

# ***Implementation of Traditional Engklek Games to Improve Gross Motor Skills of 4-5 Year Old Children at Aisyiyah Ngepung Patianrowo***

## **[Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Aisyiyah Ngepung Patianrowo]**

Tata Qurrota A'yun<sup>1)</sup>, Evie Destiana<sup>2\*</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*E-mail Korespondensi : [eviedestiana@gmail.com](mailto:eviedestiana@gmail.com)

**Abstract.** This study aims to improve the gross motor skills of 4-5 years old children at Aisyiyah 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 Aisyiyah 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 TKA, 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 bahwa penerapan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, dengan persentase 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 mercerminkan kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual, maupun kecerdasan religious [1]. Dengan demikian, 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 yang sangat penting untuk diperhatikan dalam Pendidikan Anak Usia Dini adalah perkembangan motorik, khususnya 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 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, 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, hopscotch), 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 Aisyiyah patianrowo berbeda dengan yang dialami oleh anak-anak kelompok A. Dari sebagian besar anak-anak di TK Aisyiyah 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 sesuatu secara terarah, 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.

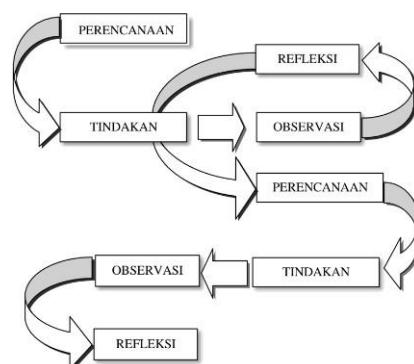
Untuk menstimulasi motorik kasar anak usia 4-5 tahun dapat dilakukan dengan melibatkan anak secara aktif, pembelajaran aktif itu juga bisa dilakukan melalui permainan melalui permainan tradisional. Permainan tradisional adalah suatu kekayaan budaya bangsa yang memiliki nilai-nilai luhur yang dapat diwariskan 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 Choiro 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 obervasi selama pertemun 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 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 & Taggart

Subjek penelitian ini terdiri dari 15 anak, 8 laki-laki dan 7 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 persentase keberhasilan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan

P = Angka Persentase

F = Jumlah Skor Yang Diperoleh Tiap Anak

N = Jumlah Keseluruhan Anak

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengamatan awal menunjukkan bahwa 2 dari 13 anak kemampuan motorik kasar masih belum berkembang sesuai dengan capaian perkembangan fase pondasi pada kurikulum merdeka. Oleh karenanya akan dilakukan penelitian tindakannya kelas berupa penerapan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di Tk Aisyiyah Ngepung, Patianrowo, Nganjuk. Berikut merupakan hasil berserta pembahasan penelitian ini.

#### A. Hasil

##### 1. Pra Siklus

Pada tahap 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 dituliskan pada lembar penilaian yang telah dibuat dengan hasil observasi awal sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil Penilaian Pra-siklus

Subjek	Indikator				Jumlah (S)	Kriteria (%)	Keterangan
	1	2	3	4			
Subjek 1	2	2	2	1	7	44%	BT (Belum Tercapai)
Subjek 2	2	1	2	2	7	44%	BT (Belum Tercapai)
Subjek 3	1	2	2	2	7	44%	BT (Belum Tercapai)
Subjek 4	2	1	2	3	8	50%	BT (Belum Tercapai)
Subjek 5	2	2	1	1	6	37%	BT (Belum Tercapai)
Subjek 6	2	1	2	3	8	50%	BT (Belum Tercapai)
Subjek 7	2	2	2	1	7	44%	BT (Belum Tercapai)
Subjek 8	2	1	1	3	7	44%	BT (Belum Tercapai)
Subjek 9	2	2	2	1	7	44%	BT (Belum Tercapai)
Subjek 10	1	2	2	1	6	37%	BT (Belum Tercapai)
Subjek 11	2	2	2	1	7	44%	BT (Belum Tercapai)
Subjek 12	3	3	3	3	12	75%	T (Tercapai)
Subjek 13	2	1	1	1	5	31%	BT (Belum Tercapai)
Subjek 14	2	2	2	3	9	56%	BT (Belum Tercapai)
Subjek 15	3	3	3	3	12	75%	T (Tercapai)

