

PERMAINAN ENKLEK DALAM MENINGKATKAN MOTORIK ANAK USIA DINI

Sri anjani¹, Ayu Rissa Atika²

¹RA Al Hikmah, Jayagiri Lembang

² IKIP Siliwangi, Jalan Jendral Sudirman Cimahi

¹ srianjanni@gmail.com, ² ayurissa@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

Gross motor skills are abilities characterized by motion that involve large muscles that are influenced by self maturity, genetics, and environment. (Sumantri,2005:271). In the field in an institution there is a problem that is the ability of gross motor skills in doing movements to train flexibility, balance, and agility, coordinate eyes, hands, feet, head, perform physical games skillfully using the right hand, and left and do the hygiene of undeveloped children well because early childhood educators in developing children's gross motor skills are too monotonous and only rely on existing learning media, lack of creativity in teaching, teacher gross motor, rarely do learning outside the classroom so that children are less excited and bored. This type of research is classroom action research using cycle models including implementation planning, observation, and reflection. The data collection method uses observation and interviews. The research instruments used were observation sheets and documentation. Based on the results of the study obtained that 83% or 13 children increased gross motor skills by playing a game of crank by lifting one foot and jumping. So that it can be concluded that the game of cricket can make learning varied, interesting and fun.

Keywords: Engklek Game, Gross Motor Skills, Early Childhood

ABSTRAK

Kemampuan motorik adalah kemampuan yang melibatkan otot- otot yang di pengaruhi oleh kematangan diri, genetik dan lingkungan yang perlu mendapatkan stimulasi dan dukungan (Sumantri,2005:271). Permasalahan sebagian anak tidak mampu melakukan keseimbangan badan. Kompetensi Pendidik dalam mengembangkan motorik kasar kurang optimal dilihat dari metode dan media yang digunakan, jarang melakukan pembelajaran di luar kelas sehingga anak kurang bersemangat dan bosan, sehingga peneliti melakukan penelitian melalui permainan Engklek. Penelitian ini menggunakan metode PTK atau penelitian tindakan kelas dengan Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun RA Al Hikmah. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi, Analisis pengumpulan data menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian diperoleh yaitu 83% atau 13 anak kemampuan motorik kasar anak meningkat yaitu dengan kegiatan mengangkat satu kaki dan melompat. Sehingga dapat disimpulkan permainan Engklek dapat memberikan pembelajaran yang bervariasi serta menarik dan menyenangkan

Kata Kunci: Permainan Engklek, Kemampuan motorik kasar, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

PAUD adalah pendidikan yang dilakukan kepada anak yang baru lahir sampai berumur 6 tahun dengan memberikan upaya untuk menstimulasi, mem-

bimbing, mengasah dan pemberian kegiatan yang menghasilkan kemampuan serta keterampilan anak secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik, daya pikir, emosional dan sosial, yang tepat

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.3 | No.6 | November 2020

dan benar agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal, dan lebih menumbuhkan pada keberanian anak. (Solihat, Aisyah, 2019)

Anak Usia Dini secara psikologis berada pada usia 4-6 tahun. Aspek perkembangan anak TK mencakup banyak aspek diantaranya: perkembangan Fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, emosi, imajinasi, perkembangan perilaku prososial.

Motorik kasar merupakan keterampilan yang bercirikan gerak yang melibatkan sekelompok otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya, bagian dari aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan ini menuntut kekuatan fisik, dan keseimbangan, gerakan motorik kasar melibatkan aktifitas otot tangan dan kaki. (Sumantri, 2005:271)

Aspek perkembangan fisik motorik lebih difokuskan pada pembelajaran di TK. Mursid,(2015: 122). Ketidakpercayaan diri anak timbul karena tidak dapat melakukan kegiatan motorik kasar dan lainnya. Padahal jika anak dibantu besar peluang dapat mengatasi ketidakmampuan tersebut dan menjadi percaya diri

Hasil observasi di salah satu RA di Lembang peneliti menemukan kemampuan motorik dengan indikator kemampuan dalam melatih keseimbangan, kelenturan dan kelincahan badan (dalam berjinjit, berjalan, berlari, meloncat, melompat dan merayap), belum maksimal, hal ini di karenakan pembelajaran yang digunakan masih belum bervariasi sehingga anak cenderung bosan dan tidak tertarik untuk melakukan kegiatan.

Perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Kemampuan motorik kasar berkaitan den-

gan aktifitas fisik/ jasmani yang melibatkan otot-otot besar yang di pengaruhi oleh kematangan fisik anak. (dalam suryadi, 2010 : 68). Pada masa anak - anak perkembangan fisik terjadi pada semua bagian tubuh dan fungsinya.

Menurut Decaprio (2013:14) Aspek aspek perkembangan motorik kasar anak yang perlu mendapatkan perhatian antara lain: kesatu kekuatan menggunakan kekuatan guna menahan dan mengangkat beban. Kedua daya tahan yaitu kemampuan seorang anak untuk bekerja dalam waktu cukup lama tanpa mengalami kelelahan. Ketiga kecepatan yaitu kemampuan seorang anak berpinda dalam waktu singkat. Keempat keseimbangan adalah kemampuan seorang anak dalam mempertahankan posisi tubuh. Kelima koordinasi yaitu kemampuan seorang anak untuk menggabungkan bermacam-macam gerakan yang berbeda, Keenam kelincahan yaitu kemampuan seorang anak mengganti posisi dan arah dalam waktu yang singkat. Ketujuh ketepatan yaitu kemampuan seorang anak mengendalikan gerak-gerak bebas terhadap objek atau sasaran.

Ada banyak cara untuk menstimulus perkembangan motorik kasar anak salah satunya dengan permainan tradisional Engklek. Permainan yang sering dimainkan oleh orang pedesaan sering juga di sebut permainan rakyat. Permainan tradisional di pengaruhi oleh alam tradisional dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat.

Permainan Engklek adalah permainan lompat-lompatan yang biasanya dimainkan oleh anak perempuan. permainan yang menggunakan media gambar persegi empat berjumlah tujuh kotak. Biasanya permainan ini dilakukan oleh anak perempuan. (Montolalu, 2005: 34). Permainan tradisional Engklek bermanfaat

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.3 | No.6 | November 2020

memberikan kegembiraan, menyehatkan fisik, melatih keseimbangan tubuh dan kekuatan tubuh, mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak, Mengembangkan kecerdasan logika. (Achroni : 2012). Langkah-langkah permainan Engklek

1. Membentuk kelompok dan melakukan hompimpa atau pengundian
2. Masing-masing pemain harus memiliki gacuk yang berbeda
3. Masing-masing pemain memulai permainan secara berurutan dengan terlebih dahulu melempar gacuk ke petak yang pertama
4. Apabila pemain berhasil melewati petak tanpa menginjak garis dan menginjak gacuk maka pemain dapat melanjutkan permainan
5. Pemain yang tidak dapat melempar gacuk pada petak maka pemain harus berhenti
6. Pemain yang dapat melewati dan melempar semua petak dengan gacuk maka pemain dikatakan pemenang.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis melakukan penelitian bagaimana meningkatkan motorik anak melalui permainan Engklek. Adapun tujuannya yaitu proses meningkatkan motorik melalui permainan Engklek.

METODOLOGI

Penelitian yang digunakan adalah PTK dengan model *Kemmis dan Mc Taggart*. Penelitian tindakan kelas dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses praktik pembelajaran Tujuan PTK adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara berkesinambungan, sehingga hasil belajar anak menjadi meningkat. (Arikunto: 2010) Maka

dalam penelitian tindakan kelas ini, akan menerapkan permainan engklek untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan februari pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 di RA Al Hikmah dengan subjek penelitian adalah anak kelompok B dengan jumlah murid 15 orang terdiri dari 6 orang laki laki dan 9 orang perempuan.

Pelaksanaan tindakan kelas ini dilakukan melalui perencanaan, pelaksanaan, observasi, tindakan dan refleksi, yang terdiri dari 2 siklus Teknik pengumpulan data yang digunakan teknik observasi yaitu melakukan pengamatan dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif yakni pengolahan data yang dikumpulkan melalui observasi. Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran bahwa tindakan yang dilaksanakan dapat menimbulkan adanya perbaikan. Data tersebut diatas diinterpretasikan kedalam 4 tingkatan yaitu: 1. Belum Berkembang (BB), 2) Mulai Berkembang (MB), 3) Berkembang sesuai Harapan (BSH), 4) Berkembang Sangat Baik (BSB). Untuk mengetahui tingkat keberhasilan peneliti menggunakan rumus rata rata (Purwanto, 2011:116) adalah sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum N}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan:

X : rata-rata(%)

