Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 03, September 2026

PENINGKATAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK DI TAMAN KANAK KANAK PATI KEDATON BENGKULU TENGAH

Muryani, Vivi Anggraini, Farida Mayar, Elise Muryanti
Universitas Negeri Padang
muryani@gmail.com

ABSTRAK

Motorik kasar bagi anak usia dini sangat penting untuk distimulasi kaerna sangat mendukung kehidupan anak dimasa depan anak. Perkembangan kemampuan motorik kasar yaitu Gerakan yang memanfaatkan otot-otot besar yang dimiliki oleh anak untuk aktipitas anak, sala satu permainan untuk mengembangkan otot-otot besar anak yaitu dengan menggunakan permainan engklek. Tujuan penelitian ini, untuk melihat pengaruh permainan engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Penelitian menggunakan penelitian Tindakan kelas PTK) dengan metode Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 14 anak, terdiri 5 perempuan dan 9 laki-laki. Penelitian dilaksanakan dalam dua suklus, denganteknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan tes keterampilan motorik kasar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan siknifikan pada kemampuan motorik kasar anak setelah diterafkan permainan engklek. Rata-rata capaian kemampuan motorik kasar pada siklus I adalah 2,29 dengan persentase 62% dan meningkat menjadi 3,57 dengan persentase 75% pada siklus II. Peningkatan ini mencakup kemampuan menjaga seseimbangan, koordinasi Gerak, kekuatan otot kaki, serta ketepatan dalam melakukan Gerakan motorik kasar secara keseluruhan. Permainan engklek terbukti memberikan stimulasi motorik yang efektif melalui pendekatan yang menyenangkan, aktif dan kontektual dengan budaya anak. Kesimpulannya, permainan tradisional engklek dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan aspek fisik motorik anak usia dini. Guru dianjurkan untuk mengintegrasikan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, sebagai sarana pengembangan motorik sekaligus pelestarian nilai budaya.

Kata kunci: Motorik Kasar, Permainan Tradisional, Engklak dan Anak Usia Dini.

ABSTRACT

Gross motor skills for early childhood are very important to be stimulated because they greatly support the child's life in the future. The development of gross motor skills is a movement that utilizes the large muscles owned by children for children's activities, one of the games to develop children's large muscles is by using the hopscotch game. The purpose of this study was to see the effect of hopscotch games on the development of gross motor skills of children aged 5-6 years. The study used Classroom Action Research (PTK) with the Kemmis and McTaggart

method which consisted of four stages: planning, implementation of actions, observation, and reflection. The research subjects were 14 children, consisting of 5 girls and 9 boys. The study was conducted in two cycles, with data collection techniques through observation, documentation, and tests of gross motor skills. The results showed a significant increase in children's gross motor skills after the hopscotch game was implemented. The average achievement of gross motor skills in cycle I was 2.29 with a percentage of 62% and increased to 3.57 with a percentage of 75% in cycle II. This improvement includes the ability to maintain balance, coordination of movement, leg muscle strength, and accuracy in performing gross motor movements as a whole. Engklek games have been proven to provide effective motor stimulation through a fun, active, and culturally contextual approach. In conclusion, the traditional game of engklek can be used as an effective learning method in developing the physical motor aspects of early childhood. Teachers are encouraged to integrate traditional games into daily learning activities, as a means of developing motor skills while preserving cultural values.

Keywords: Gross Motor Skills, Traditional Games, Engklak and Early Childhood.

A. PENDAHULUAN

Masakanak-kanak merupakan tahap yang sangat penting dalam perkembangan manisia. Pada periode ini, terjadi pertumbuhan pesat diberbagai aspek, termasuk fisik, koknitif, sosial emosional, dan motorik. National Association for the Education of Young Children (NAEYC) menegaskan bahwa anak usia dini, yaitu 0-8 tahun, berada dalam fase kritis perkembangan. Oleh karena itu, anak usia dini memerlukan stimulasi yang optimal untuk mempersiapkan diri menghadapi tantangan dimasa depan. Ketika perkembangan anak berlangsung dengan baik, anak akan lebih mudah beradap tasi dengan lingkungan sosial, memiliki daya kreativitas yang tinggi, serta mengembangkan motorik yang mendukung aktivitas sehari-hari (Ismawati dkk2026).Pendidikan anak usia dini adalah suatu Upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan Rohani agar anak memiliki lesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut (UU No 20 Tahun 2003). Usia dini merupakan periode kunci dimana dasar-dasar struktur kepribadian anak mulai terbentuk dan menjadi landasan perkembangan anak. Pada usia 0 sampai 8 tahun, anak mengalami perkembangan fisik, mental yang sangat besar (Sangkai, 2023).

Anak usia dini memiliki karatrristik perkembangan yang unik dan komplek, mencakup berbagai aspek seperti, fisik kignitif, motorik, emosional, dan sosial. Pada tahap ini, anak mengalami pertumbuhan fisik yang pesat disertai perkembangan keterampilan motorik kasar dan halus yang penting untuk aktivitas sehari-hari. Karatristik perkembangan motrik kasar anak adalah usia 1-2 tahun adalah merangkak, berdiri dan

berjalan beberapa langkah, berjalan cepat, cepat-cepat duduk agar tidak jatuh, merangkak di tangan, berdiri dikursi tanpa pegangan, menarik dan mendorong benda-benda berat, melemper bola. Umur 2-3 tahun perkembangan motoriknya melompat-lompat, berjalan mundur dan jinjit, menendang bola, memanjat meja atau tepat tidud, naik tangga dan lompat di anak-anak tangga terakhir, berdiri dengan satu kaki. Usia 3-4 tahun perkembangngan motirik kasarnya adakah mekompat dengan satu kaki, berjalan menyusuri papan, menangkap bola besar, mengendarai sepeda, berdiri dengan satu kaki. Usia 4-5 tahun perkembangan motorik kasarnya menuruni tangga dengan cepat, keseibangan saat berjalan mundur, melompeti rintangan, melempar dan menangkap bola, melambung bola (Agustinus 2023). Karateristik anak usia 4-6 tahun menurut (Idris 2016) antara lain yang berkaitan dengan perkembangan fisik anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk mengembangkan otot kecil maupun otot besar anak.

Tujuan pendidikan anak usia dini yakni membantu perkembangan anak secara optimal,

seperti membantu dalam mengembangkan motorik kasar anak. Tetapi masih terdapat banyak anak yang masih kurang dalam motorik kasarnya. Sesuai dengan observasi awal bahwa ditemukan ada beberapa anak yang masih lemah dengan kualitas otot besarnya, padahal hal tersebut sangat penting untuk kehidupan anak selanjutnya. Perkembangan motorik kasar melibatkan gerak tubuh besar yang membutuhkan koordinasi otot mencakup berjalan, berlari, melompat, dan menjaga keseimbangan (Amrullh 2025) Berdasarkn hasil observasi awal yang telah dilaksanakan, peneliti di TK Pati Kedaton Taba Lagan Bengkulu Tengah bahwa kemampuan motorik kasar yaitu pada keseimbangan melompat dengan satu kaki masi sangat kurang. Hasil pengamatan ditemukan masalah tantangan motorok kasar pada saat melompat dengan satu kaki anak – anak masih banyak yang tidak terkoordinasi dengan baik keseimbangannya ,ada yang belum bisa melompat dengan satu kaki, ada yang baru dua lompatan sudah terjatuh ,hal tersebut disebabkan pelaksanaan pengembangan motorik kasar melompat dengan satu kaki jarang dilakukan oleh para guru ,karena media pengembangannya belum dilaksanakan dengan baik.Pengembanga motorik kasar anak TK Pati Kedaton hanya gengan berlari,bermain bola ,berjalan di papan titian ,menendang bola, Gerakan senam irama.Dengan penerapan permainan tradisional Lompat kodok Engklek yang dilakukan di TK Pati Kedaton akan meningkatkan keseimkbangan melompat dengan satu kaki.

