

Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Engklek

Syazkia Salsabila Rais^{1✉}, Masganti Sit²

(1,2) Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

✉ Corresponding author
[syazkiapiauad3@gmail.com]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan kemampuan motorik kasar permainan aneklek. Dan penelitian ini mempunyai kontribusi yaitu memberikan informasi kepada pembaca atau guru tentang bagaimana penggunaan permainan aneklek untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui aneklek. Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian sebanyak 10 orang anak. Menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi, dengan teknik analisis data melalui teknik persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan aneklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini yang terdiri dari aspek keseimbangan, berdiri dengan satu kaki (jinjit) dan melempar. Peningkatan terjadi secara bertahap pada setiap siklus yang dilaksanakan selama dua kali pertemuan.

Kata Kunci: Keterampilan Motorik Kasar, Permainan Engklek, Anak Usia 5-6 Tahun

Abstract

This study aims to analyze the improvement in gross motor skills in playing cranks. This research contributes by providing information to readers or teachers about using the Engklek game to improve gross motor skills through Engklek. This type of research uses Classroom Action Research (PTK) with 10 children as subjects. Using observation and documentation data collection techniques, with data analysis techniques using percentage techniques. This research shows that the crank game can improve young children's gross motor skills, which consist of balance, standing on one leg (tiptoe), and throwing. This increase occurred gradually in each cycle carried out over two meetings.

Keywords: Gross Motor Skills, Engklek Games, Children Aged 5-6 Years

PENDAHULUAN

Anak usia dini diartikan sebagai periode antara kelahiran seorang anak hingga usia enam tahun (Fitriani & Adawiyah, 2018). Ini merupakan tahap perkembangan yang kritis bagi perkembangan kepribadian, karakter, dan kapasitas intelektual anak. Sebaliknya, anak usia dini didefinisikan oleh National Association for the Education of Young Children (NAEYC) sebagai anak yang berusia antara 0 dan 8 tahun. Anak usia dini diartikan sebagai kelompok yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan (Azizah et al., 2024). Dari beberapa definisi, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini meliputi anak yang berusia di bawah 6 tahun, termasuk mereka yang masih dalam kandungan dan sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, psikis, dan intelektual. Hal ini mencakup anak-anak yang dilembagakan dan tidak dilembagakan. pendidikan pada tahun-tahun awal (Sulistyo et al., 2021). Perubahan bertahap dalam kapasitas dan kendali untuk bergerak melalui interaksi yang berbeda antara aspek pengalaman atau pelatihan dan kematangan dikenal sebagai perkembangan motorik, atau sekadar perkembangan

motorik. Hal ini dapat diketahui dengan memperhatikan gerak dan perubahan anak (Umam, 2022). Zeng menyatakan dalam (Saparia et al., 2022) perkembangan fisik motorik berdampak pada kehidupan anak, maka hal tersebut merupakan komponen pendidikan anak usia dini yang harus dibenahi.

