



Tata Qurrota A'yun_218620700039

13%
Suspicious
texts



5% Similarities
0% similarities between quotation marks
0% among the sources mentioned
0% Unrecognized languages
9% Texts potentially generated by AI

Document name: Tata Qurrota A'yun_218620700039.docx
Document ID: b551466b63dd93dedcd4442da1c335208193b23a
Original document size: 2.4 MB

Submitter: fpip umsida
Submission date: 8/22/2025
Upload type: interface
analysis end date: 8/22/2025

Number of words: 3,800
Number of characters: 28,075

Location of similarities in the document:



Sources of similarities

Main sources detected

| No. | Description | Similarities | Locations | Additional information |
|-----|---|--------------|-----------|----------------------------------|
| 1 | ejournal.unisba.ac.id https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden_age/article/download/13582/5085 | 3% | | Identical words: 3% (106 words) |
| 2 | dx.doi.org Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar A... http://dx.doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487 | < 1% | | Identical words: < 1% (31 words) |

Sources with incidental similarities

| No. | Description | Similarities | Locations | Additional information |
|-----|--|--------------|-----------|----------------------------------|
| 1 | www.liputan6.com Pengertian dan Tujuan PAUD: Membangun Fondasi Pendi... https://www.liputan6.com/feeds/read/5903597/pengertian-dan-tujuan-paud-membangun-fondasi-pendidikan | < 1% | | Identical words: < 1% (15 words) |
| 2 | www.academia.edu (PDF) PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK https://www.academia.edu/25942962/PENERAPAN_PERMAINAN_TRADISIONAL_ENKLEK | < 1% | | Identical words: < 1% (10 words) |
| 3 | dx.doi.org Pengembangan Aspek Motorik AUD Melalui Permainan Engklek http://dx.doi.org/10.56910/pustaka.v4i1.1136 | < 1% | | Identical words: < 1% (10 words) |
| 4 | doi.org Meningkatkan Aspek Perkembangan Motorik dan Sosial Emosional Anak... https://doi.org/10.30872/ecj.v4i1.4829 | < 1% | | Identical words: < 1% (10 words) |
| 5 | journal3.um.ac.id Penerapan Gerak dan Lagu "Bangun Pagi" dalam Mengemba... http://journal3.um.ac.id/index.php/fip/article/download/691/706 | < 1% | | Identical words: < 1% (10 words) |

Points of interest



Abstract.



doi.org | Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar melalui Permainan Bola Kaki dan Bola Tangan pada Siswa SDN Wanasari 13 Kabupaten Bekasi
<https://doi.org/10.36312/dpe.v4i1.2524>

This study aims to improve the gross motor skills of

4-5 years old children at Aisiyah Ngepung Patianrowo Kindergarten by using the traditional game of engklek. This study uses a classroom action research (CAR) approach based on the Kemmis Taggart model, which includes the stages of planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 15 kindergarten students, consisting of 7 boys and 8 girls. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, and documentation, then analyzed using qualitative and quantitative methods. The results of the study indicate that the implementation of the traditional engklek game can improve children's gross motor skills, with a percentage increase from 13% in the pre-cycle, 73% in cycle I to 87% in cycle II. In addition to improving children's gross motor skills, the traditional engklek game can also build children's self-confidence, concentration, muscle strength, and so on.

Keywords - Traditional Engklek Game, Gross Motor Skills, Children Aged 4-5 Years

Abstrak.



Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Aisiyah Ngepung Patianrowo dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berdasarkan model Kemmis Taggart, yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 15 TK A, terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan



www.academia.edu | (PDF) PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK
https://www.academia.edu/25942962/PENERAPAN_PERMAINAN_TRADISIONAL_ENGKLEK

bahwa penerapan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar

anak, dengan presentase meningkat dari 13% pada pra siklus, 73% pada siklus I menjadi 87% pada siklus II. Selain meningkatkan motorik kasar anak, permainan tradisional engklek juga dapat membangun kepercayaan diri anak, konsentrasi, kekuatan otot, dan lain sebagainya.