Motorik adalah aktivitas yang sangat penting untuk manusia, karena dengan melakukan gerakan manusia bisa mencapai atau mewujudkan harapan yang diinginkannya, seperti mengambil mainan yang diinginkannya tanpa bantuan orang lain. Kemampuan fisik motorik pada anak dibagi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar berhubungan dengan otot besar dan membutuhkan banyak

tenaga, seperti berlari, berjalan, merangkak, melompat, melempar, serta berjongkok. Motorik halus berkaitan dengan otot kecil, memerlukan koordinasi mata dan tangan seperti melipat dan mengguntin Martono. Motorik kasat merujuk pada kemampuan anak untuk mengontrol otot-otot kasar tubuh, yang melibatkan gerak tubuh secara keseluruhan dan berkaitan erat dengan perkembangan kualitas fisik serta koordinasi tubuh (Purwanti 2025). Motorik kasar adalah gerakanyang dimotori oleh sraf, otak dan otot besaryang berfungsi pada setiap gerak tubuh, sehingga pemberian stimulasi yang tepat dapat meningkatkan motorik kasar dalam berbagai aktivitas yang diberikan (Titin 2022)

Sasaran perkembangan motorik kasar meliputi unsur pengayaan gerak dan kesadaran gerak. Didalam pengayaan gerak ada gerak keterampilan gerak lokomotor, keterampilan gerak nonlokomotor dan keterampilan gerak manipulatif (Agustinus 2023) Gerak lokomotor

pada individu yang meningkat dari keadaan sederhana tidat terorganisasi dan tidak trampil kearah performal Gerak yang lebih komplek dan terorganisasi dengan baik (Agustinus 2023)

Perkembangan motorik adalah proses bertahap yang dipengaruhi oleh kematangan system saraf, pengalaman belajar, serta kesempatan untuk bergerak dan berlatih secara aktif. Perkembangan motorik anak berlangsung melalui empat tahap perkembangan. Yang masing-masing dipengaruhi oleh kematangan danpengalaman gerak, (Amelia dkk, adalah gerak tubuh berpindah tempat contohnya melompat, berlari, dan berjalan. Gerak nonlokomotor adalah gerak tubuh diam contohnya mengangkat, bergoyang dan berayun, gerakan menifulatif adalah control Gerak otot-otot kecil seperti melempar dan menangkap bola (Yarista 2022). Gerak lokomotor merupakan suatu gerakan yang menggerakkan anggota badan berpindah dari tempat satu ketempat lainnya, seperti berlari, berjalan, melompat dll. Gerak non lokomotor ialah mobilitas atau gerak yang tak bergeserposisinya atau masih tetap pada titik tumpunya seperti sit up push-up back-up dan gerak manifulatif adalah menggunakan objek control atau kemampuan bagian tubuh untuk melaksanakan menendang, melempar (Rizki 2025). Bahasan dalam artikel ini membahas gerak lokomotot melompat berpindah tempat dengan satu kaki. Perkembangan motorik merupakan suatu proses yang terjadi sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan Gerakan

2025) Perkembangan motorik Kasar pada anak adalah salah satu aspek penting yang harus diperhatikan oieh guru dan orang tua, anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik akan lebih luas dalam bergaul dengan teman-teman. Motorik kasar yang berkembang secara baik memberi banyak manfaat yakni memberi kepada anak untuk dapat menguasai gerakan yang tergolong dalam gerakan yang sulit dilakukan oleh orang lain (Murtono 2025)

Perkembangan motorik kasar anak usia dini khususnya anak TK (usia antara 4-6 tahun antara lain : (1)

Memanjat tangga-tangga dilapangan bermain, (2) Menangkap bola pada tangan dengan siku menekuk, (3) Menikung pada belokan tajam dengan sepeda roda tiga, (4) Melempar bola melebihi 3,5 meter, (5) Tetap seimbang ketika berjalan mundur, (6) Menuruni tangga langka demi langkah, (7) Membawa gelas berisi air tanpa menumpahkan isinya, (8) Berjalan mundur pada garis yang ditentukan, (9) Berjitjit dengan tangan dipinggang, (10) Melompat lompat dengan kaki tergantung, (11) Lari dan langsung menendang bola, (12) Mengayunkan satu kaki ke depan atau ke belakang tanpa kehilangan keseimbangan, (13) Melemparkan bola tenis dengan satu tangan dan menangkapnya dengan dua tangan, dan (14) Menyentuh jari kaki tanpa menekuk lutut.(Zulminiati 2025)

Dalam permen diknas no 58 tahun 2009 tentang standar Tingkat pencapaian pembelajaran menyatakan bahwa pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun adalah melakukan gerak tubuh secara terkoordinasi untuk melati kelenturan, keseimbangan dan kelincahan, melakukan koordinasi gerakan kaki, tangan, kepala dalam meniru tarian dan senam, melakukan permainan fisik dengan aturan, trampil menggunakan tangan kanan dan kiri, melakukan kegiatan kebersihan diri (permen diknas tahun 2009). Keseimbangan tubuh anak sangat diperlukan untuk melakukan gerakan motorik kasar. Tubuh perlu dilatihagar indra-indra terstimulasi untuk membantu keseimbangan tubuh. Anak yang keseimbangannya kurang maksimal biasanya menunjukkan masalah sering jatuh tanpa alasan, takut pada ketinggian, sering menabrak sesuatu ketika berjalan, berlari dan sulit diajak konsentrasi. Permainan tradisional engklek bisa melatih keseimbangan anak karena dilatih untuk melompat dengan menggunakan satu kaki dan melompat dengan dua kaki.

Motorik kasar anak menurut (Yarista 2025) melalui tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun yaitu melakukan Gerak kreatif, mengendarai seped roda tiga, sepeda atau skuter, lari dengan kecepatan terarah dan terkontrol, meloncat dengan satu kaki, melompat dengan dua kaki bersama-sama, berjalan dengan langkah kaki seimbang, mendaki dan menuruni pelataran mendaki, melempar, menendang dan menangkap bola.Tugas perkembangan jasmani berupa koordinasi gerak tubuh seperti berlari, berjitjit, melompat, bergantung, melempar, dan menangkap serta menjaga keseimbangan. Kegiatan ini diperlukan dakam meningkatkan keterampilan koordinasi gerak motorik kasar (Zulmiati 2025) Salah satu cara efektif untuk merangsang perkembangan motorik kasar yakni melalui kegiatan bermain, khususnya permainan tradisional yang bersifat fisik. Selanjutnya motorik kasar anak berkembang melalui pengalaman gerak yang berpariasi dan konsisten. Anak yang sering melakokan aktivitas fisik, cendrung memiliki control tubuh yang lebih baik, serta kemampuan koordinasi yang lebih matang. kemudian Bi le vic et al menemukan bahwa anak dengan kemampuan motorik kasar yang baik mempunyai kualitas hidup yang lebih tinggi, termasuk kesehatan mental dan kepercayaan diri (Amrullah 2025).

