-Baaqii | 9 |
| 3. | PAUD Aster Putih | 11 |
| 4. | PAUD Pelangi | 12 |
| 5. | PAUD Nur Fauziah | 14 |
| 6. | Ketertarikan anak terhadap bahan baku beras | 26 |
| 7. | Memperhatikan ketika dibacakan aturan | 27 |
| 8. | Keseimbangan melompat dengan satu kaki | 29 |
| 9. | Efek visual yang anak buat | 31 |
| 10. | Ekspresi anak pada saat <i>Pre-test</i> | 32 |
| 11. | Ekspresi anak pada saat <i>Post-test</i> | 32 |

DAFTAR LAMPIRAN

| No | | Halaman |
|----|---|---------|
| 1. | Alat dan bahan Permainan Kalkulasi Lompat | 42 |
| 2. | Permainan Kalkulasi Lompat | 43 |
| 3. | Wawancara wali kelas dan wali murid | 44 |