Kata Kunci – Permainan Tradisional Engklek, Motorik Kasar, Anak Usia 4-5 Tahun

I. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang perlu dipahami sebagai sebuah proses belajar mengajar yang melibatkan peran guru dan murid. Dalam hal ini guru berperan sebagai pihak yang memberikan pemahaman kepada peserta didik. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran penting dalam menanamkan karakter, kemampuan kognitif, dan keterampilan sosial anak sejak dini. Pada masa usia dini yang dikenal dengan masa "golden age" yang merupakan fase krusial dalam pertumbuhan otak dan pembentukan kepribadian. Anak usia dini merupakan kelompok anak yang sedang mengalami tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Mereka menunjukkan pola perkembangan yang meliputi koordinasi motorik halus dan kasar, kemampuan berfikir, berkreasi, Bahasa, dan komunikasi. Seluruh aspek ini mencerminkan kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual, maupun kecerdasan religius [1]. Dengan demikian,



www.liputan6.com | Pengertian dan Tujuan PAUD: Membangun Fondasi Pendidikan Anak Sejak Dini - Feeds Liputan6.com
<https://www.liputan6.com/feeds/read/5903597/pengertian-dan-tujuan-paud-membangun-fondasi-pendidikan-anak-sejak-dini>

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk fondasi perkembangan anak

agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal serta siap menghadapi ke jenjang pendidikan berikutnya.

Salah satu aspek perkembangan sangat penting untuk diperhatikan dalam anak usia dini adalah perkembangan motorik, terutama motorik kasar yang menjadi dasar bagi anak dalam melakukan berbagai aktivitas fisik sehari-hari. Motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan seluruh tubuh sesuai dengan instruksi otak dan merespon berbagai stimulasi eksternal dan internal. Motorik kasar merupakan keterampilan yang harus dikuasai oleh anak usia dini. Jika anak kurang menguasai motorik kasar maka anak akan tertinggal dalam berbagai kegiatan seperti berlari, melompat, mendorong, melempar, menangkap, menendang, dan lain sebagainya. Aktivitas-aktivitas tersebut melibatkan penggunaan otot besar dalam tubuh anak [2]. Melatih gerakan motorik kasar dapat bermanfaat salah satunya mengajarkan anak berdiri di atas satu kaki, hal ini membantu mereka berlatih keseimbangan. Apabila anak mampu berdiri di atas satu kaki maka mereka akan lebih menguasai gerakan motorik kasar lainnya [3]. Kemampuan motorik kasar adalah



dx.doi.org | Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini
<http://dx.doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>

kemampuan tubuh untuk menggerakkan sebagian atau keseluruhan anggota badan untuk melakukan gerakan atau aktivitas tertentu. Kemampuan motorik kasar terkait dengan kemampuan untuk mengendalikan gerakan tubuh yang melibatkan otot, otak, dan sistem

saraf [4]. Oleh karena itu, pengembangan motorik kasar pada anak usia dini sangat penting untuk mendukung tumbuh kembang anak agar dapat beraktivitas dengan optimal, serta mencapai standar perkembangan yang sesuai dengan usianya.

Menurut Permendikbud 137 tahun 2014, menetapkan kelompok pencapaian perkembangan motorik kasar untuk kelompok usia 4-5 tahun yakni, 1. Kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas seperti melompat, meloncat dan berlari dengan koordinasi yang baik, 2. Anak mampu melempar sesuatu secara terarah, 3. Mampu menangkap sesuatu secara tepat, dan 4. Kemampuan anak menendang sesuatu secara terarah [5]. Teori perkembangan motorik kasar menurut Gesell menyatakan bahwa perkembangan motorik kasar mengikuti pola yang teratur dan dipengaruhi oleh kematangan sistem saraf pusat. Menurut teori Gesell perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun secara alami akan menunjukkan kemampuannya seperti; berlari lebih cepat dan dengan koordinasi yang lebih baik, melompat dengan satu kaki (loncat tali, hopskotch), menangkap dan melempar bola lebih tepat. Hal ini menunjukkan bahwa di usia 4-5 tahun itu kemampuan motorik kasar anak sudah mampu melempar sesuatu secara terarah, mampu menangkap sesuatu secara tepat, mampu menendang sesuatu secara terarah, dan mampu melompat dengan satu kaki.

