

**INOVASI PERMAINAN TRADISIONAL PETUALANGAN
GOBAK SODOR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
BANDAR LAMPUNG**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

**ANDAN GUSTIRA
9909819013**

Tesis yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk Mendapatkan
Gelar Magister

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2023**

INOVASI PERMAINAN TRADISIONAL PETUALANGAN GOBAK SODOR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA 5-6 TAHUN DI BANDAR LAMPUNG

Andan Gustira
Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

Aspek perkembangan kognitif sangat penting dikembangkan pada anak usia dini, khususnya kemampuan pemecahan masalah seperti mengelompokkan, membandingkan dan menghubungkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah inovasi permainan tradisional petualangan gobak sodor untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di Bandar Lampung. Permainan berbentuk banner yang telah didesain sesuai tema dilengkapi dengan APE. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model Borg and Gall. Teknik pengumpulan data didasarkan pada hasil validasi ahli dan data uji coba melalui *One Group Pretest-Posttest Design* dan analisis data menggunakan statistik *Paired Sample T-Test*. Penelitian ini melibatkan anak usia 5-6 tahun di Bandar Lampung. Hasil penelitian dan pengembangan produk menunjukkan bahwa: Desain produk permainan tradisional petualangan gobak sodor layak untuk meningkatkan pemahaman anak tentang kemampuan pemecahan masalah. Serta, keefektivitasan permainan terlihat dari hasil yang diperoleh dari data pretest-posttest anak dengan nilai signifikansi $< 0,05$, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan, sehingga inovasi permainan tradisional petualangan gobak sodor dianggap efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: Kemampuan pemecahan masalah, petualangan gobak sodor, anak usia dini.

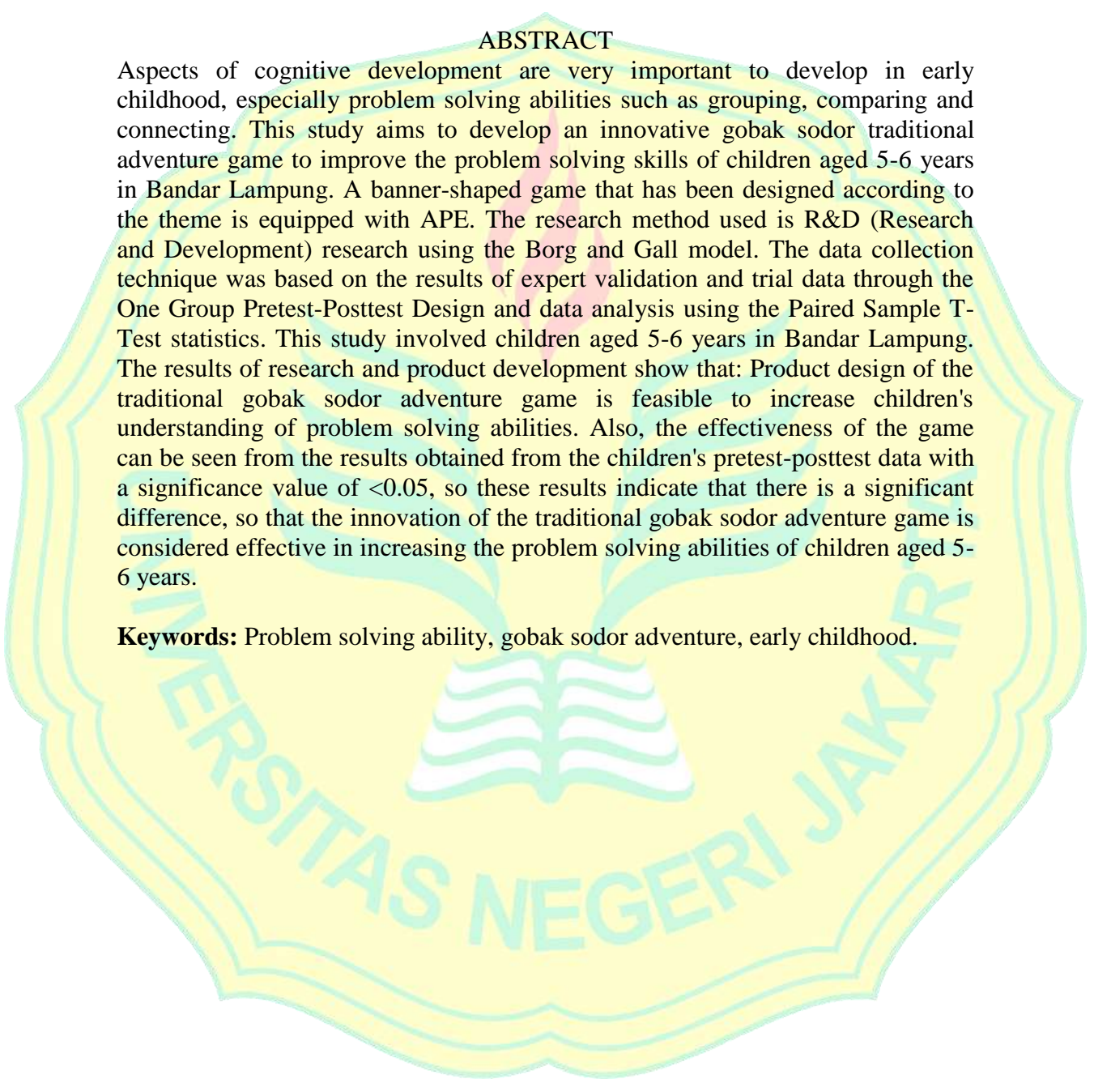
**INNOVATION OF TRADITIONAL GAME GOBAK SODOR
ADVENTURE TO IMPROVE PROBLEM SOLVING ABILITY
CHILDREN 5-6 YEARS OLD IN BANDAR LAMPUNG**

