

Peningkatan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional Engklek pada TK B Usia 5-6 Tahun

Putri Purwaningsih^{1*}

¹ Universitas Ivet Semarang, Indonesia

* putripurwaningsih06@gmail.com

Abstrak

Rendahnya kemampuan motorik kasar anak usia dini, yang ditandai dengan lemahnya keseimbangan, koordinasi, dan kelenturan saat melakukan aktivitas fisik. Kemampuan motorik kasar merupakan aspek perkembangan penting yang memengaruhi kesiapan anak dalam menjalani aktivitas belajar dan kehidupan sehari-hari, namun sering kali terabaikan dalam praktik pembelajaran di taman kanak-kanak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas permainan tradisional engklek dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK ABA 42 Semarang. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 14 anak, terdiri dari 5 perempuan dan 9 laki-laki. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan tes keterampilan motorik kasar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar anak setelah diterapkannya permainan engklek. Rata-rata capaian kemampuan motorik kasar pada siklus I adalah 2,29 dan meningkat menjadi 3,57 pada siklus II. Peningkatan ini mencakup kemampuan menjaga keseimbangan, 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 kontekstual 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 lokal.

Keywords: *Motorik Kasar, Permainan Tradisional, Engklek, Anak Usia Dini*

Pendahuluan

Anak usia dini merupakan individu yang sedang berada dalam tahap perkembangan yang sangat pesat dan krusial, baik dari segi fisik, kognitif, sosial-emosional, maupun bahasa. Masa usia 5–6 tahun sering disebut sebagai golden age, di mana anak menunjukkan kepekaan luar biasa terhadap stimulasi lingkungan, dan masa ini tidak akan terulang kembali dalam siklus kehidupan mereka (Yusroni & Alimah, 2023). Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk memberikan stimulasi yang tepat dan seimbang dalam seluruh aspek perkembangan anak, termasuk salah satu yang paling mendasar namun sering terabaikan, yaitu aspek motorik kasar. Kemampuan motorik kasar berhubungan dengan gerakan yang menggunakan otot-otot besar seperti otot tangan, kaki, dan seluruh tubuh (Mukhlisa & Kurnia, 2021). Gerakan seperti berjalan, melompat, berlari, menendang, dan melempar merupakan bagian dari kemampuan motorik kasar. Perkembangan motorik kasar tidak hanya berdampak pada keterampilan fisik

anak, tetapi juga sangat berkaitan dengan perkembangan kemampuan konsentrasi, percaya diri, kemandirian, serta kesiapan anak dalam memasuki jenjang pendidikan formal. Dengan kata lain, perkembangan motorik kasar adalah pondasi penting yang turut memengaruhi area perkembangan lainnya (Novianti et al., 2015).

Namun demikian, fakta yang sering dijumpai di lapangan menunjukkan bahwa banyak anak usia dini, khususnya di lingkungan sekolah formal seperti taman kanak-kanak, belum mencapai tingkat perkembangan motorik kasar yang optimal. Hal ini juga diamati di TK ABA 42 Semarang, tempat dilaksanakannya penelitian ini. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa dari 14 anak yang terdiri dari 5 perempuan dan 9 laki-laki di kelas TK B, sebagian besar menunjukkan gejala keterlambatan motorik kasar, seperti tidak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berjalan lurus, kesulitan dalam melompat dengan satu kaki, cepat lelah saat aktivitas fisik, dan kurang koordinasi saat bermain. Gejala-gejala tersebut menandakan bahwa anak-anak memerlukan bentuk stimulasi motorik yang lebih aktif, terencana, dan sesuai dengan tahapan perkembangan mereka (Yusuf et al., 2022).

Penyebab rendahnya perkembangan motorik kasar ini sangat beragam. Salah satunya adalah berkurangnya kesempatan anak untuk bergerak secara aktif dalam aktivitas bermain (Indriyani et al., 2021). Perubahan gaya hidup anak zaman sekarang yang lebih banyak berada dalam ruangan dan berinteraksi dengan gawai, televisi, maupun permainan pasif telah menyebabkan mereka kehilangan kesempatan untuk mengasah keterampilan gerak tubuh mereka. Selain itu, pembelajaran di taman kanak-kanak yang terlalu menekankan aspek kognitif dan akademik juga turut menggeser peran aktivitas fisik yang seharusnya dominan di usia dini (Erwanda & Sutapa, 2023).