Anak usia dini umumnya menghabiskan lebih banyak waktunya untuk bermain, hal ini menjadi salah satu sarana pembelajaran yang efektif untuk anak. Bermain memudahkaan anak untuk dpat beradaptasi pada lingkungan sosial dan mengembangkan fisik muforik (Rice Anggrayni dkk 2022) Sebagian besar aktivitas yang dilakukan anak adalah bermain. Ketika anak sedang bermain, tidak disadari anak sedang bergerak. Bergerak merupakan salah satu aktivitas dari motorik yaitu motorik kasar. Motorik kasar merupakan kemampuan yang membutuhkan koordinasi Sebagian tubuh anak, serta menggunakan otot besar seperti otot tangan dan otot kaki. (Taufik Rahman dkk 2020) Bermain adalah segala kegiatan yang dapat menumbulkan kesenangan bagi anak. Bermain dilakukan anak dengan suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari luar. Kegiatan bermain tidak mempunyai aturan kecuali yang ditetapkan oleh pemain itu sendiri. Pada setiap usia, anak melakukan kegiatan bermain sesuai dengan tahap yang dilalui. Anak mendapatkan kebahagiaan dalam kegembiraan melalui kegiatan bermain (Hibana 2002).

Bermain menurut Huriock adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa memperhitungkan hasil akhir. Dengan kata lain dilakukan secara sukarela tanpa ada paksaan dari orang lain. Sementara Bartelheim menjelaskan bahwa bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksud dalam realitas luas. (Novi Mulyani 2016) Menurut parah ahli pendidikan, bermain merupakan kegiatan praktis yang artinya dimanfaatkan sebagai media untuk membangun keterampilan dan bakat tertentu pada anak. Anak -anak dapat melakukan aktivitas melalui bermain, memungkinkan semua bidang perkembangan tubuh secara efisien. Bermain merupakan kesenangan sekaligus kebutuhan yang harus dipenuhi, Sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang berhak dilakukan oleh setiap anak-anak agar mengekplorasikan semua perasaan tanpa paksaan orang lain. Bermain bisa menjadi alat bagi anak untuk belajar mengekplorasikan potensi yang dimiliki. (Rachman Saleh dkk 2022) Bermain juga merupakan alat utama untuk mencapai pertumbuhan anak usia dini sekaligus bermain berfungsi sebagaimana kita ketahui aktifitas yang dilakukan anak kegiatan itu bermain atau bukan bagi anak (Nita 2020).

Untuk lebih jelasnya pengertian bermain dapat diperhatikan melalui pemaparan para pakar pendidikan anak berikut yakni : (1) Menurut Piaca bermain adalah sebuah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi seseorang, (2) Menurut Parlen bermain adalah suatu kegiatan sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksolorasi, menanamkan, mengekpresikan perasaan, berkolaborasi, dan bekajar secara menyenangkan, (3) Menurut Buhler dab Danziger, bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kenikmatan, (4) Menurut Docket dan Pleep, bermain merupakan kebutuhan

bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengalaman yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. (5) Menurut Mayesty bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup, dan hidup adalah bermai (Fadillah 2017). Bermain yang terstrukturdapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak, pendekatan ini memungkinkan anak belajar sambil bermain, dengan fokus pada pengembangan minat dan motipasi alami anak usia dini (Ruminingsi 2025)

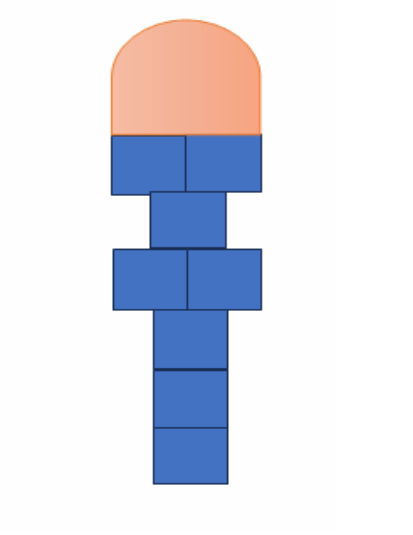
Permainan menurut KBBI, permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain, baik berupa barang ataupun sesuatu yang dapat digunakan untuk bermain, beberapa ahli berpendapat mangenai permainan salah satunya yaitu Gross Dinam. Menurut Gtees permainan hendaknya dilihat sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat perting untuk kehidupan dewasa kelak. Sedangkan menurut Sehaller. Permainan menawarkan kelonggaran setelah melakukan sesuatu tugas atau bersifat merefres, Shc haller menyebutkan bahwa permainan adalah lawan kata dari kerja. Selain itu ada pendapat dari Tadjasaputra yang menyatakan bahwa permainan merupakan bentuk dari bermain yang memiliki aturan dan syarat untuk dipakai bersama. Senada dengan pendapat Tadjeseputra, Menurut Ralbi permainan adalah kegiatan yang dilakukan oleh aturan dan bahkan terkadang dapat menjadi suatu perbandingan, selanjutnya menurut Ruswandi permainan merupakan kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya. (Siti Nurhayati dan Khamam Zarkasi Putro 2021) Disamping itu, dari beragai hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain merupakan cara belajar anak-anak yang paling efekti. hal ini dibuktikan dengan adanya ungkapan" bermain sambil belajar" maksudnya dengan bermain sesungguhnya anak sedang melakukan pembelajaran, baik fisik, motorik, logika matematika, bahasa, sosial emosional, kreativitas maupun seni (Nuilufar 20230. Dari beberapa pendapat diatas anak belajar adalah bermain, dalam bermain dapat mengembangkan semua aspek pekembangan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

Ahmad Yunus menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah, suatu hasil karya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup sehingga sekarang dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua madi, laki perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan, dengan tiada bedanya. Permainan tradisional bukan hanya menghibur hati, menyegar fikiran atau saran olahraga lebih dari itu permainan tradisional memiliki berbagai latar belakang yang bercorak rekreafit, komfotitif, pedagogic, magis dan relegius. Permainan tradisional juga menjadikan orang bersifat trampil, lincah, cekatan, tangkas, dan sebagainya (Mulyani 2016).Permainan tradisional merupakan salah satu bagian dari budaya yang beranaka ragam bentuk yang beredar secara lisan Maupin turun temurarun .Permainan tradisional bukan sekedar kegiatan rekreasi, akan tetapi membada unsur budaya yang kuat

yang mengakar dan harus dipertahankan.(Ananda 2024).Indonesia mempunyai permainan tradisional yang sangat kaya .Di Jawa Tengah dan Jokjakarta saja , berdasar hasil penelitian kurang lebih terdapat 57 macam permainan tradisional yang berkembang dimasyarakat, diantaranya petak umpet congkak, lompat tali, main kelereng, benteng, abun jaga tiang, egrag, boy-boyyan, gatruk atau benthic, ular tangga, engklek, platokan gasing, laying-layang dll (Novi 2016) Permainan tradisional memiliki berbagai jenis permainan tradisionalyang memiliki manpaat, baik perkembangan nilai agama dan moral anak antara lain blakon, congkak, petak umpet,engklek dan lompat tali (Hilda 2023)

Dengan banyaknya permainan tradisonal yang dimiliki bangsa Indoneria maka peneliti akan melaksanakan penelitian permainan tradisional yang dapat meningkatkan motorik kasar pada anak usia dini yang akan dilaksanakan di TK Patikedaton Taba Lagan Bengkulu Tengah dalam membentuk kekuatan otot kaki, keseimbangan tubuh dan kelincahan. Salah satu permainan tradisional yang diambil penelitih adalah permainan Engklek. Anak usia dini perlu mendapatkan kegiatan yang menyenangkan, karena dengan mendapatkan pengalaman bermain mereka benar benar merasakan aktivitas yang menarik dan menyenangkan tanpa terhalang oleh batasan yang diberikan, sehingga mereka mendapat pengalaman bermain tersebut unsur-unsur keterampilan motorik kasar anak akan berkembang. Bagi anak bermain tidak sema dengan kegiatan seperti mandi, makan atau tidur. Anak sebenarnya belajar sebenarnya bermain.