Menurut George H. Sage (1984), kemampuan motorik merupakan kemampuan pribadi yang dikaitkan dengan keberhasilan dalam menggunakan berbagai kemampuan yang dipelajari sejak masa kanak-kanak. Keterampilan ini berfungsi sebagai landasan untuk melakukan berbagai tugas (Saripudin, 2019). Perolehan suatu keterampilan didasarkan pada bakat mendasar seperti keseimbangan dan diajarkan melalui berbagai latihan (Sari et al., 2019). Menurut (Saripudin, 2019) kemampuan motorik kasar mencakup tindakan yang melibatkan seluruh gerakan kaki dan anggota tubuh, termasuk melompat, berenang, dan menembak. Perspektif Sage didukung oleh (Magill & Anderson, 2014: 11), yang mendefinisikan keterampilan motorik kasar sebagai keterampilan motorik yang melibatkan penggunaan otot-otot besar untuk mencapai kemampuan tujuan, seperti berjalan, melompat, melempar, dll. (Gallahue dan Ozmun, 2006:17) mendefinisikan keterampilan motorik kasar sebagai kemampuan melakukan suatu gerakan dengan menggunakan beberapa otot besar; keterampilan lokomotor meliputi mendorong, berlari, dan melompat; keterampilan manipulatif meliputi memantulkan bola, menarik dengan kedua tangan, melempar ayunan tinggi, dan berguling dengan ayunan rendah; dan komponen keterampilan motorik meliputi keseimbangan, koordinasi, kecepatan, kelincahan, dan kekuatan. (Coker, 2004:6) menawarkan sudut pandang alternatif, yang menyatakan bahwa kemampuan motorik kasar adalah kemampuan yang secara khusus menghasilkan gerakan lengan dan kaki namun kurang menekankan pada akurasi. Keterampilan motorik kasar adalah keterampilan yang memerlukan penggunaan otot-otot besar untuk melakukan tugas-tugas seperti berjalan dan menggerakkan lengan (Mahmud et al. 2018). Kemampuan motorik kasar didefinisikan sebagai kemampuan menggerakkan seluruh tubuh atau sebagian besar tubuh dengan memanfaatkan kelompok koordinasi otot tertentu yang berbeda (Gordon & Browne, Moeslichatoen, 2004: 10). Anak-anak dapat memperoleh keterampilan termasuk kekuatan, kecepatan, daya tahan, kelincahan, fleksibilitas, keseimbangan, koordinasi, dan lompatan. Menurut Jackman (2009:302), terdapat tiga kategori keterampilan motorik kasar: lokomotor, nonlokomotor, dan manipulasi gerak. Menurut Decaprio (2013), kemampuan motorik kasar ditentukan oleh tingkat kematangan anak dan mengacu pada kemampuan tubuh dalam menggunakan seluruh otot besarnya, sebagian ototnya, atau seluruh tubuhnya. Menurut Mahmud (2018), kemampuan motorik kasar anak berhubungan dengan kemampuannya menggerakkan bagian tubuh utama seperti tangan dan kaki. Mobilitas seorang anak dipengaruhi langsung oleh perkembangan fisiknya. Keterampilan motorik kasar didefinisikan sebagai gerakan yang melibatkan seluruh atau sebagian tubuh, termasuk gerakan lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. Gerakan-gerakan tersebut dapat melibatkan koordinasi, keseimbangan, kecepatan, kelincahan, dan kekuatan. Kesimpulan ini didasarkan pada sejumlah teori yang telah dikemukakan. Mendorong anak untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas yang menyenangkan dan menarik perhatian dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan motorik kasarnya. Salah satunya adalah latihan seluruh tubuh yang menekankan penggunaan tangan dan kaki secara khusus (Hurlock, 2011). Anak tumbuh dan berkembang secara alami. Hal ini dapat dicapai jika pertumbuhan dan perkembangan didorong. Perkembangan anak usia dini umumnya dikaitkan dengan komponen kognitif, verbal, motorik, artistik, sosial-emosional, dan moral yang berkaitan dengan agama (Mahmud, Kajian, Islam, & Usia, n.t.). Salah satu komponen perkembangan yang dapat mencakup pertumbuhan aspek lainnya adalah aspek perkembangan motorik. Menurut George H. Sage (1984), keterampilan motorik adalah kemampuan pribadi yang berhubungan dengan pelaksanaan berbagai keterampilan yang dipelajari sejak awal masa bayi. Keterampilan ini menjadi dasar dalam melakukan berbagai pekerjaan. Seseorang dapat memperoleh keterampilan baru melalui berbagai aktivitas, dan keterampilan ini bergantung pada kualitas mendasar seperti keseimbangan (Made Rosiani et al., 2024).

Permainan tradisional yang disebut Engklek dimainkan di Jawa; nama lain dari game ini ada di berbagai lokasi lain (Aulia et al., 2023). Menurut Rahmawati (2009: 10), engklekatausondah ialah permainan yang dimainkan dengan cara melompati suatu garis dengan satu kaki. Sedangkan permainan ini disebut juga engklek atau ingkling, menurut (Desiana & Khan, 2022). Namanya

diambil dari fakta bahwa Anda harus berjalan dan melompat dengan satu kaki saat melakukan engklek. Menurut Mulyati (2013:46), ada pendapat lain yang menyebutkan alasan dinamakan engklek karena dimainkan dengan satu kaki, yaitu kata dalam bahasa Jawa yang berarti "engklek".

Biasanya, wanita adalah orang yang menyukai permainan mudah ini saat masih anak-anak. Namun, anak laki-laki juga sama-sama mampu bermain. Biasanya, dua hingga lima anak adalah pemain engklek. Karena taman bermainnya datar, maka mungkin bisa diselesaikan di halaman yang tidak terlalu luas. Montolalu, 2005 Permainan engklek merupakan sebuah ritual kuno dimana pemainnya membuat bidang datar di atas tanah kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak berikutnya. Biasanya, dua hingga lima ekor betina memainkan permainan engklek di halaman rumah.