Permainan sebagai bagian integral dari kehidupan anak perlu dikembalikan kepada fungsinya semula sebagai sarana pembelajaran yang paling efektif (Utari & Aini, 2022). Bermain merupakan hak dasar anak sebagaimana tercantum dalam Konvensi Hak Anak dan juga merupakan bagian dari prinsip pembelajaran PAUD yang menyenangkan, aktif, dan bermakna (Hamin, 2022). Permainan bukan sekadar kegiatan rekreasi, melainkan juga merupakan aktivitas belajar utama bagi anak. Melalui permainan, anak tidak hanya bergerak, tetapi juga berpikir, berinteraksi sosial, dan berekspresi emosional (Febria & Uliasari, 2024). Oleh karena itu, guru perlu merancang kegiatan bermain yang mampu mengintegrasikan semua aspek perkembangan anak, termasuk dalam hal ini aspek motorik kasar.

Permainan tradisional adalah salah satu jenis permainan yang memiliki potensi luar biasa dalam mengembangkan motorik kasar anak (Anatasya et al., 2023). Selain sederhana dan murah, permainan tradisional juga memiliki nilai-nilai edukatif, sosial, serta budaya yang tinggi (Choiro & Zaida, 2021). Salah satu permainan tradisional yang sangat cocok digunakan untuk mengembangkan motorik kasar adalah engklek. Permainan engklek melibatkan aktivitas melompat dengan satu kaki secara berurutan dalam kotak-kotak tertentu yang digambar di tanah atau lantai (Noviarti & Ismet, 2021). Dalam permainan ini, anak dituntut untuk menjaga keseimbangan, kekuatan otot kaki, serta koordinasi mata dan gerak tubuh (Sudaryanti et al., 2024). Semua unsur tersebut sangat erat kaitannya dengan keterampilan motorik kasar yang menjadi fokus penelitian ini.

Permainan engklek juga melatih kesabaran, mengikuti aturan, menunggu giliran, dan keterampilan sosial lainnya yang sangat penting dalam membentuk karakter anak (Widjayatri et al., 2023). Sayangnya, permainan seperti engklek saat ini mulai terpinggirkan oleh permainan digital atau permainan modern yang cenderung pasif (Maulida, 2020). Oleh karena itu, guru

perlu mengambil inisiatif untuk mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan pembelajaran sebagai salah satu bentuk inovasi pedagogis yang kontekstual dan relevan dengan kondisi anak Indonesia (Rais & Sit, 2024). Penelitian tindakan kelas ini merupakan upaya untuk mengeksplorasi efektivitas permainan tradisional engklek dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK ABA 42 Semarang. Penelitian ini dirancang untuk mengetahui bagaimana proses penerapan permainan engklek dalam pembelajaran dan seberapa besar pengaruhnya terhadap perkembangan motorik kasar anak. Melalui pendekatan tindakan kelas, guru dan peneliti berperan aktif dalam merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan kegiatan pembelajaran yang inovatif, kolaboratif, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa secara langsung.

Penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan keterampilan motorik anak, tetapi juga turut serta dalam pelestarian nilai-nilai budaya bangsa (Nurazizah, 2023). Di tengah arus globalisasi dan modernisasi yang cenderung mengikis budaya lokal, mengintegrasikan permainan tradisional dalam dunia pendidikan anak usia dini menjadi salah satu strategi penting untuk menjaga identitas budaya sejak dini (Harefa et al., 2024). Hal ini sejalan dengan kebijakan pendidikan nasional yang menekankan pentingnya penguatan karakter dan kecintaan terhadap budaya bangsa dalam kurikulum pendidikan dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi alternatif bagi guru dalam menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan bermakna bagi anak-anak. Lebih jauh lagi, penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan model pembelajaran motorik kasar berbasis permainan tradisional, serta menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam bidang pendidikan anak usia dini.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada integrasi permainan tradisional engklek secara sistematis dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini, yang selama ini masih jarang dilakukan secara terstruktur di lingkungan taman kanak-kanak. Penelitian ini juga memposisikan permainan tradisional tidak hanya sebagai media rekreasi, tetapi sebagai pendekatan pedagogis yang efektif dalam membentuk keterampilan fisik sekaligus karakter anak. Selain itu, pendekatan tindakan kelas yang digunakan memungkinkan keterlibatan aktif guru sebagai praktisi sekaligus peneliti dalam merancang inovasi pembelajaran yang kontekstual dan berbasis budaya lokal.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun melalui penerapan permainan tradisional engklek. Penelitian ini dilakukan di TK ABA 42 Semarang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 14 orang, terdiri atas 5 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas empat tahap utama sesuai dengan model Kemmis dan McTaggart, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Utomo et al., 2024). Setiap siklus berlangsung selama satu minggu, dengan jadwal kegiatan permainan engklek dilaksanakan sebanyak tiga kali dalam seminggu secara bertahap dan terstruktur.

