

KEEFEKTIFAN PERMAINAN ENKLEK UNTUK MENINGKATKAN FISIK MOTORIK ANAK KELOMPOK B DI TK MEKAR SARI KANDEMAN BATANG

Pujiono¹, Iin Purnamasari², Muhtarom³

onopuji988@gmail.com, iinpurnamasari@upgris.ac.id², muhtarom@upgris.ac.id³

TK Harapan Bangsa, Universitas PGRI Semarang

ABSTRAK

Permainan engklek sebenarnya mempunyai karakteristik yang berdampak positif pada perkembangan anak. Permainan engklek dikenal sebagai permainan rakyat yang sangat dekat dengan dunia anak-anak. Permainan engklek dapat melatih gerakan motorik kasar bisa dilakukan, misalnya melatih anak berdiri di atas satu kaki. Penelitian ini dilaksanakan di TK Mekar Sari Kandeman Kabupaten Batang. Tujuan dari penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan permainan engklek untuk meningkatkan fisik motorik anak kelompok B di TK Mekar Sari Kandeman Batang dan mengetahui respon anak-anak kelompok B di TK Mekar Sari terhadap permainan engklek. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok B TK Mekar Sari Kandeman Kab. Batang. Sampel dari penelitian berjumlah 32 responden. Permainan engklek dilakukan 14 kali dalam 1 bulan, penilaian perkembangan fisik motorik sebelum dan sesudah menggunakan Uji *t-test* pada taraf signifikansi 95% ($\alpha = 0,05$). Hasil studi apakah motorik memiliki perbedaan setelah dan sebelum permainan tradisional, dengan nilai $p < 0,000 < \alpha < 0,05$. Kesimpulan: Ada pengaruh permainan engklek terhadap perkembangan fisik motorik anak. Saran: Bagi guru; agar dapat menggunakan permainan tradisional engklek dalam proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan perkembangan fisik motorik anak.

Kata Kunci: Permainan engklek, dan fisik motorik anak usia dini

ABSTRACT

The engklek game actually has characteristics that have a positive impact on children's development. The engklek game is known as a folk game that is very close to the world of children. The crank game can train gross motor movements, for example, training children to stand on one leg. This research was conducted at Mekar Sari Kandeman Kindergarten, Batang Regency. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the crank game to improve the physical motor skills of group B children at Mekar Sari Kandeman Batang Kindergarten and to determine the response of group B children to Mekar Sari Kindergarten's response. The design used in this research is the Pretest-Posttest Control Group Design. The population in this study were students of group B TK Mekar Sari Kandeman Kab. Trunk. The sample of the study amounted to 32 respondents. The crank game was performed 14 times in 1 month, the assessment of physical motor development before and after using the t-test at a

significance level of 95% ($\alpha = 0.05$). The results of the study were whether there was a difference between motor skills after and before traditional games, with a p value of $0.000 < \alpha - 0.05$. Conclusion: There is an influence of the engklek game on children's physical motoric development. Suggestions: For teachers; in order to be able to use the traditional engklek game in the teaching and learning process that can improve children's physical motor development.

Keywords: ecklek game, and physical motoric early childhood

PENDAHULUAN

Belajar dan bermain menjadi rekomendasi dari kebijakan yang digunakan untuk proses pembelajaran di jenjang PAUD, sebagaimana tercantum dalam Permendikbud Nomor 137 pasal 1 ayat 13 bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi antar anak didik, antara anak didik dan pendidik dengan melibatkan orangtua serta sumber belajar pada suasana belajar dan bermain di satuan atau program PAUD (Haryani, 2021). Demikian pula pada Permendikbud Nomor 146 pasal 5 ayat 9 bahwa belajar melalui bermain merupakan kegiatan belajar anak yang dilakukan melalui suasana dan aneka kegiatan bermain (Kementerian Pendidikan Nasional 2014). Lembaga PAUD menjadi salah satu lahan untuk memberikan stimulasi kepada anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan motorik anak melalui permainan.

Brewer (Wiranti, 2018) mengungkapkan bahwa masa prasekolah merupakan masa dimana anak menghabiskan waktunya untuk bermain dalam upaya mengeksplorasi dunianya. Hal ini memperkuat bahwa permainan dapat menjadi alat untuk mengoptimalkan kemampuan anak khususnya kemampuan motorik. Menurut Sujiono (Wiyono 2015) Perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Dalam upaya mengembangkan kemampuan motorik, anak-anak bisa belajar dari guru tentang bagaimana mengenal beberapa gerakan yang dapat dilakukan untuk melatih ketangkasan, kekuatan, kecepatan, kelenturan serta ketepatan koordinasi tangan dan mata. Guru bisa mengajarkan kepada anak-anak mengenai perkembangan kemampuan motorik yang meliputi kemampuan motorik halus dan kemampuan motorik kasar.

Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus dari anggota tubuh tertentu, yakni jari jemari sehingga dapat mempengaruhi kesempatan anak dalam belajar dan berlatih misalnya kegiatan mencoret-coret, menyusun balok, menggantung, menggenggam benda dan menulis (Nofianti 2020). Gerakan motorik kasar contohnya berjalan, berlari, memanjat, menendang, melompat, dan jungkir balik serta berdiri dengan satu kaki. Sujiono (Wiranti & Mawarti, 2018) menjelaskan bahwa melatih gerakan motorik kasar bisa dilakukan, misalnya melatih anak berdiri di atas satu kaki. Melalui latihan ini, anak akan berlatih keseimbangan dan jika anak sudah mampu untuk berdiri di atas satu kaki maka kemampuan motorik kasar yang lainnya akan lebih dikuasai anak dengan baik. Misalnya, seperti berlari, jika anak belum mampu berdiri di atas satu kaki maka kemampuan berlari akan terpengaruh karena berarti anak tersebut masih belum dapat mengontrol keseimbangan tubuhnya.

Melihat di sekolah TK Mekar Sari masih banyak permasalahan pada kemampuan motorik kasar yang dimiliki anak. Sebagian besar anak kurang terlatih kemampuan motorik kasarnya karena berdasarkan wawancara dengan guru, guru di TK Mekar Sari lebih sering mengajarkan atau melatih berlari, jongkok, dan berjalan-jalan serta melompat. Sementara untuk melompat dengan satu kaki belum pernah dilakukan. Dengan menerapkan permainan engklek dalam mengembangkan kemampuan anak melompat dengan satu kaki, harapannya anak akan lebih termotivasi, tertarik dan bersemangat melakukan gerakan tersebut.

Permainan engklek sebenarnya mempunyai karakteristik yang berdampak positif pada perkembangan anak. Pertama, permainan itu cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreatifitas yang tinggi . Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbungan, tanah, genting, batu, kayu dan lain sebagainya. Kedua, permainan engklek melibatkan pemain lebih dari satu anak. Ketiga, permainan engklek memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (jika kalah), saling kerjasama, dorongan berprestasi, dan taat pada aturan (Dewi & Yaniasti, 2016). Permainan engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Permainan engklek biasa dimainkan 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di halaman. Namun sebelum kita memulai permainan ini kita harus menggambar kotak-kotak dipelataran semen, aspal atau tanah menggambar 5 segi empat Dempet vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat (ulvia 2019).

Permainan engklek dikenal sebagai permainan rakyat yang sangat dekat dengan dunia anak-anak. Istilah “engklek” berasal dari bahasa Jawa dan merupakan permainan tradisional, lompat-lompat pada bidang-bidang datar yang digambarkan di atas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak saat kekotak berikutnya. Permainan engklek adalah permainan dengan cara melompat menggunakan satu kaki yang biasanya dilakukan oleh dua orang bahkan lebih secara bergantian. Permainan ini dilakukan menurut keinginan para pemainnya, dapat dilakukan pada waktu kapan saja dan dimana saja. Permainan engklek ini bersifat kompetitif, tetapi tidak ada hukuman bagi yang kalah. Engklek mengandung unsur melatih keterampilan dan ketangkasan, para pemainnya bermain secara individual bukan secara kelompok (Salma Rozana, 2020). Dengan demikian, dapat dipahami bahwa dalam bermain terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan. Motivasi dalam diri peserta didik akan terbangun ketika peserta didik memiliki minat dan ketertarikan terhadap sesuatu yang disampaikan oleh pendidik.

METODOLOGI

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Yaitu, dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono 2019) Kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan (*treatment*) yakni pembelajaran dengan menggunakan kegiatan engklek. Pada penelitian ini, *control pretest posttest group* dengan dilakukan pada kelas B1 di TK Mekar Sari yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen. Sedangkan kelas B2 akan menjadi kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data. Data yang diperoleh selanjutnya dijadikan bahan untuk membuat sebuah simpulan. Adapun teknik yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu : wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono 2019a). Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara kepada guru dan anak. Teknik observasi ini digunakan untuk melakukan pengamatan terhadap permainan engklek oleh peserta didik secara langsung maupun melalui foto dan video. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono 2019). Menurut Sugiyono (2019), dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dalam hal ini peneliti menggunakan foto, dan video.

Teknik *t-test* adalah teknik statistik yang dipergunakan untuk menguji signifikansi perbedaan 2 buah *Mean* yang berasal dari dua buah distribusi (Winarsunu 2006). Pada penelitian ini yang akan diuji adalah signifikansi keefektifan permainan engklek untuk meningkatkan motivasi belajar dan fisik motorik anak di TK Mekar Sari Kandeman Batang. Uji ini digunakan untuk mengetahui efektivitas permainan engklek untuk meningkatkan motivasi belajar dan fisik motorik anak (Hartono 2016). Keperluan analisis data, digunakan analisis variansi multivariate dengan sel tak sama. Penggunaan analisis ini memiliki keunggulan yaitu mampu menganalisis semua variabel terikat secara simultan, sehingga dapat memperkecil kesalahan tipe I (α) dalam pengambilan keputusan uji statistik.