Permainan tradisional Engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang dapaat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak. Menurut Montolalu dalam Safitri permainan Engklek merupakan permaonan tradisional yang dilakukan dengan cara melompat-lompat pada bidang datar yang Digambar di atas tanah dengan bentuk kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak ke kotak yang lainnya.(Qory 2023)Permainan Engklek ini dapat diterapkan menjadi salah satu pembelajara di sekolah Pendidikan Anak Usia Dini yang tujuannya guna mengembangkan kemampuan motorik anak .Permainan Engklek mamiliki beberapa manfaat yaiyu untuk Melati kecepatan, ketangkasan, kekuatan kelincahan dan keseimbangan.(Novi 2022) Bermain permainan Engklek dapat membantu anak dalam menyeimbangkan motorik kasarnya karena dalam permainan Engklek anak dimintak untuk aktip bergerak seperti melompat, hal ini dapat membantu anak agar memiliki tumpuan kaki yang kuat dan juga permainan Engklek dapat membantu anak melatih keseimbangan tubuh ,karena dalam permainan Engklek anak diharuskan melompat dengan satu kaki, hal ini mambuat anak harus menjaga keseimbangan tubuh agar tigak jatu saat bermain.



(Gambar 1. Tempat permainan Engklek)

Cara bermain alat dan bahan permainan Engklek

Cara bermain alat dan bahan yang digunakan dalam permainan engklek (pecahan genteng pecahan kramik atau batu berbentuk datar dan lain sebagainay, tempat bermain (permainan ini membutuhkan tempat yang lumayan luas sangat pas dimainkan di halaman rumah, permainan biasanya berjumlah 2-5 orang, tetapi bisa juga lebih. Tergantung kesepakatan anak-anak, Cara bermain a Gambar bidang engklek seperti diatas. b.Anak melakukan hompimpauntuk menentukan urutan suapa yang jalan terlebih dahulu.c.Untuk dapat bermain ,setiap anak harus mempunyai kerrawang atau gacuk yang biasanya pecahan genting keramik lantai,atau batu yang datar.d.Anak harus melompat dengan satu kaki disetiap kotak-kotak /petak-petak bidang telah digambarkan sebelumnya ditanah.e.Gacung dilempat ke salah satu petak yang tergambar di tanah, petak dengan gacung yang sudah berada di atasnya tidak boleh diinjak/ditempati oleh sitiappemain. Jadi, para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada. f. Pemain tidak diperbolehkan melempar gacuk melebihi kotak atau petak yang telah disediakan. Jika ada pemain yang melakukan kesalahan tersebut maka pemain akan dinyatakan gugur diganti dengan pemain berikutnya. G. Pemainyang menyelesaikan satu putaran sampai dp puncak gunung, mengabil gacuk dengan membelakangi gunung, manutup mata dan tidak boleh menyentu garis. Apabila pemain tersebutmenyentu garis/terjatu saat mengambil gacak,h.Abaila pemain berhasi mengambil gacuk di gunung, makaia harus melempar keluar dari bidang engklek,Kemudai pemain tersebut engklek sesuai dengan Kutak dan diakhiri dengan pada gacuk yang dilempar tadi, i. Jika berhasi, pemain lanjut ketahpmencari “sawah”dengan cara menjakling gacuk,dengan telapak bulak-balik sebanyak lima kali tanpaterjatu,hal ini dilakukan dalam posisi berjongkok.membelakangi bidang engklek dan berada ditempat jatuhnya kereweng yang tadi dilempar Setelah berhasil menjangkling sebanyak 5 kali, pemain masih dalam posisi yang sama melempar kebidang Engklek, apa bila tepat pada sala satu bidang maka bidang tersebut menjadi sawah pemain. Apa bila gagal, pemain mengulang kembalidari gunung. J. Pemain yang memiliki sawah paling banyak adalah pemenangnya (Novi 2016)

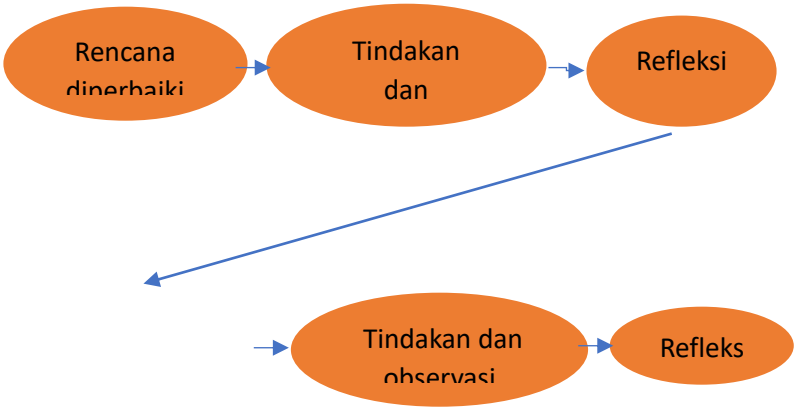
Area permainan Engklek dengan bentuk gambar diatas yang

terdiri bentuk segi empat dibangun datar yang digunakan saat bermain. koordinasi yang akan dilihat dalam permainan ini, adalah keseimbangan pada otot-otot kaki anak. Saat melompat dan keseimbangan saat berjalan dengan satu kaki. Permainan Engklek merupakan permainan tradisional yang menyenangkan hal ini yeng menjadikan peneliti berminat untuk melihat perkembangan motorik kasar anak pada otol kaki dengan melompat menggunakan satu kaki dalam permainan tradisional Engklek.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan adalah metode Tindakan kelas (PTK) action research atau penelitian yang dilakukan dalam bentuk spiral, rancangan penelitian yang digunakan sesuai dengan kondisi spesifik subjek peneliti serta kebutuhan pengukuran parameter penelitian. Penelitian tindakan sebagai upaya perbaikan suatu prektek pendidikan melalui pemberian berdasarkan replersi dari pemberian tindakan (Rosma 2010) Jadi bentuk penelitian ini merefleksikan gerakan motorik kasar untuk keseimbangan melompat dengan satu kaki pada anak-anak untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional Engklek terhadap keseimbangan saat melakukan lompat dengan satu kaki.

Tujuan penelitian tindakan atau penulisan aksi (actions research) adalah mengembangkan keterampilan-keterampilaan baru atau cara pendekatan dan pemecahan masalah dengan aplikasi langsung pada dunia kehidupan (Sudarwan 2002) Dengan melaksanakan permainan tradisional Engklek melihat kemampuan keseimbangan pada saat menggunakan motorik kasar dengan menggunakan satu kaki. Desain penelitian ini menggunakan metode dari Kemmis dan Taggart berupa suatu siklus spiral. Pengembangan siklus spiral, disini adalah putaran kegiatan yang meliputi tahap-tahap rancangan pada setiap putarannya yaitu, perencanaan (planning), Tindakan (acting) observasi (observation), refleksi (Rosma 2010).