Mengingat banyaknya kualitas positif yang terkandung dalam permainan ini, sangat disayangkan jika kemajuan teknologi menekan permainan engklek yang sudah kuno ini (Fadjariyanti & Fathiyah, 2022). Ciri-ciri positif tersebut antara lain kemampuan untuk menumbuhkan rasa kebersamaan di antara anak-anak dan teman sekelasnya, mendorong sosialisasi yang aktif, dan pada akhirnya memberikan kebahagiaan kepada generasi muda. Ia memiliki berbagai keterampilan motorik, seperti kemampuan: (1) berdiri dengan satu kaki; (2) berjalan maju dalam garis lurus; (3) menaiki tangga dengan baik; (4) melompat setinggi 15 sampai 30 cm; (5) melempar dan menangkap bola dengan baik; (6) memegang pensil dengan sempurna; (7) menulis beberapa huruf dan angka; dan (8) melakukan tugas tangan yang semakin sulit. Meskipun setiap individu mengembangkan hal yang sama, dengan kecepatan yang berbeda-beda; sifat-sifat tertentu tumbuh lebih awal dibandingkan sifat-sifat lainnya, meskipun dalam praktiknya perkembangan dua sifat tersebut terjadi pada waktu yang bersamaan (Fadjariyanti & Fathiyah, 2022).

Menurut Desiana dan Khan, pendidikan sangat penting untuk memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak serta memastikan perkembangan mereka yang sehat. Menurut Permainan Relay untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5–6 Tahun, penelitian mengenai motorik kasar anak, perkembangan motorik kasar mengalami peningkatan (Hasanah & Tangse, 2022). Selain itu juga telah dilakukan penelitian mengenai permainan bola kecil untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini kelompok B di TK Pertiwi DWP Kota Tasikmalaya. Hasil penelitian tersebut dinilai berhasil dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar bayi (Nur et al., 2017). Selain itu, penelitian mengenai pemanfaatan senam ritmik untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak usia dini menunjukkan bahwa semakin kreatif dan bervariasi kegiatannya, maka semakin besar peluang anak untuk mengembangkan keterampilan motorik kasarnya secara maksimal (Ulfah & Putra, 2021).

Selain itu, penelitian mengenai Permainan Tradisional Engkol dalam Meningkatkan Motor Kasar pada Anak Usia Dini menunjukkan bahwa permainan ini dapat dikembangkan apabila anak memenuhi beberapa syarat antara lain mampu bermain dengan lincah, menjaga keseimbangan tubuh, dan menjaga kekuatan otot (Indriyani et al., 2021). Selain itu, penelitian tentang Merangsang Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engkol di Kelompok I B TK Armaniyah menunjukkan bahwa anak dapat mengembangkan permainan serta keterampilan motorik kasarnya yang lebih aman dan menyenangkan (Yusuf, 2022). Peneliti akan melakukan penelitian tentang peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak usia lima hingga enam tahun dengan menggunakan permainan engklek dengan indikator yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Para peneliti menggunakan keseimbangan, melempar, dan berjinjit sebagai indikasi.

Peneliti mengamati anak-anak di TK Iftah Rizkiansyah yang berusia antara 5 dan 6 tahun dan menemukan bahwa perkembangan kemampuan motorik kasar anak belum berjalan sesuai rencana. Beberapa anak tidak mampu menyeimbangkan, melempar, atau berjinjit. Untuk mencegah keterampilan motorik kasar anak bekerja maksimal saat bermain kincir engkol. Oleh karena itu, di antara sekian banyak permainan klasik yang mencerminkan nilai-nilai sportivitas, persahabatan, ketekunan, dan kesenangan adalah permainan engklek. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana permainan engklek meningkatkan kemampuan motorik kasar. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi dengan mengedukasi pembaca dan pendidik tentang

penggunaan permainan engklek untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar (Yeyet & Rahayu Tresna Dewi, 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini disebut Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dan dilaksanakan menjadi dua siklus: siklus I terdiri sebanyak tiga kali pertemuan. Sedangkan siklus II sama tahapannya seperti siklus I dan dilaksanakan dari hasil refleksi dan perbaikan siklus I. Sepuluh siswa TK Iftah Rizkiansyah berusia lima sampai enam tahun dijadikan sebagai subjek penelitian. Untuk menentukan seberapa dekat suatu kegiatan dalam menghasilkan hasil yang diinginkan, digunakan teknik observasi. Empat fase membentuk proses penelitian dalam satu siklus: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Ardiansyah et al., 2023).