Hal ini menunjukkan bahwasannya di usia 4-5 tahun anak-anak sudah mampu. Namun, kenyataannya pada kelompok A yang ada di TK Aisiyah patianrowo berbeda dengan yang dialami oleh anak-anak kelompok A. Dari sebagian besar anak-anak di TK Aisiyah itu sudah menguasai konsep dasar seperti berjalan dan berlari, Namun dari 15 anak terdapat 13 anak yang kemampuan motorik kasarnya masih kurang maksimal. Hal ini terlihat anak-anak belum mampu melempar benda dengan arah yang tepat, dan anak belum mampu menangkap sesuatu secara tepat, dan anak belum mampu menendang sesuatu secara terarah. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini hanya menggunakan audiovisual secara kelompok dan juga tidak melibatkan gerak, sehingga kemampuan motorik kasar anak kurang stimulasi.

Untuk menstimulasi motorik kasar anak usia 4-5 tahun dapat dilakukan dengan melibatkan anak secara aktif, pembelajaran aktif itu juga bisa dilakukan melalui permainan melalui permainan tradisional. Permainan tradisional adalah suatu kekayaan budaya bangsa yang memiliki nilai-nilai luhur yang dapat diwariskan kepada generasi selanjutnya. Engklek adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih yang menggunakan gerakan tubuh dan keterampilan motorik kasar anak [6]. Permainan engklek dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia dini. Selain membantu meningkatkan gerak tubuh, kecekatan permainan ini juga membuat aktivitas fisik menjadi menyenangkan, dimana permainan ini anak-anak harus melompat dari satu kotak ke kotak yang lain dan menyelesaikan arahan yang ada di dalam permainan tersebut [7]. Dengan bermain, anak-anak mendapatkan peluang untuk mengeksplorasi, menemukan hal baru, mengekspresikan emosi, berkreasi, serta belajar dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, bermain juga membantu anak dalam mengendalikan diri, berinteraksi dengan orang lain, dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Permainan tradisional engklek dapat mengasah kemampuan

anak dalam membaca serta menggerakkan tubuh, meningkatkan kelincahan, mengembangkan keterampilan berkomunikasi, menyusun strategi yang efektif, menyalurkan emosi, serta melatih kerja sama dalam kelompok[8]. Bermain engklek tidak hanya kesenangan yang akan didapat, dengan bermain engklek secara tidak langsung mengajarkan anak untuk melatih kemampuan motorik kasar anak seperti mampu melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi, melempar, menendang dan menangkap sesuatu secara terarah.



Permainan tradisional engklek merupakan cara yang menyenangkan untuk melatih kemampuan motorik kasar anak. Dengan demikian, permainan tradisional engklek tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga berperan penting dalam perkembangan motorik kasar, sosial, dan emosional anak, serta melestarikan nilai-nilai budaya yang berharga. Hal ini ditunjang oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Umu Choירו mengemukakan bahwa kemampuan motorik kasar dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional engklek [9].