Pada tahap pengamatan awal di TK Pati Kedaton “ kemampuan anak melompat dengan satu kaki masih sangat kurang untuk mencapai Berkembang Sangat Baik (BSB)dengan catata awal mencapai : Belum Berkembang (BB) sembilan orang,Mulai Berkembang (MB) tiga orang dan Berkenbang Sesuai Harapan BSH) dua orang dengan pecapaian 1,71berarti masih dalam standar Belum Berkembang.(BB) Pengembangan perencananaan tindakan dilaksanakan dalam dua siklus,dalam dua siklus ini akan menghasil tujuan yang diharapkan dan

sesuai dengan kebutuhan, apa bila sudah diterapkan di lapangan.hasil yang diharapkan itu peningkatan, motorik kasar anak – anak di TK Pati Kedaton melalui kegiatan permainan tradisional Engklek.

Pelaksanaan motode penelituan ini untuk meningkatkan motorik kasar, keseimbangan melompat dengan satu kaki dengan teknik permainan tradisional Engklek, Tempat penelitian yaitu TK Pati Kedaton Bengkulu Tengah pada siswa kelas B sebanyak 14 orang di Tabalagan Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah Propinsi Bengkulu. Pelaksanaan penelitian pada saat belajar olah raga di luar kelas, untuk menjadi semvel penelitian. Dalam setiap berlangsung satu minggu, dengan jadwal kegiatan permainan engklek dilaksanakan sebanyak tiga kali seminggu secara bertahab dan terstruktur.

Tahap perencanaan (planning) adalah menyusun rencana penbelajaran dan memasukkan permainan tradisional dalam perencanaan pembelajaran harian PRRH, merancang media dan alat permainan, serta menyusun lembaran observasi dan instrument evaluasi untuk mengukur kemampuan motorik anak. Dalam kegiatan ini melibatkan guru kelas agar pelaksanaan tindakan berjalan sesuai dengan jadwal pembelajaran di sekolah. Tahap pelaksanaan tindakan (acting) dilaksanaka dengan mengintegrasikan permainan engklek kedalam kegiatan pembelajaran anak secara langsung, Guru memberi intruksi, dokomentasi, dan bantuan selama anak melakukan permainan tradisional engklak. Kegiatan diusahakan berlasung gembira dan menyenangkan anak. Tahap Observasi (observing), dilaksanakn bersamaan dengan tindakan Peneliti dan guru mengamati keterlibatan anak dalam kegiatan, mencatan perkembangan keterampulan motorik kasar yang dilaksanakan selama permainan berlangsung, serta merekam dinamika sosial dan respon anak terhadap aktivitas yang dilakukan. Lembar obsevasi yang diguankan meliputi indikator indikator perkembangan motorik kasar seperti keseimbangan saat melompat, kekuatan otot kaki, koordinasi keseimbangan tubuh, dan ketepatan gerakan. Observasi ini juga dilengkapi dengan dokumantasi berupa poto, dan catan lapangan yang memperkaya data. Hasil refleksi digunakan untuk memperbaiki rancangan tindakan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dilakukan observasi langsung, dan kerja kegiatan anak dalam permainan engklek untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Analisis datadilakukan untuk menghitung Tingkat keberhasilan perkembangan motorik kasar anak-anak sabaga rumus yang dipakai

P = F/N

Keterangan: P =Persentase

F = Jumlah anak yang mencapai indikator

N = Jumlah seluruh anak

100% = Nilai konstan

Dengan target minimal sebesar 80% anak masuk dalam katagiri "Berkembang Sangat Baik" sesuai dengan Setendat Tingkat Pencapain Pembelajara (STPPA). Dengan metode ini diharapkan kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat secara segnipikan melalui kegiatan yeng menyenangkan dan bermakna. Pendekatan Tindakan kelas juga memungkinkan guru untuk menjadi bagian aktif dari proses perbaikan pembelajaran secara reflektof dan kalaboratif demi tercapai hasil belajar yang optimal sesuai dengan karatristik perkembangan anak usia dini.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dan menjadi acuan observasi awal, dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri atas tahapan perencanaan (pianning), pelaksanaan Tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional engklek di Taman Kanak-Kanak Pati Kedaton Taba Lagan Bengkulu Tengah.Berikut adalah hsil observasi awal dan hasil paparan setiap siklusnya.

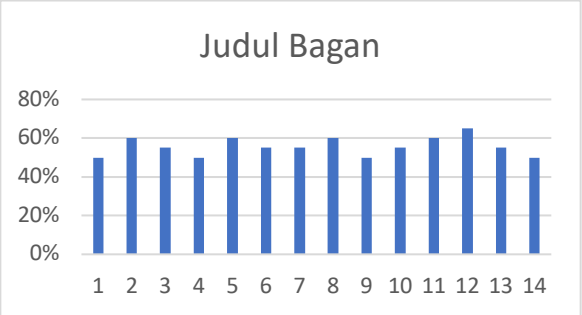
Paparan pelaksanaan awal:

Tahap awal dilakukan identifikasi masalah, dimana sebagian besar anak kurang aktif dalam aktifitas fisik, lemah dalam koordinasi gerak, serta mengalami kesulitan melompat dengan satu kaki dengan skala hasil awal:

Dalam tabel observasi awan dengan skala penilaian nilai 1-4 dengan presentase nilai

BSB = 4, BSH = 3, MB = 2, dan BB = 1 dengan persentase penilaian (4 = 80%), (3 =70%),

(2 = 60%) dan (1 = 50%) dengan Gambaran grafik:



Grafik I observasi awal

Berdasarkan visualisasi grafik percobaan awalmenunjukkan bahwa masih rendahnya kemampuan motorik kasar anak-anak di Taman Kanak Kanak Pati Kedaton masi balam tahap belum berkembang. Dari data pra sillus menunjukkan nilai awal anak diliht dari persentase skor awal sebagai berikut: AB 50%, RO 60%, ME 55%, AS 50%, AL 60%, ANG 55%, CA 55%, TA 60%, YA 50%, SA 55%, DA 60%, ALE 65%, HA 55%, AZA 50%. Sedangkan rata-rata persentase nilan 1,50 dengan nilai 55% ini menyatakan belum berkembang (BB) dengan demikian data yang menunjukkan persentase siswa TK pada pra siklus yang memiliki persen lebih tinggi yang belum berkembang. Persentasetertinggidari keluruhan aspek tertinggi dari skor pra siklus adalah 65% yang diperole Alesa. Berdasar data pengamatan pada pra

siklus di aras, yangtelah terpapar melalui data kualitatif dan kuantitatif, sehingga peneliti dan kulumit menyimpulkan Tindakan yang diperlukan dirancang dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak Kanak.Maka dilaksanakan siklus pertama:

Siklus I

Perencanaan (planning.)

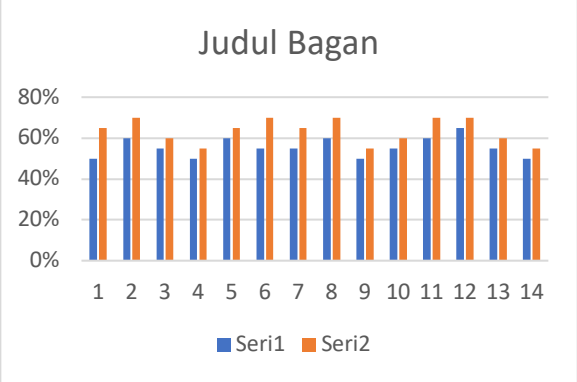
Tahap awal dilakukan identipil\kasi masalah, dimana Sebagian besar anak terlihat kurang aktif dalam aktifitas fisik, lemah dalam koordinasi gerak, serta mengalami kesulitan melompat dengan satu kaki. Berdasarkan obserpasi awal tersebut, peneliti dan guru kelas Menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek sebagai interpensi. Permainan ini dipilih karena memiliki unsur lompat, koordinasi tubuh, dan keseimbangan. Perangkat pembelajaran seperti RPPH disusun dengan menekankn aktivitas motorik kasar. Media yang digunakan berupa lapangan engklek dari belahan bambu yang ditata di atas tanah yang datar di halaman sekolah, pecahan keramik sebagai alat lempar, serta lembaran observasi dengan indikator: melompat dengan satu kaki, menjaga keseimbangan tubuh. Kekuatan otot kaki, dan koordinasi gerak tubuh.