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas

Menggunakan alat pengumpulan data yang terstruktur dengan baik sesuai dengan tujuan penelitian adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. 1) Format observasi digunakan sepanjang proses pembelajaran, dan lembar observasi digunakan untuk mencatat temuan. 2) Foto-foto yang diambil selama proses pembelajaran dimanfaatkan untuk dokumentasi.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Motorik Kasar

No	Indikator	Capaian Pembelajaran				Persentase
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Kakinya menekuk 90 derajat atau kurang					
2.	Tubuh tegak					
3.	Mampu berjingkat dua kali berturut-turut					
4.	Saat melempar gacuk lengan arah kedepan					
5.	Gerakan seperti membuang dari atas kebawah					
6.	Jari-jari membuka ke arah tujuan					
7.	Badan condong kedepan					
8.	Kaki tetap diam					
9.	Berjingkit dengan satu kaki					
10.	Mendarat dengan kedua kaki secara seimbang					

Keterangan :

BB = Belum Berkembang (Skor 1)

MB = Mulai Berkembang (Skor 2)

BSH = Berkembang Sesuai Harapan (Skor 3)

BSB = Berkembang Sangat Baik (Skor 4)

Menurut Sudjiono (2009:4), analisis data ditangani secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel, yaitu:

$$P = f/n \times 100 \%$$

Keterangan :

P = presentase yang diperlukan

F = frekuensi nilai

n = jumlah anak

100 = presentase

Peneliti menggunakan indikator keberhasilan untuk mengukur seberapa baik penelitian ini dilaksanakan yang dijadikan acuan keberhasilan dalam peningkatan kemampuan motorik kasar pada permainan aneklek. Penentuan berhasil tidaknya Tindakan ini ditentukan oleh peneliti melalui subjek yang akan diteliti. Berikut ini adalah indikator keberhasilan yang dicapai:

Tabel 2. Indikator PresentasiKeberhasilan Tindakan Motorik Kasar Anak

Presentase	Keterangan
85-100%	Baik sekali
69-84%	Baik
53-68%	Cukup
0-52%	Kurang

Apabila 8 dari 10 anak mencapai kategori baik pada setiap aspek pengamatan, atau bila rata-rata persentase keberhasilan 10 anak adalah 85%, maka tindakan penelitian dianggap berhasil. Sebaliknya bila rata-rata nilai capaian perkembangan anak dalam peningkatan motorik kasarnya berada di bawah 70%, maka tindakan penelitian dianggap tidak berhasil dan harus diulang pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan dua pertemuan setiap siklusnya. Selama satu minggu pada siklus I, pembelajaran dilakukan melalui permainan solo. Latihan permainan Anklek ini meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui penggunaan indikator keseimbangan, jinjit, dan melempar. Para peneliti mengamati anak-anak bermain engklek dan mencatat prestasi masing-masing pemain.

Tabel 3. Hasil Capaian kemampuan Motorik Kasar Anak TK Iftah Rizkiansyah

B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
Fadlan	Siklus 1	I	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	6,5	9,5	3
	Siklus 2	I	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	10	17,5	6,5
Alea	Siklus 1	I	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	6	12,5	5
	Siklus 2	I	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	10	19,5	7,5
Mutia	Siklus 1	I	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	6	12,5	5
	Siklus 2	I	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	11	18	7,5
Sabija	Siklus 1	I	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	5	10,5	3
	Siklus 2	I	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	8,5	16,5	6,5
Arkhan	Siklus 1	I	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	4	10,5	3,5
	Siklus 2	I	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	8,5	17,5	6,5
Luthfi	Siklus 1	I	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	6,5	10,5	4
	Siklus 2	I	2	3	3	2	3	3	3	1	2	3	8,5	17,5	6
Sabil	Siklus 1	I	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	4	11,5	4
	Siklus 2	I	3	2	3	4	3	4	3	3	2	3	9	18,5	7
Jihan	Siklus 1	I	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	5,5	10,5	4
	Siklus 2	I	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	10,5	18	7
Jumlah			91	112	95	119	119	123	109	99	99	109	149	284,5	104