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Dini Indriyani menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek ternyata memiliki banyak manfaat salah satunya manfaat pada motorik kasar anak dan dapat menumbuhkan dan mengembangkan pada aspek perkembangan motorik kasar[10]. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Shabihisma Wahyu Candra, et al hasil observasi selama pertemuan I, II, III di mana keterampilan motorik kasar anak-anak meningkat setelah bermain engklek[11]. Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek mampu untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini terlebih anak usia 4-5 tahun. Dalam hal ini penelitian saya akan mempelajari lebih lanjut mengenai penggunaan permainan engklek untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Aisyiyah Patianrowo. Dari beberapa penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan engklek terbukti mampu meningkatkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Namun, permainan engklek dalam penelitian ini menggunakan media banner yang bermodifikasi yang bergambar seperti melompat dengan satu kaki, melompat dengan dua kaki, dan lain sebagainya. Berdasarkan latar belakang di atas, maka

ejournal.unisba.ac.id
https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden_age/article/download/13582/5085

penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui penerapan permainan engklek. Permainan ini diharapkan mampu untuk melatih keseimbangan, kelenturan, ketangkasan, daya tahan fisik anak sesuai dengan tahapan usia anak.

II. METODE

Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan apa yang terjadi di kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan profesionalitas guru [12]. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak berusia 4 hingga 5 tahun melalui permainan engklek dengan menggunakan model kemmis dan taggart, yang merupakan model siklus ke siklus. Dalam siklus ini meliputi tahap sebagai berikut: 1). Perencanaan (Planning), 2). Tindakan (Action), 3). Pengamatan (Observation), dan 4). Refleksi. Selanjutnya, untuk siklus berikutnya, perencanaan ulang, tindakan, observasi, dan refleksi untuk siklus berikutnya [13].

Gambar 1. Desain PTK Model Kemmis & McTaggart (Sumber ...

Gambar 1. Desain PTK Model Kemmis & McTaggart (Sumber ...

Gambar 1. Desain PTK Model Kemmis & Taggart

Subjek penelitian ini terdiri dari 15 anak, 7 laki-laki dan 8 perempuan kelompok A di TK Aisyiyah Ngepung Patianrowo. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi yang valid, wawancara bertujuan untuk mengetahui sejauh mana anak memahami materi yang diberikan, dan dokumentasi bertujuan untuk proses pengumpulan informasi dalam bentuk gambar atau format lain untuk memperkuat hasil penelitian [14]. Teknik analisis data yang digunakan adalah Teknik kualitatif dan kuantitatif. Teknik kualitatif digunakan untuk mengelola data yang berbentuk narasi, deskripsi, atau non-numerik, sedangkan Teknik kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang berbentuk angka dan Menggunakan statistik [15]. Instrument dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi untuk mengidentifikasi kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun meliputi: 1. Anak mampu melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi, 2. Melempar sesuatu secara terarah, 3. Menangkap sesuatu secara tepat, dan 4. Menendang dan menangkap objek dengan cara yang tepat, dan kemampuan menendang objek dengan cara yang tepat. Penelitian ini dikatakan berhasil jika 75% dari jumlah anak mengalami peningkatan kemampuan motorik kasarnya. Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghitung presentase keberhasilan adalah sebagai berikut:

Keterangan
P = Angka Presentase
F = Jumlah Skor Yang Diperoleh Tiap Anak
N = Jumlah Keseluruhan Anak

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian
Pada observasi ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas A TK Aisyiyah Ngepung Patianrowo kabupaten Nganjuk. Pada observasi awal ini dilaksanakan dengan cara mengamati secara langsung pada aktivitas anak saat pembelajaran berlangsung dan saat jam istirahat, dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Observasi ini difokuskan pada motorik kasar anak dan dilakukan penilaian berdasarkan 4 indikator yang telah ditetapkan, dan hasilnya akan ditulis pada lembar penilaian yang telah dibuat dengan hasil observasi awal sebagai berikut:

Gambar 1. Hasil Penilaian Pra-siklus

Keterangan Indikator

Indikator 1 : Anak mampu melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi

Indikator 2 : Anak mampu melakukan melempar sesuatu secara terarah

Indikator 3 : Anak mampu menangkap sesuatu secara tepat

Indikator 4 : Anak mampu menendang sesuatu secara terarah

Keterangan Skor

1 : Belum Berkembang

2 : Mulai Berkembang

3 : Berkembang Sesuai Harapan

4 : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan data pada tabel di atas, rata-rata pencapaian kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun yang diukur melalui 4 indikator menunjukkan bahwa dari 15 anak yang tercapai hanya 2 anak dan belum tercapai 13 anak, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasarnya masih berada pada kategori sangat rendah, sehingga tingkat ketercapaiannya hanya 13%.