$\sum N$:Jumlah siswa yang memenuhi kriteria

$\sum n$:Jumlah siswa keseluruhan

HASIL DAN PEMBAHASAN**Hasil**

Peneliti menggunakan tindakan 2 siklus berupa lembar observasi dengan 4 butir indikator

1. BB (Belum Berkembang) dengan indikator anak tidak dapat melakukan gerakan tubuhnya secara terkoordinasi
2. MB (Mulai Berkembang) dengan indikator anak mampu melakukan permainan, namun keseimbangan belum maksimal
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dengan indikator anak mampu melakukan permainan namun belum fokus
4. BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan indikator anak mampu melakukan permainan secara sempurna

Berikut ini tabel yang menunjukkan prosentase perkembangan kemampuan motorik kelompok B

Tabel 1

Tindakan Kelas Pra Siklus

No	Kategori	Prosentase
1	BB	73 %
2	MB	13 %
3	BSH	7 %
4	BSB	7 %

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa anak berada pada kategori BB sebanyak 73 % atau sebanyak 11 orang anak, yang berada pada kategori MB sebanyak 13 % atau sebanyak dua orang anak, yang berada pada kategori BSH sebanyak 7 % atau satu orang anak, dan yang berada pada kategori BSB sebanyak 7 % atau satu orang anak. Dari latihan awal yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan motorik kasar kelompok B

RA Al Hikmah masih rendah. Disamping itu ketuntasan belajar anak usia dini secara klasikal hanya mencapai 7 % atau satu orang anak.

Tabel 2

Tindakan Kelas Siklus I

No	Kategori	Prosentase
1	BB	26 %
2	MB	20 %
3	BSH	40 %
4	BSB	13 %

Berdasarkan tabel 2 di atas, menunjukkan bahwa anak yang berada pada kategori BB 26% atau sebanyak 4 orang anak, kategori MB sebanyak 20% atau 3 orang anak, kategori BSH sebanyak 40 % atau sebanyak 6 orang anak, dan kategori BSB sebanyak 13 % atau 2 orang anak. Maka dengan ini dinyatakan kemampuan motorik kasar anak kelompok B RA AL Hikmah pada tindakan siklus 1 telah mengalami perubahan dan kemajuan. Namun karena target pencapaian yang diharapkan peneliti dan guru kelas belum mencapai sasaran sepakat untuk melakukan tindakan siklus II.

Tabel 3

Tindakan Kelas Siklus II

No	kategori	Prosentse
1	BB	0 %
2	MB	7 %
3	BSH	7 %
4	BSB	86 %

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa anak yang berada pada kategori BB 0% atau tidak ada, anak yang

berada pada kategori MB 7 % atau 1 Orang anak, dan anak yang berada pada kategori BSH adalah 7 % sebanyak 1 atau sebanyak orang anak. Sedangkan kategori BSB adalah 86 % atau sebanyak 13 orang anak.

Tabel 4
Rekapitulasi Tindakan Kelas

kategori	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
BB	73 %	26 %	0 %
MB	13 %	20 %	7 %
BSH	7 %	40 %	7 %
BSB	7 %	13 %	86 %

Hasil belajar yang di tujukan pada pra siklus sebagai berikut : 11 anak belum bisa melakukan gerakan melompat, berdiri dengan satu kaki, (melakukan permainan tradisional Engklek), 2 anak sudah bisa melakukan permainan namun kurang keseimbangan antara kaki dan tangan, 1 anak bisa bermain namun masih malu malu, satu anak sudah bisa bermain namun masih belum terlalu fokus, siklus satu sebanyak empat anak belum dapat melakukan permainan engklek, tiga anak mulai bisa melakukan permainan engklek, empat anak masih belum dapat melakukan permainan engklek, enam anak sudah dapat bermain, meskipun kekuatan dari kakinya masih belum kuat, sedangkan dua anak dapat melakukan permainan Engklek, pada siklus II, satu anak belum mampu mengangkat kakinya, satu anak sudah dapat melakukan permainan namun ketika melempar gacuk masih belum dapat

melakukannya, dan tiga belas anak bisa bermain dengan baik.

Pembahasan

Pada awal dilakukan observasi kemampuan motorik kasar dengan indikator berdiri dengan satu kaki, keseimbangan, dan kekuatan masih kurang baik. Ketika dilakukan pra tindakan terdapat 7% atau satu anak dari kriteria BSH. Anak tidak bersedia untuk melakukan permainan, banyak dari mereka berlari-larian menunggu teman. Dari hasil pra tindakan tersebut, masih perlu ditingkatkan, dengan kegiatan yang sederhana dan menarik untuk mengajak anak agar terlibat langsung didalamnya, kegiatan yang menyenangkan dan membuat anak selalu ingin mengulangnya. Kegiatan tersebut adalah permainan Engklek. Pendapat tersebut sama halnya dengan pendapat Mayke S, T (2001: 11) menyatakan bahwa bermain memungkinkan anak bereksplorasi terhadap kemungkinan yang ada dalam meningkatkan motorik kasar anak.