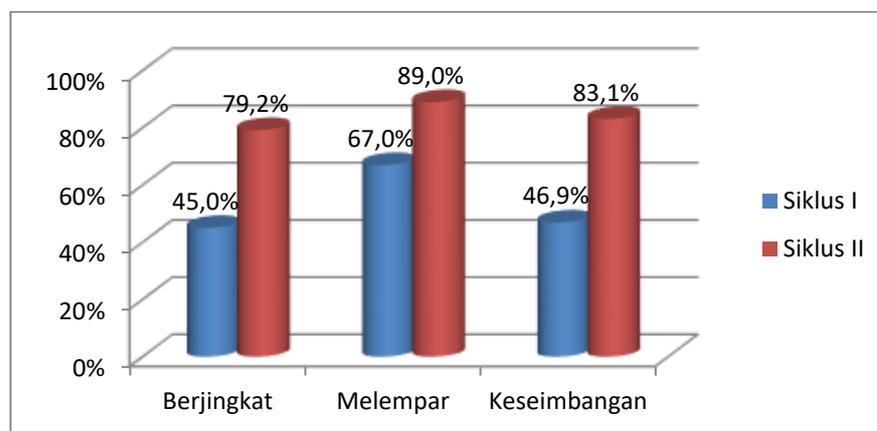
Pada siklus II, anak mengikuti gerakan pada gambar yang mereka pilih dan memainkan permainan Angklek sendiri selama satu minggu sebagai bagian dari proses pembelajaran. Latihan permainan Angklek ini meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui penggunaan indikator keseimbangan, jinjit, dan melempar. Anak-anak bermain, dan peneliti melihat adanya peningkatan pada penampilan angklek setiap anak.

Hasil Bagian I dan II Berdasarkan hasil penelitian pada Bagian I, aktivitas motorik kasar anak pada indikator keseimbangan mencapai 46,9%, sedangkan pada Bagian II mencapai 83,1% sehingga terjadi penurunan sekitar 36,3%. Aktivitas motorik kasar anak pada siklus I mencapai 45% dan mencapai 79% pada siklus II sehingga tergolong Baik. Sebaliknya, indikator regresi pada Bagian I memiliki rata-rata tingkat penyajian sebesar 67%, sedangkan pada Bagian II memiliki tingkat penyajian sebesar 89% sehingga menghasilkan kenaikan sebesar 34,2% yang tergolong cukup baik. Tabel 1 disajikan hasil prestasi anak tersebut.

Tabel 4. Presentase Rata-rata Capaian Kemampuan Motorik Anak TK Iftah Rizkiansyah

Aspek	Siklus I		Siklus II		Peningkatan
	Jumlah	Persen	Jumlah	Persen	
Berjingkat	54	45,0%	95	79,2%	34,2%
Melempar	134	67,0%	178	89,0%	22,0%
Keseimbangan	37,5	46,9%	66,5	83,1%	36,3%

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan eklektik dapat membantu keterampilan motorik kasar anak termasuk keseimbangan, jinjit, dan melempar meningkat. Setiap siklus yang dijalankan menghasilkan perbaikan progresif. Grafik batang di bawah mengilustrasikan bagaimana memainkan beragam permainan dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik kasarnya:



Grafik 1. Perbandingan Keterampilan Motorik Kasar Anak Pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan temuan yang ditunjukkan pada grafik di atas, peneliti hanya melakukan dua siklus sejak tujuan penelitian tercapai. Di TK Iftah Rizkiansyah Jl. Stm Gg, Arifin No. 30, Medan Amplas, diamati bahwa kemampuan motorik kasar anak meningkat seiring dengan meningkatnya kegiatan belajar mengikuti tindakan melalui permainan eklektik. Anak-anak tersebut berusia 5-6 tahun.