Siklus I

Pada siklus I, Penelitian ini melaksanakan beberapa tahapan. Tahapan pertama adalah perencanaan (Planning), yang dimulai dengan persiapan media yang akan digunakan. Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH), membuat pola alur permainan tradisional engklek, dan menyiapkan instrumen penilaian beserta indikator-indikator kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Tahap kedua adalah tindakan (Action) penelitian dilakukan pada hari Selasa, Rabu, Kamis, dan Jum'at tanggal 21 hingga 24 bulan Mei 2025 yang mana diawali dengan senam ringan yang dilakukan di lapangan sekolah bersama ibu guru. Setelah itu pindah duduk melingkar di depan kelas melaksanakan kegiatan rutin seperti melafalkan surah-surah pendek dari surah An-Nas sampai surah Al-'Adiyat, dilanjutkan dengan melafalkan 99 asmaul husna, melafalkan surah Al-Baqarah ayat 284-286, dan melafalkan dzikir pagi. Setelah itu peneliti menjelaskan tentang permainan engklek serta menjelaskan cara bermain engklek tersebut, kegiatan tersebut dilakukan di indoor yakni dilakukan di dalam kelas. Selanjutnya kegiatan bermain engklek yang mana peneliti menjelaskan kepada anak-anak tentang cara bermain engklek tersebut yang mana diawali pada start dengan membawa bola, pada peta engklek anak mulai melompat dengan satu kaki jika ada 1 kotak, jika ada 2 kotak berarti melompat dengan 2 kaki secara berurutan, lalu pada kotak nomor 5 dan 6 anak melempar bola pada keranjang yang sudah disediakan. Selanjutnya dilanjutkan dengan melompat sesuai dengan petunjuk yang ada pada gambar yaitu melompat zig zag dengan dua kaki lalu menginjak kotak sesuai kotak berhitung sesuai urutannya. Lalu dilanjutkan dengan berjalan searah yang sesuai dengan gambar pada pola, gerakan gaya katak, melompat sama dengan gerakan engklek yang bergambar 2 kaki dan 1 kaki, lalu dilanjutkan dengan gerakan yang ada pada gambar tersebut. Setelah sampai finish anak melakukan gerakan menendang bola yang diarahkan pada gawang, setelah melakukan gerakan menendang anak menangkap bola yang dilempar oleh guru. Setelah anak-anak semua sudah bermain permainan engklek, kegiatan selanjutnya yaitu melakukan pembelajaran berlangsung. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan penutup, sebelum kegiatan ditutup ibu guru membiasakan recalling kepada anak-anak. Setelah itu anak-anak berdoa untuk persiapan untuk pulang. Tahap ketiga adalah tahap pengamatan (observation) bertujuan untuk mengumpulkan data dan hasil penelitian. Peneliti melakukan pengamatan pada saat penelitian berlangsung, didapat hasil bahwa 9 anak sudah tercapai dan 6 anak masih belum tercapai. Tahap selanjutnya adalah tahap refleksi (Reflecting), dari hasil pengamatan lumayan sedikit anak yang kurang tercapai di siklus ini. Peneliti mengamati kurangnya pemahaman awal terhadap permainan engklek secara individu dan anak kurang fokus cenderung bergurau dengan temannya, oleh karena itu peneliti akan menguatkan pemahaman awal tentang permainan engklek pada siklus 2 dengan memodifikasi cara bermain secara berkelompok.