Uji normalitas yang dilakukan adalah uji normalitas multivariate. Uji normalitas multivariate dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS 16.0 for windows yang salah satunya adalah dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov (Prayitno, 2013). Kriteria pengambilan keputusan yaitu jika Signifikansi $>0,05$ maka data berdistribusi normal, dan jika Signifikansi $<0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Uji Manova atau Multivariate Anova merupakan singkatan dari multivariate analysis of variance, artinya merupakan bentuk multivariate dari analysis of variance (ANOVA). Bentuk multivariate maksudnya adalah terdapat lebih dari satu variabel terikat. Uji Manova ini diolah dengan menggunakan bantuan software SPSS versi 16.0 for windows (Ghozali, 2011).

Peningkatan nilai pretest dengan nilai posttest dihitung menggunakan analisis indeks Gain ternormalisasi atau biasa disebut dengan N-Gain. Gain menunjukkan peningkatan kemampuan fisik motorik kasar dan motivasi belajar kelas B1 dan B2 TK Mekar Sari Kandeman Kabupaten Batang. Tahap uji coba skala terbatas sesudah menerapkan permainan engklek

secara efektif digunakan. Adapun kategori perolehan nilai N-Gain Score dapat dilihat dari tabel 3.1 dan tabel 3.2 sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Perolehan Nilai *N-Gain Score*

Nilai	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 2 Kategori Tafsiran Perolehan Nilai *N-Gain Score*

Prosentase	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>75	Efektif

(Setiawan dan Aden, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahwa di kelas kontrol dan eksperimen memiliki perbedaan pada proses dan penggunaan media pembelajaran. Penerapan permainan engklek di kelas eksperimen dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik dan motivasi belajar yang lebih baik dari pada penerapan kegiatan dengan menggunakan alat peraga lain di kelas kontrol. Terdapat perbedaan rata-rata hasil fisik motorik dan motivasi belajar anak usia 5-6 tahun TK Mekar Sari Kandeman Kabupaten Batang sebelum dan setelah *treatment*/perlakuan dalam pembelajaran baik yang menggunakan ataupun tidak menggunakan permainan engklek dalam pembelajaran.

Hasil analisis data pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan permainan engklek pada proses pembelajaran memiliki kategori efektif dalam meningkatkan fisik motorik. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Utsman, Ni'mah, and Rohana 2018) yang menyimpulkan bahwa Peran permainan tradisional (engklek) dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al Fattah Pacing Parengan Tuban berjalan dengan baik. Serta pengaruh atau perannya sangat signifikan dengan indikator. Pendidik memegang peranan penting untuk terus mengasah, mengasah, dan mengasuh kemampuan motorik kasar anak dengan berbagai varian bentuk kotak-kotak yang digunakan permainan tradisional engklek, pendidik juga memberikan motivasi, trik, dan

reward kepada anak didik. Terdapat persamaan peran permainan tradisional (engklek) dalam meningkatkan motorik kasar anak dengan pendekatan yang dilakukan oleh peneliti, adapun perbedaan terletak pada jenis penelitian yang dilakukan sebelumnya. Permainan engklek pada perkembangan motorik kasar dipengaruhi oleh faktor lingkungan.

Berdasarkan hasil uji *N-Gain* diketahui permainan engklek untuk kelas eksperimen perkembangan fisik motorik menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,81 atau 81% yang termasuk dalam kategori tinggi dengan tafsiran efektif. Sedangkan untuk kelas kontrol perkembangan fisik motorik sebesar 0,56 atau 56% termasuk dalam kategori sedang dengan tafsiran kurang efektif. Berdasarkan pengamatan di lapangan diketahui bahwa anak sudah dapat melakukan permainan engklek di depan kelas untuk melatih berbagai macam gerakan seperti gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif serta dipadukan dalam bentuk permainan yang runtut berdasarkan pengalaman anak melalui permainan engklek yang diperoleh sebelumnya. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (selvi ulvia, 2019) yang menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari kemampuan fisik motorik kasar anak kelompok A RA Baiturrohim Desa Kemlakagede Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan permainan engklek bervariasi. Terdapat persamaan dalam efektifitas permainan engklek dengan pendekatan yang dilakukan oleh peneliti.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sujiono (Farida 2016) menyatakan bahwa system saraf merupakan faktor utama dalam efektifitas penggunaan gerak anak, selain itu faktor lingkungan mempengaruhi perkembangan kemampuan gerak motorik kasar, bergerak mungkin karena adanya stimulasi dari lingkungan, misalnya melihat benda atau mainan yang menarik maka seseorang akan bergerak menuju ke arah benda.