Tahap pertama, yaitu perencanaan, dilakukan dengan menyusun rancangan tindakan pembelajaran yang akan diterapkan melalui permainan tradisional engklek, termasuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), merancang media dan alat permainan, serta menyusun lembar observasi dan instrumen evaluasi untuk mengukur

kemampuan motorik kasar anak. Selain itu, dilakukan juga koordinasi dengan guru kelas agar pelaksanaan tindakan berjalan sesuai dengan jadwal pembelajaran. Tahap kedua, pelaksanaan tindakan, dilakukan dengan mengintegrasikan permainan engklek ke dalam kegiatan pembelajaran anak secara langsung. Guru memberikan instruksi, demonstrasi, dan bimbingan selama anak melakukan permainan engklek. Kegiatan dilakukan secara menyenangkan, partisipatif, dan menyesuaikan dengan kemampuan masing-masing anak.

Tahap ketiga, yaitu observasi, dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Peneliti dan guru mengamati keterlibatan anak dalam kegiatan, mencatat perkembangan keterampilan motorik kasar yang ditampilkan selama permainan berlangsung, serta merekam dinamika sosial dan respons anak terhadap aktivitas yang dilakukan. Lembar observasi yang digunakan meliputi indikator-indikator perkembangan motorik kasar seperti keseimbangan saat melompat, kekuatan otot kaki, koordinasi tubuh, dan ketepatan gerakan. Observasi ini juga dilengkapi dengan dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan untuk memperkaya data. Tahap keempat adalah refleksi, yaitu analisis terhadap hasil observasi dan evaluasi terhadap keefektifan tindakan. Hasil refleksi digunakan untuk memperbaiki rancangan tindakan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, tes, dan dokumentasi. Sementara itu, teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor observasi terhadap indikator motorik kasar anak yang dihitung dalam bentuk persentase ketercapaian. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari catatan observasi, dokumentasi aktivitas anak, dan hasil refleksi guru terhadap perubahan perilaku anak selama proses pembelajaran. Kriteria keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan peningkatan persentase jumlah anak yang mencapai indikator perkembangan motorik kasar dari siklus I ke siklus II, dengan target minimal sebesar 80% anak masuk dalam kategori “berkembang sangat baik” sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Dengan metode ini, diharapkan kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat secara signifikan melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna. Pendekatan tindakan kelas juga memungkinkan guru untuk menjadi bagian aktif dari proses perbaikan pembelajaran secara reflektif dan kolaboratif demi tercapainya hasil belajar yang optimal sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri atas tahapan: perencanaan (*planning*), 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 TK ABA 42 Semarang. Berikut adalah paparan hasil pada setiap siklus:

Siklus I

1. Perencanaan (*Planning*)

Tahap awal dilakukan identifikasi masalah, di mana sebagian besar anak terlihat kurang aktif dalam aktivitas fisik, lemah dalam koordinasi gerak, serta mengalami kesulitan melompat dengan satu kaki. Berdasarkan hasil observasi awal tersebut, peneliti dan guru kelas menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek sebagai intervensi. Permainan ini dipilih karena memiliki unsur lompat, koordinasi tubuh, dan keseimbangan. Perangkat pembelajaran seperti RPPH disusun dengan menekankan aktivitas

motorik kasar. Media yang digunakan berupa lapangan engklek dari kapur di lantai, batu pipih sebagai alat lempar, serta lembar observasi dengan indikator: Melompat dengan satu kaki, Menjaga keseimbangan tubuh, Kekuatan otot kaki, Koordinasi gerak tubuh.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan dilakukan selama 1 minggu (3 pertemuan). Setiap pertemuan berdurasi 60 menit dengan struktur kegiatan pembukaan, kegiatan inti (permainan engklek), dan penutup. Guru menjelaskan aturan permainan dan memberi contoh, kemudian anak-anak bermain secara bergantian. Pada pertemuan pertama, fokus pada pengenalan dan pengamatan awal kemampuan anak. Pada pertemuan kedua dan ketiga, anak mulai bermain lebih intens dan didampingi guru secara langsung. Motivasi dan koreksi diberikan secara personal dan kelompok.