Pada tahap siklus I ini dilakukan 4 kali pertemuan dalam 1 minggu, kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan secara indoor, kegiatan awal dilakukan dengan pengenalan tentang permainan engklek pada anak, selanjutnya guru mendemonstrasikan dan mengintruksi permainan engklek yang diamati oleh anak secara langsung, dan dilanjutkan dengan anak memainkan secara langsung satu persatu secara bergantian. Pada pertemuan di hari ke 2 ini pembelajaran dilakukan secara indoor juga, sebelum bermainnya di mulai peneliti dan jua guru kelas memberikan sedikit intruksi kepada anak untuk melakukan permainan engklek. Berikut hasil penilaian setelah dilakukannya tindakan siklus I:

Gambar 2. Lembar penilaian siklus 2

□

Dari table di atas dapat dilihat bahwa penerapan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun mendapatkan peningkatan ketercapaian 73%. Dari 15




ejournal.unisba.ac.id

https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden_age/article/download/13582/5085

anak yang diberi tindakan siklus I terdapat 2 anak yang tertinggi dengan kriteria kemampuan motorik kasarnya sangat baik, 9 anak dengan kriteria kemampuan motorik kasarnya berkembang sesuai harapan, 4 anak dengan kriteria mulai berkembang, serta tidak ada anak yang tertinggal pada kriteria belum berkembang.

Tahap penelitian selanjutnya adalah refleksi, yaitu: kegiatan dianggap efektif dan efisien, namun terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan rata-rata anak masih kurang konsentrasi seringkali tidak memperhatikan saat memberikan penjelasan berlangsung dan juga anak-anak masih kurang percaya diri. Untuk menindak lanjuti kendala pada siklus I, diperlukan pengoptimalan tindakan yang lebih baik. Peneliti melakukan penambahan dan pembeda pada siklus I penambahannya pada permainan ini adalah permainan arah sepatu, sedangkan pembeda nya yaitu pada siklus II itu permainan nya di lakukan secara satu persatu sedangkan pada siklus II dilakukan secara kelompok yaitu dua anak sekali main, yang bertujuan untuk meningkatkan kerjasama, konsentrasi, dan kepercayaan diri anak, selain itu anak-anak agar termotivasi dengan adanya pembelajaran tersebut.

Siklus II
Setelah siklus 1 belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%,

7

ejournal.unisba.ac.id
https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden_age/article/download/13582/5085

maka analisis dan refleksi pada siklus I digunakan sebagai acuan perencanaan pada siklus II. Tahap pertama adalah perencanaan (Planning) yang diawali dengan persiapan media yang akan digunakan,

peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH), membuat pola alur permainan engklek, dan menyiapkan instrument penilaian dengan indikator-indikator kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Tahap kedua adalah tindakan (Action) penelitian ini dilakukan pada hari selasa sampai kamis tanggal 29-31 Juli 2025, Kegiatan pada pagi diawali dengan senam bersama dilakukan di depan halaman kelas. Setelah selesai melakukan kegiatan senam, anak-anak baris di depan depan kelas sebelum masuk kelas ibu guru memberikan “Salam Pagi Bergambar/Morning greeting”. Setelah itu peneliti menjelaskan tentang permainan engklek serta menjelaskan cara bermain engklek tersebut, kegiatan tersebut dilakukan di outdoor yakni dilakukan diluar kelas. Selanjutnya kegiatan bermain engklek yang mana peneliti menjelaskan kepada anak-anak tentang cara bermain engklek yang dilakukan secara berkelompok yaitu 2 orang sekali bermain, yang mana diawali pada start dengan membawa bola. Pada peta engklek anak mulai melompat dengan satu kaki jika ada 1 kotak, jika ada 2 kotak berarti melompat dengan 2 kaki secara berurutan, lalu pada kotak nomer 5 dan 6 anak melempar bola pada keranjang yang sudah disediakan. Selanjutnya dilanjut dengan melompat sesuai dengan petunjuk yang ada pada gambar yaitu melompat zig zag dengan dua kaki lalu menginjak kotak sesuai kotak berhitung sesuai urutannya. Lalu dilanjut dengan berjalan searah yang sesuai dengan gambar pada pola, gerakan gaya katak, melompat sama dengan gerakan engklek yang bergambar 2 kaki dan 1 kaki, lalu dilanjut dengan gerakan yang ada pada gambar tersebut. Setelah sampai finish anak melakukan gerakan menendang bola yang diarahkan pada gawang, setelah melakukan gerakan menendang anak menangkap bola yang dilempar oleh ibu guru pada saat menangkap bola 2 anak tersebut harus bekerjasama agar bola tersebut bisa menangkap bersama-sama. Setelah anak-anak semua sudah bermain permainan engklek, dilanjut dengan permainan Hopscotch Sepatu atau variasi dari permainan tradisional engklek yang dimodifikasi dengan menggunakan sepatu sebagai rintangan. Tahap ketiga yaitu tahap pengamatan (Observation) Peneliti melakukan pengamatan pada saat penelitian berlangsung, didapat hasil bahwa 13 anak sudah tercapai dan 2 anak masih belum tercapai. Tahap yang keempat yaitu tahap refleksi (Reflecting) pada tahap ini peneliti mengamati anak-anak yang hasilnya sudah mencapai target ketercapaian. Berikut hasil penilaian setelah dilakukannya tindakan siklus II:

Gambar 3. Lembar penilaian siklus 3

Dari table di atas dapat dilihat bahwa penerapan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun mendapatkan peningkatan ketercapaian 87%. Dari 15 anak yang sudah yang diberi tindakan siklus II, terdapat 13 anak yang sudah mencapai dengan kriteria kemampuan motorik kasarnya sudah sangat baik, dan 2 anak dengan kemampuan motorik kasarnya cukup baik dan masih memerlukan bimbingan lagi.


Gambar 4. Grafik Keberhasilan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Ngepung Patianrowo Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2,

Pada gambar di atas, menunjukkan bahwa

8


dx.doi.org | Pengembangan Aspek Motorik AUD Melalui Permainan Englek
<http://dx.doi.org/10.56910/pustaka.v4i1.1136>

penerapan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak

9

doi.org | Meningkatkan Aspek Perkembangan Motorik dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Tradisional Bakiak
<https://doi.org/10.30872/ecj.v4i1.4829>

usia 4-5 tahun di

10

journal3.um.ac.id | Penerapan Gerak dan Lagu “Bangun Pagi” dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Negeri Pembina 5 Malang
<http://journal3.um.ac.id/index.php/fp/article/download/691/706>

TK
'Aisyiyah Ngepung ini

11

ejournal.unisba.ac.id
https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden_age/article/download/13582/5085

mengalami peningkatan yang signifikan. Dari sebelum tindakan pra siklus sebesar 13,3% menjadi 73,3% pada siklus I, kemudian meningkat lagi menjadi 86,6% setelah diberikan tindakan pada siklus II.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi awal (pra siklus) pada anak usia 4-5 tahun dengna jumlah 15 anak di TK Aisyiyah Ngepung Patianrowo, peneliti memperoleh data bahwa kemampuan motorik kasar anak masih tergolong rendah, dari 4 indikator yang digunakan hanya 2 anak yang memenuhi indikator yang telah memenuhi. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas sebagian anak belum tercapai. Pada siklus I, penerapan permainan engklek mulai digabungkan dengan pembelajaran. Proses pelaksanaan dilakukan secara indoor dengan pendekatan individual, dimana anak bermain satu per satu sesuai intruksi. Hasil menunjukkan yang cukup signifikan, yaitu dari 13% pada pra siklus menjdi 73% pada siklus I. Sebagian besar anak sudah mencapai kriteria berkembang sesuai harapan, dan terdapat 2 anak yang masuk kriteria berkembang sangat baik. Meskipun ada kendala yang ditemukan antara lain: anak masih kurang fokus, anak cenderung bercanda dengan temannya, serta kurang percaya diri dalam mencoba permainan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa selain keterampilan motorik kasarnya, faktor konsentrasi dan keberanian anak juga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Modifikasi permainan tradisional engklek ini mengubah aturan atau cara bermain engklek agar lebih menarik, menantang, atau sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini. Berdasarkan refleksi pada siklus I, strategi pembelajaran dimodifikasi pada siklus II dengan 2 perubahan utama; (1) permainan dilakukan secara berkelompok dengan 2 anak bermain bersamaan yang bertujuan untuk melatih kerjasama dan meningkatkan motivasi, (2) kegiatan dilakukan di luar kelas atau outdoor yang bertujuan untuk memberikan ruang gerak yang lebih luas serta suasana yang lebih variative. Penambahan variasi permaian yaitu “Hopscotch Sepatu” yang bertujuan untuk membantu meningkatkan tantangan dan keterlibatan anak. Hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan lebih baik, yaitu 87% dari 15 anak, 13 anak sudah berada pada kategori tercapai, sedangkan 2 anak lainnya masuk kategori mulai berkembang. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek yang dimodifikasi sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, khususnya dalam aspek koordinasi kekuatan otot, keseimbangan, konsentrasi, dan kerjasama