**Tingkat Ketercapaian**

13%

#### 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

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

Berdasarkan data pada tabel di atas, rata-rata pencapaian kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun yang diukur melalui 4 indikator menunjukkan bahwa 2 anak sudah tercapai dan 13 anak belum tercapai. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasarnya masih berada pada kategori sangat rendah, sehingga tingkat ketercapaian hanya 13%. Diperlukannya siklus 1 untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan permainan engklek.

### 1. Siklus I

Setelah melakukan kegiatan pra-siklus, peneliti akan melanjutkan penelitian pada siklus I. Pada siklus 1 ini terdapat beberapa tahapan yaitu: tahap pertama hingga tahap keempat sesuai dengan model PTK kemmis Taggart.

Tahap pertama adalah perencanaan (*Planning*) yang diawali dengan menyiapkan 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 dilakukan mulai tanggal 21 hingga 24 bulan Mei 2025, yang mana diawali dengan senam ringan di lapangan sekolah bersama guru. Setelah itu peserta didik duduk melingkar di depan kelas untuk melakukan kegiatan rutin setiap pagi. Kemudian peneliti menjelaskan tentang permainan engklek, dimana kegiatan tersebut dilakukan di dalam kelas. Selanjutnya kegiatan bermain engklek, ketika ada satu kotak pada peta engklek anak harus melompat menggunakan satu kaki dengan membawa bola, begitu pula ketika terdapat dua kotak pada peta engklek anak harus melompat menggunakan dua kaki dan masih membawa bola secara berurutan sesuai pada pola peta engklek. Ketika anak sampai pada kotak nomer 5 dan 6 anak melempar bola pada keranjang yang sudah disediakan. Lalu anak akan melompat zig-zag dengan 2 kaki. Setelah melompat zig-zag anak akan berjalan sesuai dengan pola pada peta engklek, kemudian anak akan melompat dua kali dengan menggunakan gaya katak. Selanjutnya anak akan melompat Menggunakan variasi dua kaki dan satu kaki sesuai dengan pola peta engklek dan melanjutkan variasi dengan kaki kanan atau kaki kiri. Tantangan ini ditutup dengan anak menendang bola ke arah guru lalu menangkap bola yang telah dilempar oleh guru. Setelah peserta didik bermain engklek, kegiatan selanjutnya yaitu melakukan *recalling* kepada peserta didik sebelum berdoa dan bersiap 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. Berikut hasil penilaian setelah dilakukannya tindakan siklus I:

**Tabel 2.** Lembar penilaian siklus I

Subjek	Indikator				Jumlah (S)	Kriteria (%)	Keterangan
	1	2	3	4			
Subjek 1	3	2	3	3	11	69%	BT (Belum Tercapai)
Subjek 2	3	3	3	3	12	75%	T (Tercapai)
Subjek 3	3	3	3	3	12	75%	T (Tercapai)
Subjek 4	3	3	3	3	12	75%	T (Tercapai)
Subjek 5	3	3	3	3	12	75%	T (Tercapai)
Subjek 6	3	2	3	3	11	69%	BT (Belum Tercapai)
Subjek 7	3	3	4	4	14	87%	T (Tercapai)
Subjek 8	3	2	3	3	11	69%	BT (Belum Tercapai)
Subjek 9	3	3	4	3	13	81%	T (Tercapai)
Subjek 10	3	3	4	4	14	87%	T (Tercapai)
Subjek 11	3	3	4	3	13	81%	T (Tercapai)
Subjek 12	4	3	4	4	15	94%	T (Tercapai)
Subjek 13	3	3	4	3	13	81%	T (Tercapai)
Subjek 14	3	2	3	3	11	69%	BT (Belum Tercapai)
Subjek 15	4	3	4	4	15	94%	T (Tercapai)