3. Observasi (*Observing*)

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

Tabel 1. Hasil Penilaian Perkembangan Motorik Kasar Siklus I

No	Nama	Lompat (1)	Keseimbangan (2)	Kekuatan (3)	Koordinasi (4)	Total	Rata-rata
1	Shanum	2	2	3	2	9	2.25
2	Mecca	3	3	3	3	12	3.00
3	Rara	2	2	2	2	8	2.00
4	Seza	1	1	2	1	5	1.25
5	Ameera	3	2	3	2	10	2.50
6	Khanif	3	3	3	3	12	3.00
7	Hamiz	2	2	3	2	9	2.25
8	Afnan	3	3	3	3	12	3.00
9	Sakha prabu	2	1	2	1	6	1.50
10	Shaka prima	2	2	2	2	8	2.00
11	Arjuna	3	2	3	3	11	2.75
12	Giving	3	3	3	3	12	3.00
13	Zia	2	2	2	2	8	2.00
14	Zafir	1	1	2	1	5	1.25
Rata-rata							2.29

Tabel 1 menyajikan hasil observasi perkembangan kemampuan motorik 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 koordinasi gerakan tubuh saat bermain engklek. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 1–4, yang mencerminkan tingkat pencapaian anak terhadap indikator yang diamati. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada kategori "Mulai Berkembang (MB)" dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 2,29. Hanya 3 anak yang mampu mencapai kategori "Berkembang Sesuai Harapan (BSH)", sementara 3 anak lainnya masih berada pada kategori "Belum Berkembang (BB)". Data ini menunjukkan bahwa pada siklus pertama, meskipun ada anak yang menunjukkan respons positif terhadap kegiatan, sebagian besar anak masih memerlukan bimbingan intensif untuk menguasai keterampilan motorik kasar dengan optimal.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan, diketahui bahwa sebagian besar anak belum mampu melakukan gerakan melompat dengan satu kaki secara stabil. Hanya 3 anak yang masuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH), sementara 3 anak berada pada

kategori belum berkembang (BB). Guru dan peneliti sepakat bahwa strategi harus ditingkatkan, baik dari segi durasi, intensitas, maupun pendekatan bermain. Maka dirancanglah tindakan lanjutan pada siklus II.

Siklus II

1. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan pada siklus II melibatkan perbaikan pendekatan berdasarkan hasil refleksi sebelumnya. Beberapa penyesuaian antara lain: Penambahan sesi pemanasan dan pendinginan, Variasi pola permainan engklek (misalnya dua kaki, zig-zag), Sistem penilaian berjenjang untuk memotivasi anak, Pembagian kelompok bermain berdasarkan level kemampuan dan Instrumen observasi tetap sama, namun lebih terfokus pada peningkatan tiap indikator.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tindakan dilaksanakan kembali dalam 3 pertemuan. Guru memberikan instruksi lebih detail dan melakukan pendampingan personal. Anak diberi waktu lebih lama dalam bermain. Unsur kompetisi sehat ditambahkan, dan anak yang menunjukkan usaha diberikan apresiasi berupa stiker bintang atau tepuk tangan kelompok.

3. Observasi (*Observing*)

Berikut adalah hasil penilaian tiap anak pada akhir siklus II:

Tabel 2. Hasil Penilaian Perkembangan Motorik Kasar Siklus II

No	Nama	Lompat (1)	Keseimbangan (2)	Kekuatan (3)	Koordinasi (4)	Total	Rata-rata
1	Shanum	4	4	4	3	15	3.75
2	Mecca	4	4	4	4	16	4.00
3	Rara	3	3	3	3	12	3.00
4	Seza	3	3	3	3	12	3.00
5	Ameera	4	4	4	3	15	3.75
6	Khanif	4	4	4	4	16	4.00
7	Hamiz	4	3	4	3	14	3.50
8	Afnan	4	4	4	4	16	4.00
9	Sakha prabu	3	3	3	3	12	3.00
10	Shaka prima	3	3	4	3	13	3.25
11	Arjuna	4	4	4	4	16	4.00
12	Giving	4	4	4	4	16	4.00
13	Zia	4	3	4	3	13	3.25
14	Zafir	3	3	3	3	12	3.00
Rata-rata							3.57