Berdasarkan hasil pelaksanaan dapat terlihat perolehan anak mengalami peningkatan yaitu 40 % atau enam anak dengan kriteria BSH, dan 13 % atau dua anak dengan kriteria BSB. Berdasarkan hasil data tersebut maka dilaksanakan perbaikan tindakan selanjutnya karena belum mencapai ketuntasan yang ditetapkan 86 % atau 13 anak.

Beberapa kendala yang ditemui yaitu guru belum mampu mengkondisikan anak sehingga banyak anak berlarian sendiri, kurangnya motivasi yang diberikan oleh guru, dan kekuatan otot kaki anak belum optimal. Kendala di siklus I mampu teratasi di siklus II. Sebelum kegiatan, guru melakukan pemanasan dengan gerakan sederhana. Hal

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.3 | No.6 | November 2020

tersebut dilakukan agar kondusif, guru memecah barisan menjadi dua barisan, sehingga anak yang awalnya tidak bersedia akhirnya bersedia, guru berulang kali memberikan contoh agar kekuatan anak dalam melompat optimal, guru juga memberikan reward kepada anak yang mampu melakukan permainan Engklek secara sempurna untuk menunjang semangat pada permainan Engklek. Hasil menunjukkan bahwa 86 % atau 13 anak sudah mencapai ketuntasan. Dari hasil yang diperoleh tersebut dapat diketahui adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak kelompok B yaitu dari pra siklus sebanyak 73% atau sebelas anak tidak mau melakukan permainan Siklus I sebanyak 26% atau empat anak yang tidak mampu melakukan permainan dan setelah di berikan refleksi akhirnya pada siklus II Semua anak dapat bermain. Pemberian reward sangat efektif untuk menunjang semangat anak untuk melakukan permainan Engklek,. Juga motivasi guru kepada anak sebelum melakukan permainan Engklek.

Berdasarkan analisis dan hasil observasi keseimbangan tubuh akan optimal sejalan dengan perkembangan anak yang juga didukung oleh koordinasi otot otot tertentu yang dapat membuat mereka melompat, memanjat, berlari serta berdiri dengan satu kaki sangat diperlukan dalam pengembangan motorik kasar (Sujiono, 2008: 1.13).

KESIMPULAN

Maka dapat di simpulkann bahwa melalui permainan tradisional Engklek dapat meningkatkan aspek-aspek kemampuan motorik kasar anak. Aspek yang dinilai saat pelaksanaan bermain Engklek adalah aspek kekuatan, keseimbangan, juga kelincahan. Dengan diberi-

kannya reward dan motivasi anak dapat bermain secara teratur. Terlihat 13 % atau dua anak dengan ketegori berkembang sangat baik, kemudian tmenjadi 86 % atau 13 anak dengan kategori tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setiap siklus mengalami peningkatan dengan melihat dari hasil akhir yang diperoleh.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K . (2012) *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogyakarta java literal.
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Penerbit Bumi Aksara
- Sujiono, B. (2008) *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta : Universitas : Universitas terbuka
- Decaprio, R. (2013). *Aplikasi Teori Pembelajaran motorik di Sekolah*. Jogyakarta : Diva Press.
- Montolalu, B, E, F. (2005) *Bermain dan permainan Anak*. Jakarta: universitas
- Mursid. (2015) *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Purwanto. (2011). *Statiska Untuk Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Sumantri. (2005) *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdikbud
- Suryadi. (2010) *Psikologi Belajar PAUD*, Yogyakarta: pedagogian . Universitas Terbuka.
- Mayke S, T. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta :PT ramedia Widiasarana Indonesia.
- Solihat, F. S. (2019). **MENINGKATKAN KEMAHIRAN MOTORIK KASAR ANAK PRA SEKOLAH DI RA BAITUSSALAM**

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.3 | No.6 | November 2020

C I M A H I M E L A L U I
BERMAIN ANGKLUNG. *CE-
RIA (Cerdas Energik Responsif
Inovatif Adaptif)*, 2(2), 23-28.