

DAMPAK PERMAINAN DHINGKLIK OGLAK AGLIK PADA MASA BDR (BELAJAR DARI RUMAH) USIA 5-6 TAHUN DI TK TUNAS MEKAR DESA GUNUNG ANYAR

ABSTRAK

Narsisias, Yelita B. 2021. *Dampak Permainan Dhingklik Oglak Aglik Pada Masa BDR (Belajar Dari Rumah) Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Mekar Desa Gunung Anyar*. Program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Pedagogi dan Psikologi. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing (1) Made Ayu Anggreni, S.Pd., M.Pd. pembimbing (2) Ervin Nurul Affrida, S.Pd., M.Si

Kata Kunci : Permainan Dhingklik Oglak Aglik Pada Masa BDR (Belajar Dari Rumah)

Permainan dhingklik oglak aglik dapat menstimulus perkembangan fisik, motorik kasar dan motorik halus. Aspek motorik kasar yaitu saat anak melompat-lompat sambil melingkar dan ketika anak harus berdiri dengan satu kaki dan harus seimbang. Apabila salah satu pemain ada yang jatuh maka pemain lainnya akan terjatuh, dan motorik kasar anak akan terasah. Sedangkan motorik halus terjadi ketika pemain harus bergandengan tangan, menguji seberapa kuat anak menggenggam tangan temannya.

Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Reny Ernawaty pada tahun 2017 yang berjudul “Kemampuan Motorik Kasar dan Penerapan Permainan Tradisional Dhingklik Oglak Aglik Pada Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Kedungwilut Kelompok A” menunjukkan hasil bahwa dengan permainan tradisional kemampuan motorik kasar pada anak usia dini TK Dharma Wanita Kedungwilut Kelompok A meningkat. Permainan ini dapat memperkuat otot-otot pada anak, anak mampu menjaga keseimbangan dengan menggunakan satu kaki, selain itu anak juga dapat memperkuat persahabatan mereka satu sama lain. Dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dhingklik oglak aglik dapat

meningkatkan motorik kasar Anak Usia Dini dan anak dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan kualitatif deskriptif dengan menggunakan empat kali observasi. Subjek pada penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Tunas Mekar Desa Gunung Anyar dengan 10 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket dengan menggunakan alat penilaian berupa lembar observasi, angket, wawancara serta dokumentasi. Menggunakan metode analisis statistik dengan rumusan yang digunakan adalah persentase(%) yang sesuai dengan judul penelitian yaitu Dampak Permainan Dhingklik Oglak Aglik Pada Masa BDR (Belajar Dari Rumah) Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Mekar Desa Gunung Anyar.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penelitian observasi P (persentase) yang diperoleh yaitu 64% yang “tergolong baik” sedangkan penelitian angket P (persentase) yang diperoleh yaitu 73,6 yang “tergolong baik”. Berarti dapat disimpulkan bahwa ada dampak pada permainan dhingklik oglak aglik pada masa BDR (Belajar Dari Rumah) usia 5-6 tahun di TK Tunas Mekar Desa Gunung Anyar.

Peneliti melakukan penelitian yang berjudul Dampak BDR (Belajar Dari Rumah) Melalui Permainan Dhingklik Oglak Aglik Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Mekar Desa Gunung Anyar agar mengetahui dampak positif dan negatif pada permainan dhingklik oglak aglik selama masa BDR (Belajar Dari Rumah). Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk mengambil dan menginput data tentang kondisi kejadian ini agar kedepannya dapat merubah dan menambah wawasan pemikiran orangtua serta guru bahwa permainan dhingklik oglak aglik mempunyai dampak negatif dan positif. Dampak positifnya adalah untuk mengembangkan aspek fisik motorik kasar dan dampak negatifnya adalah anak mudah terjatuh sehingga menyebabkan anak mudah menangis.

**THE IMPACT OF AGLIC OGLIC DHINGKLIK GAME IN
LFH (LEARNING FROM HOME) AGES 5-6 YEARS IN
KINDERGARTEN TUNAS MEKAR VILLAGE GUNUNG
ANYAR**

ABSTRACT

Narsisias, Yelita B. 2021. The Impact of the Game of Dhingklik Oglak Aglik during the BDR (Learning From Home) Age 5-6 Years at TK Tunas Mekar, Gunung Anyar Village. Early Childhood Education Teacher Education study program. Faculty of Pedagogy and Psychology. PGRI Adi Buana University Surabaya. Advisors (1) Made Ayu Anggreni, S.Pd., M.Pd. supervisors (2) Ervin Nurul Affrida, S.Pd., M.Si

Keywords : LFH (Learning From Home) through the game of dhingklik oglak aglik

This research is motivated by the physical motor skills through the game of dhingklik-aglik-aglik in children aged 5-6 years during the BDR (Learning From Home) period. During the BDR (Learning From Home) period, children played gadgets more often than did physical motor activities. The aim of this research is to know the impact of the game of dhingklik oglak aglik during BDR (Learning From Home) aged 5-6 years in TK Tunas Mekar, Gunung Anyar Village.

Dhingklik game of aglycemic behavior can stimulate physical, gross and fine motoric development. Gross motor aspects are when the child is jumping around in a circle and when the child has to stand on one leg and must be balanced. If one player falls, the other player will fall, and the child's gross motor skills will be honed. Meanwhile, fine motor skills occur when the player has to hold hands, testing how strong the child is holding his friend's hand.

Previous research conducted by Reny Ernawaty in 2017 entitled "Gross Motor Ability and Application of Traditional Dhingklik Oglak Aglik Games in Early Childhood at TK Dharma Wanita Kedungwilut Group A" shows that with traditional games

gross motor skills in early childhood TK Dharma Female Kedungwilut Group A increased. This game can strengthen the muscles in children, children are able to maintain balance using one leg, besides that children can also strengthen their friendship with each other. From the research above, it can be concluded that the traditional game of dhingklik oglak aglik can improve the gross motor skills of early childhood and that children can socialize with their peers.

This study uses qualitative research using descriptive qualitative using four observations. The subjects in this study were children of group B in TK Tunas Mekar Gunung Anyar Village with 10 children. Data collection methods used were observation, questionnaires using assessment tools in the form of observation sheets, questionnaires, interviews and documentation. Using the statistical analysis method, the formula used is the percentage (%) in accordance with the research title, namely the Impact of the Dhingklik Oglak Aglik Game during the BDR (Learning From Home) Age 5-6 Years at TK Tunas Mekar, Gunung Anyar Village.

Based on the results of the study showed that the result of the P observation research (percentage) obtained was 64% which was "classified as good" while the P questionnaire study (percentage) obtained was 73.6 which was "classified as good". This means that it can be concluded that there is an impact on the game dhingklik oglak aglik during BDR (Learning From Home) aged 5-6 years at TK Tunas Mekar, Gunung Anyar Village.

Researchers conducted a study entitled The Impact of BDR (Learning From Home) through the 5-6 year old Dhingklik Oglak Aglik game at TK Tunas Mekar Gunung Anyar Village in order to find out the positive and negative impacts on the aglik oglak dhingklik game during the BDR (Learning From Home) period. Therefore, the authors are interested in taking and inputting data about the conditions of this incident so that in the future it can change and add insight into the thoughts of parents and teachers that the game of aglik oglak dhingklik has negative and positive impacts. The positive impact is to develop gross motoric physical aspects and the negative impact is that children fall easily, causing children to cry easily.