Tabel 2 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, terjadi peningkatan signifikan pada skor 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 9 anak mencapai kategori "Berkembang Sangat Baik (BSB)", dan 5 anak lainnya berada pada kategori "Berkembang Sesuai Harapan (BSH)". Tidak ada lagi anak yang berada pada kategori 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 variatif pada siklus II.

4. Refleksi (*Reflecting*)

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

Tabel 3. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar

Aspek	Siklus I	Siklus II
Belum Berkembang (BB)	3 anak	0 anak
Mulai Berkembang (MB)	8 anak	0 anak
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3 anak	5 anak
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0 anak	9 anak
Rata-rata nilai motorik	2.29	3.57

Tabel 3 menyajikan rekapitulasi atau ringkasan perbandingan 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 kategori BB, 8 anak dalam kategori MB, dan hanya 3 anak dalam kategori BSH. Tidak ada anak yang mencapai kategori BSB pada siklus pertama. Namun setelah dilakukan perbaikan dan pelaksanaan tindakan pada siklus II, semua anak yang awalnya berada pada kategori rendah berhasil naik tingkat. Hasilnya, 9 anak mencapai kategori BSB dan 5 anak di kategori BSH. Ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dari segi kualitas maupun kuantitas capaian perkembangan motorik kasar. Selain itu, rata-rata nilai meningkat dari 2,29 menjadi 3,57, yang menggambarkan efektivitas penggunaan permainan tradisional 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 keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot besar, yang sangat dibutuhkan dalam perkembangan motorik kasar anak usia dini. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, diperoleh temuan bahwa permainan engklek memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan motorik kasar anak-anak di kelompok B TK ABA 42 Semarang.

Berdasarkan tindakan di siklus I, sebagian besar anak masih menunjukkan keterbatasan dalam melakukan aktivitas motorik kasar. Hambatan utama yang diamati meliputi kesulitan melompat dengan satu kaki, ketidakmampuan menjaga keseimbangan tubuh, serta koordinasi gerakan tubuh yang belum optimal. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, diketahui bahwa dari 14 anak, 8 anak berada dalam kategori "Mulai Berkembang (MB)", 3 anak dalam kategori "Berkembang Sesuai Harapan (BSH)", dan 3 anak lainnya masih dalam kategori "Belum Berkembang (BB)". Nilai rata-rata perkembangan motorik kasar yang dicapai anak dalam siklus ini adalah 2,29.

Kondisi ini mencerminkan bahwa anak-anak masih berada dalam tahap adaptasi terhadap bentuk permainan yang relatif baru bagi mereka. Selain itu, rendahnya pengalaman sebelumnya dalam melakukan aktivitas fisik yang memerlukan lompatan dan keseimbangan turut menjadi faktor penghambat. Minimnya paparan terhadap permainan tradisional juga menyebabkan anak-anak membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami aturan dan pola

gerak dalam permainan engklek. Oleh karena itu, hasil pada siklus I menjadi dasar penting untuk menyusun strategi perbaikan pada siklus selanjutnya, guna memberikan stimulasi motorik yang lebih terarah dan menyeluruh sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Berdasarkan refleksi dari pelaksanaan siklus I, peneliti bersama guru melakukan sejumlah perbaikan strategis 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 memudahkan pemahaman, serta penerapan penguatan positif melalui pujian dan penghargaan kecil bagi anak-anak yang menunjukkan usaha aktif dalam bermain. Tidak hanya itu, bentuk permainan engklek juga divariasikan agar lebih menarik dan menantang, serta guru memberikan perhatian individual secara lebih intensif kepada anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengikuti permainan.