KESIMPULAN & SARAN

Berdasarkan analisis data dan uji statistik pada pembahasan sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan engklek untuk meningkatkan fisik motorik anak kelompok B di TK Mekar Sari Kandeman Batang terbukti efektif berdasarkan hasil uji multivariate dengan sig. Sebesar 0,000 yang menunjukkan adanya pengaruh. diperkuat dengan Hasil uji *N-Gain* keefektifan permainan engklek terhadap fisik motorik untuk kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,81 atau 81% termasuk dalam kategori tinggi dengan tafsiran efektif. Sedangkan keefektifan permainan engklek terhadap motivasi belajar sebesar 0,85 atau 85% termasuk dalam kategori tinggi dengan tafsiran efektif.

Respon anak-anak kelompok B di TK Mekar Sari Kandeman terhadap permainan engklek. Respon adalah suatu kegiatan (*activity*) dari organisme itu bukanlah semata-mata suatu gerakan yang positif, setiap jenis kegiatan (*activity*) yang ditimbulkan oleh suatu perangsang dapat juga disebut respon. Respon terhadap motivasi belajar, anak sangat senang dan antusias dalam mengikuti permainan engklek, adanya ketertarikan dengan permainan engklek dan termotivasi untuk terus belajar. Guru memberikan *reward* dengan cara pemberian jempol atau pujian jika anak dapat melakukan permainan engklek dengan benar.

Bagi guru; agar dapat menggunakan permainan tradisional engklek dalam proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan fisik motorik anak. Bagi anak; agar lebih aktif dalam mengikuti permainan engklek yang berlangsung di kelas, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan fisik motorik demi tercapainya tujuan proses belajar mengajar yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- ANDAYANI, Sri. 2021. "Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman Vol. 7, No. 1 Januari-Juni 2021" 7 (1): 1–10.
- Farida, Aida. 2016. "Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Raudhah* 4 (2): 10–38.
- Fitriani, Rohyana, and Rabihatun Adawiyah. 2018. "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini." *Jurnal Golden Age* 2 (01): 25. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>.
- Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19*. V. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hartini. 2018. "Perkembangan Motorik Anak Usia Dini."
- Hartono. 2016. *SPSS 16.0 Analisis Data Statistika Dan Penelitian*. VII. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Haryani, Mirta, and Zahratul Qalbi. 2021. "Pemahaman Guru Paud Tentang Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Tk Pertiwi 1 Kota Bengkulu." *Jurnal Educhild : Pendidikan Dan Sosial* 10 (1): 6. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699>.
- Isnawan, Muhamad Galang. 2019. *Implementasi SPSS For Research*. Edited by Isnaningsih. I. Nusa Tenggara Barat: Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Novitasari, Reni, M Nasirun, and Delrefi D. 2019. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hula hoop Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong." *Jurnal Ilmiah POTENSIA* 4 (1): 6–12. <https://doi.org/10.33369/jip.4.1.6-12>.
- Rosyida Nurul Anwar, Nurul Azizah. 2020. "THUFULI : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 2 Nomor 2 Tahun 2020 e-ISSN: 2685-161X." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2 (2): 9.
- selvi ulvia. 2019. "Selvi Ulvia." *Permainan, Efektivitas Bervariasi, Engklek Meningkatkan, Dalam Fisik, Kemampuan Anak, Kasar Ra, Kelompok A Desa, Baiturrohim Kecamatan, Kemplakagede Tani, Tengah Cirebon, Kabupaten Ulvia, Selvi Tarbiyah, Fakultas*.
- Setiawan, Tabah Heri, and Aden. 2020. "Efektifitas Penerapan Blended Learning Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Akademik Mahasiswa Melalui Jejaring Schoology Di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif (JPMI)* 3 (5): 493–506. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i5.493-506>.
- Sugiyono. 2019a. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 2nd ed. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- . 2019b. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Edited by Setiyawami. Kedua. Bandung:

Alfabeta.

- Sutini, Ai. 2018. "Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (2): 67–77. <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386>.
- Utsman, Ahmad Farid, Roudlotun Ni'mah, and Rohana Rohana. 2018. "Peran Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Di RA Al Fattah Pacing Parengan Tuban." *Al Ulya : Jurnal Pendidikan Islam* 3 (2): 132–41. <https://doi.org/10.36840/ulya.v3i2.156>.
- Winarsunu, Tulus. 2006. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Dan Pendidikan*. III. Malang: Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang.
- Wiranti, Dwiana Asih, and Diah Ayu Mawarti. 2018. "Keefektifan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini." *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 9 (1). <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2810>.