Andan Gustira
Early Childhood Education

ABSTRACT

Aspects of cognitive development are very important to develop in early childhood, especially problem solving abilities such as grouping, comparing and connecting. This study aims to develop an innovative gobak sodor traditional adventure game to improve the problem solving skills of children aged 5-6 years in Bandar Lampung. A banner-shaped game that has been designed according to the theme is equipped with APE. The research method used is R&D (Research and Development) research using the Borg and Gall model. The data collection technique was based on the results of expert validation and trial data through the One Group Pretest-Posttest Design and data analysis using the Paired Sample T-Test statistics. This study involved children aged 5-6 years in Bandar Lampung. The results of research and product development show that: Product design of the traditional gobak sodor adventure game is feasible to increase children's understanding of problem solving abilities. Also, the effectiveness of the game can be seen from the results obtained from the children's pretest-posttest data with a significance value of <0.05 , so these results indicate that there is a significant difference, so that the innovation of the traditional gobak sodor adventure game is considered effective in increasing the problem solving abilities of children aged 5-6 years.

Keywords: Problem solving ability, gobak sodor adventure, early childhood.


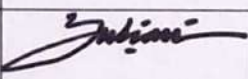
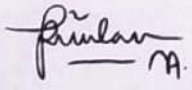




BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN TESIS

Nama : Andan Gustira

No. Registrasi : 9909819013

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Dr. Nurbiana Dhieni, M. Psi (Koordinator Program Studi PAUD)		24-01-2023
2	Prof. Dr. Yuliani Nurani, M.Pd (Pembimbing I)		23-02-2023
3	Dr. Sri Wulan, M.Si (Pembimbing II)		23-02-2023
4	Dr. Hapidin, M.Pd (Penguji)		23-02-2023
5	Dr. Nurjannah, M. Pd (Penguji)		23-02-2023

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Andan Gustira
NIM : 9909819013
Tempat/Tanggal Lahir : Kotabumi, 07 Agustus 1993
Program : Magister
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul **“Inovasi Permainan Tradisional Petualangan Gobak Sodor untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun di Bandar Lampung”** merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 16 Januari 2023

Yang menyatakan,



Andan Gustira

NIM.9909819013



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI
JAKARTA UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Andan Gustira
NIM : 9909819013
Fakultas/Prodi : Pascasarjana / PAUD
Alamat email : andangustira07@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :
Inovasi Permainan Tradisional Petualangan Gobak Sodor untuk Meningkatkan Kemampuan

Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun di Bandar Lampung

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 07 Maret 2023

Penulis

(Andan Gustira)

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini. Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Dedi Purwana E.S., M.Bus. selaku Direktur Pascasarjana UNJ yang telah memberikan dukungan dan memfasilitasi setiap tahapan penyelesaian studi mahasiswa Pascasarjana;
2. Dr. Nurbiana Dhieni, M.Psi. selaku Koordinator Prodi S2 PAUD Universitas Negeri Jakarta yang selalu memberi dorongan serta inspirasi dalam proses penyelesaian studi;
3. Prof. Dr. Yuliani Nurani, M.Pd. selaku dosen pembimbing satu yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam proses penyusunan tesis;
4. Dr. Sri Wulan, M.Si. selaku dosen pembimbing dua yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam proses penyusunan tesis;
5. Kedua orangtua dan anggota keluarga peneliti yang selalu memberikan dukungan moral dalam penyelesaian tugas akhir;
6. Rekan-rekan mahasiswa Program Magister PAUD, Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2019.
7. Semua pihak yang mendukung peneliti dalam proses penelitian.

Peneliti menyadari bahwa penulisan dalam tesis ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun, guna penyempurnaan hasil penelitian. Akhir kata, kiranya karya tulis ini dapat bermanfaat bagi pengembangan pengetahuan pembaca.

Jakarta, 16 Februari 2023

Peneliti,

Andan Gustira

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
BUKTI PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN YUDISIUM	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
PERNYATAAN PUBLIKASI	vii
KATA PENGANTAR	viii
ACKNOWLEDGEMENT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian.....	6
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	6
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 <i>State Of The Art</i>	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori	9
2.1.1 Kemampuan Pemecahan Masalah	9
2.1.1.1 Definisi Kemampuan Pemecahan Masalah	9
2.1.1.2 Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun	11
2.1.2 Permainan Tradisional	13
2.1.2.1 Pengertian Bermain dan Permainan	13
2.1.2.2 Pengertian Permainan Tradisional	14
2.1.2.3 Klasifikasi Permainan Tradisional	16
2.1.2.4 Manfaat Permainan Tradisional	17
2.1.3 Permainan Tradisional Petualangan Gobak Sodor	19
2.1.3.1 Pengertian Gobak Sodor	19

2.1.3.2 Manfaat Permainan Tradisional Gobak Sodor.....	20
2.1.3.3 Inovasi Permainan Tradisional Petualangan Gobak Sodor	21
2.1.3.4 Rancangan Inovasi Permainan Tradisional Petualangan Gobak Sodor untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun	22
2.2 Penelitian yang Relevan	30
2.3 Kerangka Berpikir	32
BAB III. METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	34
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian.....	34
3.3 Subjek Penelitian	35
3.4 Prosedur Penelitian	35
3.5 Jenis Data	42
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.7 Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	46
4.2 Pembahasan	72
4.3 Keterbatasan Penelitian	76
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	
5.1 Simpulan	78
5.2 Rekomendasi	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN-LAMPIRAN	87