Hasil dari pelaksanaan siklus II menunjukkan peningkatan perkembangan motorik kasar yang jauh lebih optimal dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Seluruh anak menunjukkan kemajuan, di mana tidak ada lagi yang berada pada kategori "Belum Berkembang" maupun "Mulai Berkembang". Sebanyak 9 anak (64%) berhasil mencapai kategori "Berkembang Sangat Baik", sedangkan 5 anak (36%) lainnya masuk dalam kategori "Berkembang Sesuai Harapan". Peningkatan ini juga tercermin dalam nilai rata-rata yang diperoleh, yaitu 3,57, naik sebesar 1,28 poin dari nilai rata-rata siklus I yang hanya 2,29.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek memberikan kontribusi nyata dalam merangsang kekuatan otot kaki, kemampuan menjaga keseimbangan tubuh, koordinasi antar anggota gerak, serta kemampuan melompat dengan satu kaki yang merupakan komponen penting dari perkembangan motorik kasar. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan engklek efektif dalam melatih keseimbangan dan koordinasi anak usia dini (Jannah, 2022). Selain itu, hasil ini juga sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa permainan tradisional mampu memberikan stimulasi fisik yang menyeluruh dan menyenangkan bagi anak (Sari et al., 2025). Dengan demikian, pelaksanaan permainan engklek yang dirancang secara sistematis 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 faktor penentu keberhasilan kegiatan pembelajaran berbasis permainan ini.

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

Anak-anak juga tampak lebih antusias, aktif, dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Permainan engklek memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga mampu merangsang keterampilan motorik secara alami. Anak-anak tidak merasa sedang "dilatih" melainkan sedang "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.

Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan motorik anak menurut Gallahue dan Ozmun dalam yang menyatakan bahwa stimulasi berupa aktivitas fisik berulang akan membantu anak mengembangkan kemampuan lokomotor dan non-lokomotor, seperti melompat, menyeimbangkan tubuh, dan mengoordinasikan anggota gerak (Anggrayni et al., 2023). Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh temuan yang menegaskan bahwa permainan tradisional dapat menjadi alat pendidikan yang sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan fisik sekaligus sosial emosional anak-anak usia dini (Murni, 2023). Meskipun hasil yang diperoleh cukup memuaskan, penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti keterbatasan waktu pelaksanaan hanya dua siklus dan ruang lingkup subjek yang masih terbatas pada satu kelas. Selain itu, faktor eksternal seperti cuaca atau kondisi fisik anak saat kegiatan juga dapat mempengaruhi hasil permainan (Sulistyowati, 2022).

Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa permainan tradisional engklek efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK ABA 42 Semarang. Hasil tindakan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II, terlihat dari kenaikan nilai rata-rata perkembangan motorik kasar anak dari 2,29 menjadi 3,57. Jumlah anak yang mencapai kategori “Berkembang Sangat Baik” dan “Berkembang Sesuai Harapan” juga meningkat secara nyata, menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan tradisional mampu merangsang aktivitas fisik anak secara optimal. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain jumlah subjek yang terbatas hanya pada satu kelas, durasi tindakan yang relatif singkat, serta fokus yang masih terbatas pada aspek motorik kasar. Aspek perkembangan lain seperti sosial-emosional, kognitif, dan bahasa belum dieksplorasi secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak peserta dari berbagai satuan pendidikan anak usia dini, memperpanjang siklus tindakan guna memperoleh hasil yang lebih stabil, serta memperluas ruang lingkup kajian terhadap aspek perkembangan lainnya. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi praktik pembelajaran di PAUD, khususnya dalam mendorong guru untuk memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan bermuatan budaya. Selain mendukung perkembangan fisik anak, penggunaan permainan tradisional seperti engklek juga dapat menjadi strategi pelestarian budaya lokal yang bermakna sejak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap pengembangan motorik anak, tetapi juga memperkuat pendidikan karakter dan identitas budaya dalam konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

Anatasya, E., Rafifah, T., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Implementasi Pendidikan Berbasis Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(3), 6063-6072. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1372>