Pelaksanaan Tindakan (Acting).

Pelaksanaan dilakukan selama 1 minggu (3pertemuan). Setiap pertemuan berdurasi 60 menit dengan struktur kegiatan pembukaan, kegiatan inti (permainan engklek), dan penutup. Guru menjalaskan aturan permainan dan memberi contoh, kemudian anak-anak bermainsecara bergantian. Peda pertemuan perama, Fokus pada pengenalan dan pengamatan awal kemampuan anak. Pada pertemuan kedua dan ke tiga, anak mulai bermain lebih intesif dan didampingi guru secara langsung. Motivasi dan koreksi diberikan secara persional dan kelompok.

Observasi (Observing)

Observasi dilakukan selama permainan berlangsung. Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1-4. Berikut hasil persentase penilaian perkembangan motorik kasar tiap anak pada akhir siklis 1:



Grafik II Hasil siklus I

Dari hasil penyajian tabel dan grafik di atas, hasil observasi perkembangan kemampuan motoik kasar anak pada akhir pelaksanaan siklus I. terdapat 14 anak yang diamati berdasarkan empat indikator, yaitu kemampuan melompat dengan satu kaki, menjaga keseimbangan tubuh, kekuatan otot kaki, dan koodinasi gerak tubuh, saat bermain engklek. Penilain dilakukan dengan menggunakan skala 1-4 dan menghasi persentase kemampuan anak. Yang mencerminkan tingkat pencapain anak terhadap indikator

yang diamati. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada katagori "Mulai Berkembang (MB)" dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 2.29 dengan nilai persentasi 62%. Hanya 4 anak yang mampu mencapai katagori "Berkemang Sesuai Harapan (BSH)". Sementara 3 anak lainnya masih berada peda katagori "Belum Berkembang (BB)". Data ini menunjukkan bahwa pada siklus pertama, meskipun ada anak yang menunjukkan respon positif terhadap kegiatan, Sebagian besar anak masih memerlukan bimbingan insentifuntuk menguasai keterampilan motorik kasar dengan optimal.

Releksi (Reflecting)

Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan, diketahui bahwa Sebagian besar anak belum mampu melakukan Gerakan lompat dengan satu kaki secara stabil. Hanya 4 anak yang masik katagori berkembang sesuai harapan (BSH), sementara 3 anak berada pada katagori belum berkembang (BB). Guru dan peneliti sepakat bahwa strategi harus ditingkatkan, baik dari segi durasi, intensitas, maupun kedekatan bermain serta pemberian penghargaan agar anak termutipasi. Maka dirancanglah tindak lanjut pada siklus ke II.

Siklus II

Perencanaan Tindakan (Planning)

Perencanan pada siklus II melibatkan berbagai pendekatan berdasarkan hasil refleksi sebelumnya. Beberapa penyesuain antara lain: Psnambahan sesi pemanasan dan pendinginan, Vasiasi vola permainan engklek, Sistem penilaian berjenjang untuk mutivasi anak, pembagian kelompok bermain berdasarkan level kemampuan dan instumen observasi tetap sama, namun lebih terfokus pada peningkatan pada setiap indikator.

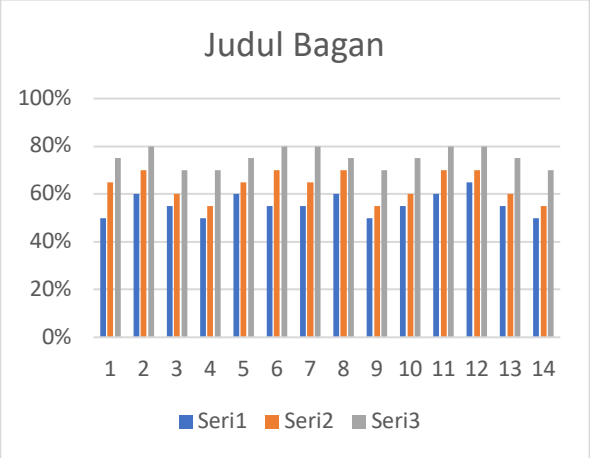
Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Tindakan dilaksanakan kembali dalam 3 pertemuan. Guru memberikan intruksi lebih detail dan melakukan pendampingan persional. Anak diberi waktu lebih lama dalam bermain, dan mengimpormasikan yang bagus mendapat riwot berupa penghargaan. Unsur kumpotisi sehat ditanamkan, dan anak menunjukkan usaha dengan diberikan apresiasi berupa penghargaan yang diberikan kepada anak baik berkelompok atau per individu.

Observasi (Observing)

Brikut hasil penilain tiap anak pada akhir siklus II:

Hasil nilai sillus II dengan grafik:



Grafik III hasil siklus II

Grafik III menyajikan hasil observasi perkembangan motorik kasar anak setelah pelaksanaan tindakan pada siklus II, yang merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi siklus sebelumnya.

Berdasarkan data dalam tabel dan persentase grafik, terjadi peningkatan siknipikan pada sekor seluruh anak. Setiap indikator menunjukkan perbaikan, baik dari segi kemampuan melompat, menjaga keseimbangan, kekuatan otot kaki, maupun koordinasi gerakan. Rata-rata nilai keseluruhan meningkat menjadi 3,57 dengan nilai persentase 78%, dengan 5 anak mencapai katagori "berkembang sangat baik (BSB)", dan 9 anak lainnya berada peda katagori "berkembang sesuai harapan (BSH)". Tidak ada lagi anak yang berada pada katagori BB atau MB, yang menandakan bahwa hampir seluruh anak telah menunjukkan perkembangan motorik kasar yang optimal. Keberhasilan ini tidak terlepas dari perbaikan strategi dalam perencanaan pembelajaran, peningkatan durasi latihan, dan pendekatan bermain yang lebih menyenangkan dan variative pada suklus II.

Refleksi (Reflecting)

Refleksi pada akhir siklus II menunjukkan peningkatan signipikan. Semua anak keluar dari katagori "belum berkembang" dan "mulai berkembang" 5 anak masuk katagori "berkembang sangat baik (BSB) dan 9 anak berada di "berkembang sesuai harapan". Guru menyatakan bahwa anak terlihat lebih antif, antusias, serta percaya diri dalam melakukan gerakan motorik kasar. Anak anak pun menunjukkan peningkatan stamina dan koordinasi gerak.