Gambar 1. Anak TK IftahRizkiansyahBermainEngklek

Di antara permainan yang telah dimainkan selama beberapa generasi, permainan tradisional sudah ada sejak zaman prasejarah dan kemungkinan besar ditemukan oleh nenek moyang kita. Selain itu, Setyo (2009) mengartikan permainan tradisional sebagai kegiatan ramah anak dengan beberapa ragam yang dilakukan secara dadakan dan dibuat dari bahan dasar sesuai dengan ciri budaya lingkungan hidup. Kemudian, menurut Soepandi dalam Setyo (2009), permainan tradisional tersebut dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu permainan rekreasi, permainan kompetitif, dan permainan instruksional. Dapat kita simpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan secara turun temurun, diwariskan oleh nenek moyang, dan dapat dimainkan baik sendiri maupun berkelompok. Secara turun temurun masyarakat telah memainkan permainan tradisional Engklek yang melibatkan berjalan atau melompat dengan satu kaki (Dharmamulya, 2008). Permainan Engklek merupakan permainan fisik yang dilakukan dengan cara melompat dan berdiri di atas kotak permainan yang telah digambar di atas tanah dengan salah satu atau kedua kaki (Wiyono, 2015).

Penelitian sama pernah dilakukan Indriyani dkk. bertajuk "Permainan Engklek Tradisional dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini" yang menyatakan bahwa peranannya dapat dikembangkan dengan memenuhi beberapa indikator, antara lain kemampuan anak dalam bermain dengan ketangkasan, keseimbangan, dan kekuatan (Indriyani et al., 2021). Selain itu, penelitian sebelumnya oleh Yusuf et al. bertajuk "Stimulasi Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek I Kelompok B TK Armaniyah" menunjukkan bahwa dengan melakukan permainan engklek dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak sekaligus menghasilkan permainan yang menyenangkan dan aman (Yusuf, 2022).

Ada langkah-langkah yang harus dilakukan pemain saat bermain engklek. Hal ini sejalan dengan pernyataan Mulyani (2013) dalam Desvarosa (2012) tentang tahapan-tahapan dalam bermain engklek, yaitu: (1). menciptakan pola engkol. Ini adalah permainan yang wajib dimainkan di luar atau di luar rumah. Permainan ini dapat dimainkan di atas tanah atau di atas ubin, namun memerlukan halaman yang kecil dan rata dengan luas antara tiga hingga empat meter persegi. Biasanya, lapangan atau arena sondah/engklek berukuran antara tiga puluh hingga enam puluh meter persegi atau persegi panjang. Anak-anak biasanya menggunakan batu atau pecahan genteng untuk membuat lapangan. Anda dapat menggunakan kapur jika berada di tanah. Setiap anak mempunyai "gacuk" yang diratakan agar tidak terguling dan dibuat dari pecahan genteng atau tembikar. (2). Setelah menentukan pemain utama, seluruh peserta atau anak-anak berkumpul dan melakukan "hompimpah" bersama-sama. Karena permainan ini dimainkan secara bergiliran, maka pemain pertama harus "suit" atau hompimpahalaihumgambrenng untuk memilih siapa yang terlebih dahulu. Permainan ini diprakarsai oleh pemain termuda. Dan (3). Melakukan lemparan Lemparan dilakukan oleh pemain pada kotak pertama. Gacuk yang dilempar harus berada di dalam kotak; jika mengenai kotak lain dianggap tidak sah dan diubah oleh pemain berikutnya. Pemain pertama memulai dengan melompat dari kotak 1 ke kotak berikutnya dengan satu kaki ke atas dan kaki lainnya ditekuk ke belakang. Pemain kemudian berhenti sejenak sebelum melompat lagi dan meraih

pasak di kotak 1 dengan satu kaki masih terangkat. Selanjutnya atlet meluncurkan bola ke wadah kedua. Pemain dianggap tersingkir jika keluar dari kotak kedua. Begitu seterusnya hingga kotak terakhir terlempar dengan bunyi gedebuk yang keras. Setelah semua orang menyelesaikan tugasnya, pemain melempar bola dengan punggung menghadap engkol. Jika cocok dengan kotak yang dipilih, kotak itu menjadi rumahnya. Jika ia mampu mengembalikan bola engkol ke kotak pertama dan menang, saat itulah permainan berakhir. Hal ini menunjukkan bahwa bermain engklek sangat bermanfaat untuk meningkatkan semua aspek perkembangan anak, termasuk keterampilan motoriknya, karena penelitian menunjukkan bahwa bermain engklek meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Mendorong anak untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas yang menyenangkan dan menarik perhatian dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan motorik kasarnya. Salah satunya adalah latihan seluruh tubuh yang menekankan penggunaan tangan dan kaki secara khusus (Hurlock, 2011). Hal ini terlihat dari kondisi awal siklus I sampai dengan siklus II mencapai nilai rata-rata sebesar 89% yang mengalami peningkatan pada setiap indikator sehingga telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 85%, bahwa hasil permainan engklek di TK Iftah Rizkiansyah dengan demikian dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Ditetapkan bahwa kemampuan motorik kasar siswa TK Iftah Rizkiansyah Medan Amplas dapat ditingkatkan dengan melakukan aktivitas bermain engklek.