#### Tingkat Ketercapaian

73%

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

## 2. Siklus II

Setelah siklus 1 belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%, 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, peneliti menjelaskan cara bermain engklek yang dilakukan secara berkelompok yaitu dua orang sekalai bermain dan pada siklus ini bermain engklek dilakukan di *outdoor* yakni dilakukan diluar kelas. Untuk urutan pelaksanaan permainan engklek sesuai dengan pelaksanaan permainan pada siklus I. Hanya saja terdapat perbedaan dalam mekanisme atau cara bermain engklek pada siklus II ini, dimana pada siklus I anak melompat tepat pada pola sedangkan pada siklus II ini dua anak akan melompat secara bersamaan disamping kanan dan kiri pola pada media penelitian. Berikut ilustrasi mekanisme atau cara bermain engklek pada siklus II.



Gambar 1. Ilustrasi mekanisme permainan engklek siklus II

Setelah sampai finish anak melakukan gerakan menendang bola yang diarahkan pada gawang, lalu anak akan menangkap bola yang dilempar oleh guru menggunakan keranjang. Pada saat menangkap bola kedua anak tersebut harus bekerjasama agar bola tersebut tertangkap kedalam keranjang.

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:

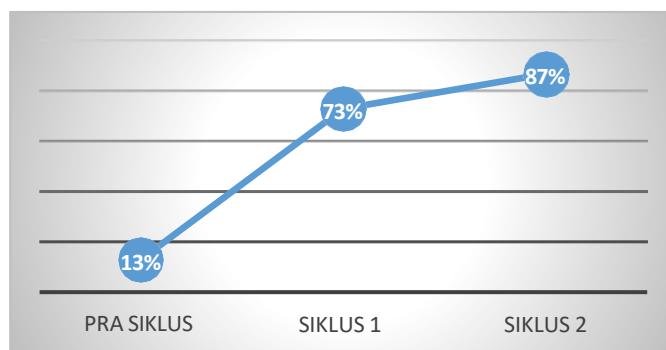
Tabel 3. Lembar penilaian siklus II

Subjek	Indikator	Jumlah				Kriteria (%)	Keterangan
		1	2	3	4		
Subjek 1	3	2	3	3	11	69%	BT (Belum Tercapai)
Subjek 2	4	3	3	4	14	87%	T (Tercapai)
Subjek 3	4	3	3	4	14	87%	T (Tercapai)
Subjek 4	4	3	4	3	14	87%	T (Tercapai)
Subjek 5	4	3	3	4	14	87%	T (Tercapai)
Subjek 6	3	3	4	4	14	87%	T (Tercapai)
Subjek 7	4	3	4	4	15	94%	T (Tercapai)
Subjek 8	4	3	4	3	14	87%	T (Tercapai)
Subjek 9	4	3	4	3	14	87%	T (Tercapai)
Subjek 10	4	3	3	4	14	87%	T (Tercapai)
Subjek 11	4	3	3	4	14	87%	T (Tercapai)
Subjek 12	4	3	4	4	15	94%	T (Tercapai)
Subjek 13	3	3	3	3	12	75%	T (Tercapai)
Subjek 14	3	2	3	3	11	69%	BT (Belum Tercapai)
Subjek 15	4	3	4	4	15	94%	T (Tercapai)

Tingkat Ketercapaian

87%

Dari tabel 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 penerapan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK ‘Aisyiyah Ngepung ini mengalami peningkatan yang signifikan. Dari sebelum tindakan pra siklus sebesar 13% menjadi 73% pada siklus I, kemudian meningkat lagi menjadi 87% setelah diberikan tindakan pada siklus II.

#### A. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi awal (pra siklus) pada anak usia 4-5 tahun dengan jumlah 15 anak di TK Aisyiyah Ngepung Patianrowo, peneliti mengolah 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 menjadi 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 keberanahan 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 serta keterlibatan anak, (2) kegiatan dilakukan di luar kelas atau *outdoor* yang bertujuan untuk meningkatkan tantangan, memberikan ruang gerak yang lebih luas serta suasana yang lebih variatif. 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 meningkatkan 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 menutupi 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 berpatisipasi secara penuh [20].