Tabel 3. Rekafitulasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar

Aspek	Siklus I	Siklus II
Belum Berkembang (BB)	3 Anak	0 anak
Mulai Berkembang (MB)	8 anak	0 anak
Barkembang Sesuai Harapan (BSH)	3 Anak	9 anak
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0 Anak	5 anak
Rata rata nilai motorik	2,29	3,57

Tabal 3 manyatakan rekapitulasi atau ringkasan perbadingan hasil pengamatan kemampuan motorik kasar anak antara siklus I dan siklus II. Tabel ini memberikan gambaran kuantitatif atas peningkatan yang terjadi. Pada siklus I, terdapat 3 anak dalam katagori BB, dan 8 anak dalam katagori MB, dan hanya 3 anak dalam katagori BSH. Tidak ada anak yang mencapai katagori BSB peda siklus pertama. Namun setelah dilakukan perbaikan dan pelaksanaan tindakan pada siklus II, semua anak yang awalnya berada pada katagori rendah berhasil naik tingkat. Hasilnya 5 anak mencapai katagori BSB dan 9 anak berada pada katagori BSH. Ini menunjukkan peningkatan yang signipikan dari segi kualitas maupun kuantitas pencapaian perkembangan motorik kasar. Selain itu, rata-rata nilai meningkat dari 2,29 menjadi 3,57, yang menggambarkan efektivitas penggunaan permainan tradosional engklek dalam membantu

perkembangan motorik kasar anak usia dini.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui penerapan permainan tradisional engklek. Permainan ini dipilih karena mengandung unsur gerak aktif yang melibatkan keseimbanga, koorsinasi, dan kekuatan otot besar, yang sangat dibutukkan dalam perkembanga motorik kasar anak usia dini. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, diperole temuan bahwa permainan tradisional engklek memberi pengaruh positif terhadap perkembangan motorik kasar anak-anak di kelas B Taman Kanak Kanak Pati Kedaton Taba Lagan Bengkulu Tengah.

Berdasarkan tindakan siklus I, sebagian besar anak masih menunjukkan keterbatasan dalam melakukan aktifitas motorik kasar. Hambatan utama yang diamati kesulitan melompat dengan satu kaki, kemampuan menjaga keseimbangan tubuh, serta menjaga koordinasi gerak tubuhyang belum optimal. Berbasarkan Observasi awal menunjukkan hasil rata rata 1,50 dedan persentase 55% ini menunjukkan kemampuan motorik kasar anak anak berada pada posisi belum berkembang (BB) Berdasarkan hasil siklus I, diketahui bahwa dari 14 anak,8 anak berada pada katagori “Mulai Berkembang (MB)”, 3 anak dalam katagori “Berkembang Sesuai Harapan (BSH)”, dan 3 anak lainnya masih dalam katagori “Belum Berkembang (BB)”. Nilai rata rata perkembangan motorik kasar obserpasi aeal 1,50 dan pada siklus I menunjukkan peningkatan menjadi 2,29.

Kondisi ini mencerminkan bahwa anak-anak masih berada dalam tahp adaptasi terhadap bentuk permainan yang relative baru bagi anak-anak. Selain itu, rendahnya pengalaman sebelumnya dalam melakukan aktivitas fisik yang memerlukan lompatan dan keseimbamgan turut menjadi factor penghambat. Kurangnya pengenalan tradisional juga menyebabkan anak-anak membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami aturan dan pola gerak dalam permainan engklek. Oleh karena itu, hsil siklus I menjadi dasar penting untuk menyusun strategi perbaikan pada siklus selanjutnya, guna memberikan stimulasi motorik kasar yang lebih terarah dan menyeluruh sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Berdasarkan refleksi dari pelaksanaan siklus I, peneliti bersama guru melakukan sejumlah perbaikan strategi pada siklus II untuk mengatasi kendala yang dihadapi anak-anak dalam proses pembelajaran. Perbaikan tersebut mencakup penambahan waktu latihan agar anak memiliki kesempatan lebih luas dalam menguasai gerakan, pemberian contoh gerakan secara langsung dan konkret oleh guru untuk memudah kan pemahaman, serta penerapan penguatan positif melalui pujian dan penghargaan kecil untuk anak-anak yang menunjukkan usaha aktif dalam bermain. Tidak hanya itu, bentuk permainan engklek juga divariasikan agar lebih menarik dan menantang,

serta guru memberikan perhtian individual secara lebih entensf kepada anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengikuti permainan.

Hasil dari pelaksanan siklus II menunjukkan peningkatan perkembangan motorik kasar yang jauh lebih optiman disbanding dengan suklus sebelumnya. Seluruh anak menunjukkan kemajuan, dimana tidak ada lagi anak yang katagori Belum Berkembang (BB) maupua Mulai Berkembang. Sebanyak 5 nak pada berhasil mencapai katagori Berkembang Sangat Baik, (BSB) sedangkan 9 anak lainnya masuk dalam katagori Brkembang Sesuai Harapan. (BSH) Peningkatan ini juga tercermin dalam nilai rata rata yang diperoleh yaitu 3,57, naik sebesar 1,28 poin dari nilai yand hasuk rata-rata sikjur I yang hanya 2,29

Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek memberikan kontribusi nyata dalam meransang kekuatan otot kaki, kemampuan menjaga keseimbangan tubuh, koordinasi antara anggota gerak, serta kemampuan melompat dengan satu kaki yang merupakan komponen penting dari perkembangan motorik kasar. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan permainan tradisional engklek memberi konsribusi positif terhadap perkembangan motorik kasar anak tunagrahita (Firda 2024) Juga diperkuat oleh (Qory 2023) permainan tradisional bisa digunakanuntuk mengembangkan kemampuan motorik anak, dimana sala satu permainan tradisional tersebut adalah engklek. Dengan demikian, pelaksanaan permainan engklek yang dirancang secara sistamatis dan menyenangkan terbukti mampu memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik kasar anak. Keterlibatan guru secara aktif dalam mendampingi, memberi contoh, dan memberikan dukungan emosional turut menjadi factor penentu keberhasilan kegiatan pembelajaran berbasis bermain.

Jika dibandingkan antar dua siklus, terlihat hanya kemajuan signifikan pada hampir seluruh indikator motorik kasar. Anak-anak yang sebelumnya kesulitan melompat dengan satu kaki mulai menunjukkan kepercayaan diri dalam mencoba gerakan yang lebih kompleks. Anak yang berada dalam katagori Belum Berkembang (BB) di siklus I semuanya mengalami lonjakan nilai dan berada minimal di tingkat Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada siklus II. Hal ini menandakan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan fisik tradisional mampu menjadi pendekatan efektif dalam pengembangan potensi gerak anak usis dini.

Anak-anak juga tampak lebih antusias, aktif, dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Permainan engklek memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga mampu meransang keterampilan motorik secara alami. Anak-anak merasa tidak sedang dilatih melainkan dedang bermain, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih optimal dan bermakna. Guru memegang peranan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Dalam pelaksanaan siklus II, guru menjadi lebih aktif mendampingi, memberi motivasi, serta memberikan

umpan balik langsung saat anak bermain. Lingkungan yang mendukung, Baik secara fisik (ruang bermain yang luas dan aman) maupun sosial (kerja sama antar anak), ikut mendorong keberhasilan pelaksanaan tindakan ini. Selaran dengan sasaran perkembangan motorik kasar yang meliputi unsur pengayaan gerak dan kesadaran gerak. Dalam pengayaan terditi gerak lokomotor, nonlokomotor dan gerak manifulatip (Agustinus 2023). Engklek adalah salasatu permainan tradisional yang dapat memberikan banyak manfaat untuk perkembangan anak usia dini (Firda 2024). Permainan tradisional engkel dilakukan dengan cara melompat-lompat pada bidang datar yang digambar di atas tanah yang berbentuk kotak-kotak kemudian molompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak yang lain (Qory 2023). Sesuai dengan pendapat di atas peneliti memili permainan tradisionan engklek untuk memaksimalkan perkembangan motorik kasar pada anak usia dini.