- Anggrayni, R., Lenny, L., Risman, V., & Watini, S. (2023). Implementasi Model Atik Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek di TKIT Bunga Mufiidah. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(1), 761-768. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.1.761-768.2023>
- Choiro, U., & Zaida, N. A. (2021). Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional engklek pada anak usia 4-5 tahun. *Al hikmah: indonesian journal of early childhood islamic education (ijecie)*, 5(1), 63-72. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v5i1.166>
- Erwanda, D. R., & Sutapa, P. (2023). Pengembangan media permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3323-3334. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4562>
- Febria, E. P., & Uliasari, I. N. (2024). Mengembangkan Kemampuan Interaksi Sosial Dengan Kegiatan Renang Pada Anak Usia Dini. *Student Scientific Creativity Journal*, 2(1), 246-252. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v2i1.2778>
- Hamin, S. (2022). Perlindungan Hak Anak dalam Konflik Bersenjata Internasional Menurut Konvensi Hak Anak Tahun 1989. *Lex Administratum*, 10(5).
- Harefa, D., Yasmiatai, N. L. W., SH, M. P., Gombo, M., Arwan, M. P., Junaidi, E., & Agrippina Wiraningtyas, M. (2024). *Perspektif Psikologi Pendidikan Kearifan Lokal Nusantara*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- 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), 349-354. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.34164>
- Jannah, I. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Papan Puzzle Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Bancaran 3 Bangkalan . *Jurnal Literasi Digital*, 2(2), 124-131. <https://doi.org/10.54065/jld.2.2.2022.191>
- Maulida, S. H. (2020). Pembelajaran matematika berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional engklek. *LEMMA: Letters of Mathematics Education*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.22202/jl.2020.v7i1.3374>
- Mukhlisa, N., & Kurnia, S. D. (2021). Penerapan Permainan Papan Titian dalam Mengembangkan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini. *EDUCHILD (Journal of Early Childhood Education)*, 2(1), 65-75. <https://doi.org/10.30863/educhild.v2i1.1312>
- Murni, D. (2023). Penerapan Edutainment Permainan Tradisional "Dakon" dalam Upaya Peningkatan Kemampuan Siswa Terhadap Pembagian Sederhana . *Jurnal Literasi Digital*, 2(3), 192-197. <https://doi.org/10.54065/jld.2.3.2022.189>
- Novianti, N. G. A. K. F., Negara, I. G. A. O., Ke, S. P. M., & Suara, I. M. (2015). Penerapan metode demonstrasi melalui permainan tradisional engklek untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak kelompok b2 semester ii tk widya santhi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 3(1). <https://doi.org/10.23887/paud.v3i1.5030>
- Noviarti, A., & Ismet, S. (2021). Analisis pengembangan motorik kasar anak usia dini dalam permainan tradisional engklek. *TUNAS CENDEKIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 222-230. <https://doi.org/10.24256/cendekia.v4i1.1978>

- Nurazizah, K. (2023). Etnomatematika: Meningkatkan Minat dan Pemahaman Matematika melalui Media Permainan Congklak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 7(2), 138–147. <https://doi.org/https://doi.org/10.32505/qalasadi.v7i2.6793>
- Rais, S. S., & Sit, M. (2024). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Engklek. *Journal of Education Research*, 5(3), 3731-3739. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1543>
- Sari, E. E. A., Nugroho, I. H., & Iswantiningtyas, V. (2025). Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Engklek Jejakku Pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita 1 Jabang. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 16-27.
- Sudaryanti, S., Prayitno, P., Arifiyanti, N., & Maharani, O. (2024). Pengembangan kemampuan motorik dan sosial emosional anak usia dini menggunakan permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 114–125. <https://doi.org/https://journal.uny.ac.id/v3/jpa>
- Sulistyowati, D. (2022). Meningkatkan Kemampuan Menyimak melalui Metode Permainan Mencari Harta Karun pada Siswa SD Negeri Sumbergandu 01 . *Jurnal Dieksis ID*, 2(1), 29–37. <https://doi.org/10.54065/dieksis.2.1.2022.197>
- Utari, E. R. R., & Aini, L. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Engklek. *CERDAS-Jurnal Pendidikan*, 1(2), 52-60. <https://doi.org/10.58794/cerdas.v1i2.208>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Widjayatri, R. R. D., Pangestu, F. G., Purnama, N., Nurlaela, S., Husna, T., & Aditya, W. (2023). Permainan tradisional bakiak dalam mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 9(2), 74–91. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ts.v9i2.3832>
- Yusroni, M., & Alimah, S. (2023). Stimulasi keterampilan motorik anak melalui permainan tradisional. *Citius: Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan*, 3(2), 155–162. <https://doi.org/https://doi.org/10.32665/citius.v3i2.2443>
- Yusuf, R. N., Qomariah, D. N., & Hamidah, S. H. (2022). Menstimulus Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B TK Armawiyah 1. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 21-30. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.48059>