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Ngepung Patianrowo. Penerapan 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 terbukti dapat meningkatkan kepercayaan diri anak dalam gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi; konsentrasi dalam melempar atau menendang sesuatu secara terarah; dan kerjasama anak dalam menangkap sesuatu secara tepat. Selain itu, permainan tradisional engklek juga membantu anak dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar, koordinasi keseimbangan, dan interaksi sosial. Dengan demikian, permainan tradisional engklek tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat yang penting dalam mendukung perkembangan fisik dan sosial anak-anak usia dini.

#### V. UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada allah SWT atas limpahan kemudahan yang diberikan rahmat dan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar hingga selesai. Setiap langkah yang ditempuh tidak terlepas dari petunjuk dan pertolongannya, yang senantiasa memberikan kekuatan dan ketabahan dalam menghadapi berbagai rintangan selama proses penelitian. Penulis turut menyampaikan apresiasi yang tulus kepada dosen pembimbing atas segala bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga dalam proses penyusunan penelitian ini. Ucapan terimakasih yang tulus juga disampaikan kepada keluarga tercinta, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, serta motivasi tanpa henti, menjadi sumber kekuatan dalam menyelesaikan penelitian ini. tak lupa, ucapan terimakasih kepada pihak TK Aisyiyah Ngepung Patianrowo-Nganjuk, yang telah memberikan izin, kesempatan, serta kerja sama yang sangat membantu dalam kelancaran penelitian ini. Rasa terimakasih yang sama juga ditujukan kepada teman-teman yang selalu memberikan semangat, dorongan, serta, kebersamaan dalam setiap proses yang dijalani. Terakhir, penulis menghaturkan rasa terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam mendukung penyelesaian penelitian ini. Semoga segala bentuk kebaikan, bantuan, dan dukungan telah diberikan mendapatkan balasan yang terbaik dari allah SWT.

#### VI. REFERENSI

- [1] A. Gili and A. Juita, “PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KOGNITIF AUD DI KOPER PEUPADO MALANUZA DENGAN MENGGUNAKAN BERBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KELAS B1 DAN B2 333,” *J. Citra Pendidik. Anak*, vol. 2, pp. 677–684, Aug. 2023, doi: 10.38048/jcpa.v2i3.1547.
- [2] P. Liani, H. Ambarwati, and I. Tristya, “Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus dan Motorik Kasar Anak Usia Dini,” *Al-Zayn J. Ilmu Sos. Huk.*, vol. 1, pp. 71–101, Dec. 2023, doi: 10.61104/alz.v1i2.136.
- [3] M. Denok, F. Istiklaili, and C. Nuryati, “Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di KB Tunas Marenggeng Desa Sindangwangi Kabupaten Brebes,” *Sentra Cendekia*, vol. 2, p. 63, Jul. 2021, doi: 10.31331/sencendekia.v2i2.1766.
- [4] N. B. Darmawati and C. Widayasari, “Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, pp. 6827–6836, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.3487.
- [5] M. Mu’asyaroh, “Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan 3m (melempar, menangkap, dan menendang) Bola,” *BUHUTS AL ATHFAL J. Pendidik. dan Anak Usia Dini*, vol. 3, pp. 251–270, Dec. 2023, doi: 10.24952/alathfal.v3i2.9978.
- [6] Q. A. gemael Fadhillah Irsyad Rahman, Fathurrazzaq Adjie, Immanuel Lumiu, Shintya Bellia Siahaya, R. Retna Kinanti Dewi, “Melestarikan Permainan Tradisional Engklek Kepada Generasi Z,” ... (*Dedikasi Olahraga* ..., vol. 01, pp. 14–18, 2023, [Online]. Available: <https://journal.unsika.ac.id/index.php/dorkes/article/view/9632%0Ahttps://journal.unsika.ac.id/index.php/dorkes/article/download/9632/4103>
- [7] Z. O. Hasibuan and S. Siregar, “Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Tk Almuhammadiyah Sijitang Padangsidimpuan,” *J. Sentra Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 22–27, 2024, doi: 10.51544/sentra.v3i1.5247.
- [8] T. Nugroho, C. Yuwon, G. T, and R. Astuti, “Permainan Tradisional sebagai Media Perkembangan Sosial dan Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak,” *J. Bina Desa*, vol. 4, pp. 83–88, Feb. 2022, doi: 10.15294/jbd.v4i1.20960.