D. KESIMPULAN

Pengembangan motorik kasar sangat penting bagi pertumbuhan dan perkenbangan anak usia dini. Guru harus bisa mencari strategi untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Permainan tradisional engklek dapat meningkatkan motorik kasar anak usia dini. Dari penwlitian ini membuktikan bahwa permainan tradisional engklek efektif dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak Kanak Pati Kedaton Bengkulu Tengah. Hasil tindakan menunjukkan adanya peningkatan yang siknifikan dari siklus Ike siklus II, terlihat dari kenaikan nilai rata-rata perkembangan motorik kasar anak dari 2,29 menjadi 3,57. Jumlah anak yang mencapai katagori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) juga meningkat cecara nyata, menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan tradisional mampu meransang aktifitas fisikanak secara optimal. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain jumlah subjek yang terbatas hanya pada satu kelas, durasi tindakan yang relative singkat, serta fukus yang masih terbatas pada aspek motorik kasar. Aspek perkembangan lain seperti sosial emosional, kognitif, dan bahasa belum dieksplorasi secaara mendalam. Oleh kasena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak peserta dari berbagai satuan Pendidikan anak usia dini, memperpanjang siklus tindakan guna memperola hasil yang lebih stabil, serta memperluas ruang lingkup kajian terhadap aspek perkembangan lainnya. Temuan ini memberikan implementasi penting bagi prektek pembelajaran di PAUD, khususnya dalam mendorong guru untuk memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang kuntektual, menyenangkan dan bermuatan budaya. Selain mendukung perkembangan fisik anak, menggunakan permainan tradisional seperti engklek juga dapat menjadi strategi pelestarian budaya local yang bermakna sejak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Amelia A R Septiana.R, Johan.A N P, Ramadhani.R, Sri Sumarni, Ilhami.A*" Analisis kemampuan fisik Moturik Anak 5-8 Tahun yang Mengalami Obisitas,"* Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vil. 6, No.1 Juni 2025 DOI: 10.37985/murhum, v6i1.1256

Amrullah Awalunisah S Pengaruh (2025) *Permainan Tradisional Bakiak terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol.6 No.2 Desembar 2025 DOI: 10.37985/murhum .6i2.1528.

Ananda,W.,Risnanasution, Syofiana,M.,(2024) *Ethnomathematics in the tradisionalgame lompek kodok Bengkulu*.Wahana publikasi karya tulis ilmiah di bidang Pendidikan matematika p-issn:2459-9735 e-issn:2580-9210 http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/matematika.

Anggrayni.R, Lenny.L, Risman V, Sri Watini, *"Implementasi Model Atik Dalam Meningkatkan Kotorik Kasar Melalui Permainan Engklek Di TKIT Bunga Mufiidah*" Jurna Ilmu Pendidikan Nonformal Volume 09 (1) January 2023 Doi Prefix 10.37905 http://ejurnal.pps.ung.ac.id/indek.php/Aksara.

Aqobah.Q J Putri.C.H, Ummah K.R, Anisa. R.W. *Permainan Tradisional Engklek Untuk Peningkatan Motorik Peserta Disik Di Sekolah Dasar*, Jurnal Olahraga Rekat (Rekreasi Masyarakat) Volume 2 Issue 1, Juni 2023 (1-15)

Darmawati.N.B. Widyasari.C. *"Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini*" Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini" Volume 6 Issue 6 (2022) Pages 6827-6836 (Online) 2356-1327 (Print) DOI 10.31004/obsesi v6i6.3487

Desi.s, Ismawati, Saadah D.A," *Efektifitas Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak*" Jurnal Kumara Cendekia Volume 13 Issue 2 Pages 183-193.https://jurnal.uns.ac.id/kumara.

Hayati S.N, Putro.K Z *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*" Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Volume 4 Nomor 1, Mei 2021

Firdah.M F Abdul K, *Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengembangkan Motorik*

Kasar Anak Usia Dini" Jurnal Usia Dini<Volume 10 No.2 Desember2024 E-ISSN: 2502-7239, P-ISSN: 2301-914X.

Hibana.S, Rahman (2002) *"Konsep Dasar Anak Usia Dini*" IGTK Pres, Yokyakarta.

Hidayati Zahra Lubis (2020) *Permainan Tradisional Mengembangkan Nilai=Nilai Agama dan Moral*" Edu Publis Jl Taman Sari Km 2,5 Kota Tasikmalaya Jawa Barat.

M. Fadlillh, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (2017) Prenadamedia Grup.

Murtono T Hidayanti I. Purwanto, D Rahman, *Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini*.Journal of S.P.O.R.T https;//doi.org/10.37058/sport.

Melty H Idris *Karateristik Anak Usia Dini, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* ISB: 978-682-1078-31-1 meity320@gmail.com

Nailufar.F, dkk, "*Pengenalan Permainan Tradisional Engklek Kepada Anak Usia Dini* Jurnan Abadi, Volume 4 Nomor 3 Tahun 2023 Halaman 272-280.http://abdidas.org/index.php/abdidas

Nita A, Hibana, Susilo S *Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini* Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Vol.5, No. 2, Desember 2020 http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/

Novi Mulyani," Super Asik (2016*) Permainan Tradisional Anak Indonesia*" Diva Press (Anggota IKAPI).

Pahlevi Yarita Lis Wahyuningsih S Rahmawati.A," *Analisia Kemampuan Gerak Dasar Anak Pada Pembelajaran Aspek Motorik Kasar Anak Usia Dini*" Early Childhood Educationand Development Jurnal Hal 38-45 ISSN 2684-7442.https://jurnal.uns.ac,id/ecedj.

Pangest A P A, Wahyuningsih.S, Rasmani," *Studi Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Pada Masa Pandemik Covid-19"* Early Childhood education dan Development Journal ISSN: 2684-7442 (Print) 2716-0637 (Online) https://jurnal.ac.id/ecrdj

Peraturan Permen Diknas Tahun 2004.

Purwanti A (2025) *Perkenbangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Fisik Anak Literatur Review* Jurnal Pendaki, Vol.4 (2): 2025Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas negeri Padang, Indonesia.

Rosma Hartiny Sam S (2010) *"Model Penelitian Tindakan Kelas"* Sukses Offset Gawok Sleman Yokyakarta.

Rizky F, Lokananta T H W, *Pengembangan Bentuk Permainan Lokomotor, Non Lokomotor dan Manifulatif Berbasis Keterampilan,* Jurnal Ilmu Pendidikaan Vol8, No.1 2025 https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/inteligensi

Saleh.R, Susanti.S.M, Satina," *Analisis Kemampuan Motirik Kasar Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional*" Jurnal Pendidikan dan Konseling, Volume 4 Nomor 4 tahun 2022 E-ISSN: 2685-936X dan P-ISSN: 2685-9351 Universitas Pahlawan Tuanku Tambusal.

SengkeyA.R.J.(2023) *Perkembangan Motorik*. CV Adanu Abimata.

Sudarwan Danim (2002) *Menjadi penelitian Kualitatif* CV Pustaka Setia.

Titin Latifah "*Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor*" Jurnal Siliwangi LP2M-PMP-Universitas Siliwangi, p-ISSN:2476-9312/ e-ISSN:2614-5790

Yarista L.P, Siti.W, Anayanti.R *Analisis Kemampuan Gerak Daar Anak Pada Pembelajaran Aspek Motorik Kasar Anak Usia Dini* https://jurnal,

Yosita. I, Nasirun M Norman Syam, *Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok Jurnal Ilmia Potensia*, Vol.1(1),56-60 Tahun. 2016

Zulminiati Ananda P.N dan Salamah Ummi 2025 *Dasar-Dasar Perkembangan Matematika Anak Usia Duni.* CV Budi Utama.