Permainan tradisional engklek bertujuan untuk meningkat motorik kasar anak, dapat terkoordinasi gerakan tubuh, meningkatkan kepercayaan diri anak, dan masih banyak lagi. Selain itu anak juga bisa bermain dan berinteraksi sesama temannya dengan baik, seperti melompat menggunakan satu kaki atau dua kaki [16]. Melompat merupakan gerakan mengangkat tubuh dari satu titik untuk mempersiapkan langkah lari baik perlahan maupun cepat dengan menumpu satu kaki agar tubuh tetap seimbang. Jika anak terus menerus hanya terpaku pada belajar tanpa istirahat, ini bisa membuat imajinasinya mati daya pikirnya berkurang dan anak cenderung menjadi bosan [17]. Permainan tradisional engklek bermanfaat bagi anak karena dapat melatih koordinasi gerakan kaki, lengan, dan tangan dalam menjaga keseimbangan tubuh, baik ketika melompat maupun saat membawa benda ditelapak tangan. Selain itu, permainan ini juga dapat membantu mengasah kesabaran, memperkuat otot, menumbuhkan rasa percaya diri, serta meningkatkan konsentrasi anak [18]. Permainan tradisional engklek dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak-anak usia dini. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan engklek efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini [19]. Faktor-faktor yang berkontribusi pada keberhasilan permainan engklek dipengaruhi oleh beberapa seperti partisipasi keaktifan anak-anak, dukungan dari

guru, serta frekuensi dan durasi permainan yang konsisten. Anak-anak yang secara aktif terlibat dan berlatih permainan ini menunjukkan perkembangan motorik kasar yang lebih baik dibandingkan dengan anak-anak yang tidak berpartisipasi secara penuh [20].

Lampiran

□

□

Gambar 1. Desain Permainan Engklek

Gambar 2. Pra-siklus

□

□

Gambar 3. Kegiatan Penelitian Siklus 1

□

□

□

□

Gambar 4. Kegiatan Penelitian Siklus 2

IV. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek sangat efektif dalam meingkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Ngepung Patianrowo. Peneapan permainan ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam ketercapaian motorik kasar anak, dari 13% pada pra siklus menjadi 73% pada siklus I, meningkat menjadi 87% pada siklus II. Modifikasi permainan tradisional engklek dengan melibatkan anak secara aktif dalam kelompok dan menggunakan variasi permainan seperti “Hopscotch Sepatu” terbukti meningkatkan kerjasama, konsentrasi, dan kepercayaan diri anak. Selain itu, permainan tradisional engklek juga membantu anak dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar, koordinasi keseimbangan, dan interaksi sosial. Dengan demikian, permainan tradisional engklek tidak hanyaberfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat yang penting dalam mendukung perkembangan fisik dan sosial anak-anak usia dini.