- [9] M. Umu Da'watul Choiru, "Peningkatan kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia 4-5 Tahun," vol. 5, no. 1, pp. 63–72, 2021.
- [10] Dini Indriyani, Heri Yusuf Muslihin, sima Mulyadi, "Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 3, p. 349, 2021, doi: 10.23887/paud.v9i3.34164.
- [11] S. Candra, R. Fitriastuti, E. Widaningrum, H. Indrayani, T. Suyanti, and U. Dati, "PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK DALAM MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK TRANSISI PAUD-SD," *J. MITRA SWARA GANESHA*, vol. 11, pp. 17–24, Jul. 2024, doi: 10.36728/jmsg.v11i2.4203.
- [12] A. Azizah, "Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran," *Auladuna J. Prodi Pendidik. Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 3, no. 1, pp. 15–22, 2021, doi: 10.36835/au.v3i1.475.
- [13] A. C. Karyadi and R. Jannah, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Dampu Bulan," *J. Penelit. Tindakan Kelas*, vol. 1, no. 1, pp. 53–56, 2023, doi: 10.61650/jptk.v1i1.181.
- [14] E. Istikomah, S. Suripah, A. Abdurrahman, and C. Putri, "Students' Geometric Creative Thinking Skills: An Analytical Study," *Kreano, J. Mat. Kreat.*, vol. 15, pp. 566–577, Dec. 2024, doi: 10.15294/t1es3n83.
- [15] Ardiansyah, Risnita, and M. Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif," *J. IHSAN J. Pendidik. Islam*, vol. 1, pp. 1–9, Jul. 2023, doi: 10.61104/ihsan.v1i2.57.
- [16] V. Yuliani, V. Oktavia, V. S. Magfiroh, U. Rohmah, and U. Hasanah, "Penerapan Metode Bermain Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini RA Az Zahra Sukahaji," *Bhs. dan Mat.*, vol. 3, no. 2, pp. 38–47, 2025, [Online]. Available: <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i2.1688>
- [17] Q. Nada, Y. Nurani, and H. Hikmah, "Inovasi Permainan Engklek untuk Menstimulasi Keterampilan Gerak Lokomotor Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, p. 13, 2024, doi: 10.47134/paud.v1i2.316.
- [18] Qory Jumrotul Aqobah, Chanesa Hestiani Putri, Kiki Rizqyatul Ummah, and Rintan Wanti Anisah, "Permainan Tradisional Engklek Untuk Peningkatan Motorik Peserta Didik Di Sekolah Dasar," *J. Olahraga Rekat (Rekreasi Masyarakat)*, vol. 2, no. 1, pp. 1–15, 2023, doi: 10.21009/jor.21.1-15.
- [19] D. A. S. Desi Ismawanti, Ismawati, "Efektifitas Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak," *Kumara Cendekia*, vol. 13, no. 2, pp. 183–193, 2025, doi: 10.20961/kc.v13i2.100413.
- [20] T. T. Aristianti, E. Faatinisa, and Y. N. Annisa, "Jurnal Anak Bangsa," *IMPLEMENTASI PERMAINAN ENGKLEK DALAM Meningkat. Mot. KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA AL-KHAIRIYAH*, vol. 1, no. 1, pp. 121–240, 2022, doi: <https://doi.org/10.46306/jas.v1i2> p-ISSN, pp. 121–240, 2022.

**Conflict of Interest Statement:**

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

**Gambar 1.** Desain Permainan Engklek**Gambar 2.** Pra-siklus**Gambar 3.** Kegiatan Penelitian Siklus 1**Gambar 4.** Kegiatan Penelitian Siklus 2