KESIMPULAN

Simpulan bahwa permainan engklek dapat membantu anak usia dini di TK Iftah Rizkiansyah mengembangkan kemampuan motorik kasarnya berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya. Setiap siklusnya, kemampuan motorik kasar anak terus meningkat. Skor kemampuan motorik kasar anak kurang mencapai tingkat yang diharapkan pada siklus I. Pada siklus II, setiap ukuran kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan. Untuk membantu anak mencapai tujuan peneliti, permainan engklek digunakan dalam dua siklus belajar yang berbeda: bermain sendiri dan bermain sendiri tetapi menampilkan gerakan-gerakan yang dipilih oleh anak. Hal ini meningkatkan kemampuan motorik anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini. Dalam kesempatan ini peneliti diberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di TK Iftah Rizkiansyah dan disambut dengan hangat dan penuh keakraban. Mudah-mudahan Allah SWT membalas kebaikan bagi setiap orang dengan apa yang diberikan, Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Aulia, M., Fadila, S., Solehah, E., & Permata Sari, I. (2023). Menstimulus Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engklek di Kober Miftahul Fallah. *Edu Happiness : Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*, 2(2), 171–185. <https://doi.org/10.62515/eduhappiness.v2i2.211>
- Azizah, E., Setyono, D. C., Jannah, S. C., & Munawaroh, H. (2024). Pengaruh Teknologi, Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 62–76. <https://ejournal.staialamin.ac.id/index.php/pgmi/article/view/116>
- Desiana, V., & Khan, R. I. (2022). Pentingnya Kemampuan Motorik Kasar bagi Anak Usia Dini dan Strategi Mengoptimalkannya melalui Permainan Tradisional. *SEMDIKJAR*, 1–9.
- Fadjariyanti, F., & Fathiyah, K. N. (2022). Analisis Permainan Tradisional Cakbikak untuk Mengasah Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6594–6601. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3440>
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>
- Hasanah, U., & Tangse, M. (2022). Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 9–16.

- <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1166>
- Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 349. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.34164>
- Made Rosiani, N., I Made Gede Anadhi, & Ida Bagus Komang Sindu Putra. (2024). Penerapan Permainan Rainbow Paper Estafet Untuk Melatih Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(2), 420–428. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i2.3828>
- MAHMUD, B. (2019). Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76–87. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i1.177>
- Nur, L., Mulyana, E. H., & Perdana, M. A. (2017). Permainan Bola Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini pada Kelompok B di TK Pertiwi DWP Kota Tasikmalaya. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 1(1), 53–65. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7161>
- Saparia, A., Nirmala, B., & Abduh, I. (2022). Deteksi Dini Motorik Kasar pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 558–564. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1368>
- Sari, D. P., Sofia, A., & Fatmawati, N. (2019). Pengenalan Lambang Bilangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 124–133.
- Saripudin, A. (2019). ANALISIS TUMBUH KEMBANG ANAK DITINJAU DARI ASPEK PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI. *Equalita: Jurnal Pusat Studi Gender Dan Anak*, 1(1), 114. <https://doi.org/10.24235/equalita.v1i1.5161>
- Sulistyo, I. T., Pudyaningtyas, A., & Sholeha, V. (2021). Profil Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 9(3), 156. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i3.50732>
- Ulfah, A. A., & Putra, A. J. A. (2021). Analisis Penerapan Senam Irama dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1844–1852. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.993>
- Umam, A. K. (2022). *Pengembangan Motorik Anak Usia Dini (Berbasis Kajian Teoritis dan Studi Empiris)*. Metrouniv Press.
- Yeyet, S., & Rahayu Tresna Dewi, A. (2024). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose Parts. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(2), 299–306. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i2.3280>
- Yusuf, R. N. (2022). Menstimulus Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B TK Armawiyah 1. *Agapedia : Jurnal PIAUD*, 6(1), 20-20.