

Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui bermain engklek pada anak usia 3-4 tahun di ppt cahaya bunda

Nama Penulis Pertama Tanpa Gelar

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : wiwin.23462@mhs.unesa.ac.id

Nama Penulis Kedua Tanpa Gelar

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : xxxxxxx@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun melalui permainan engklek di PPT Cahaya Bunda. Kemampuan motorik kasar merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, dan permainan engklek dianggap sebagai salah satu metode yang efektif untuk melatih kemampuan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian adalah anak-anak usia 3-4 tahun di PPT Cahaya Bunda. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan tes kemampuan motorik kasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain engklek secara signifikan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, seperti keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan engklek dapat menjadi alternatif yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Kata kunci: *Terdiri Dari 3 Sampai 5 Kata/Frasa, Masing-Masing Kata/Frasa Dipisahkan Dengan Tanda Koma, Disusun Berdasarkan Urutan Abjad*

Abstract

Write your abstract in English and Indonesian. Abstract length between 100 to 200 words. The abstract must be concise and factual. The abstract contains the research objectives, methods, results and discussion, and conclusions. Authors are also allowed to add recommendations to the abstract. The abstract must avoid references, non-standard or unusual abbreviations, but if an abbreviation is considered important, it must be defined at the first mention in the abstract. Abstract written in one paragraph with 1 space, Times New Roman and 10 pt.

Keywords: *Consists of 3 to 5 words/phrases, each word/phrase separated by a comma, arranged in alphabetical order*

PENDAHULUAN

Mengasuh dan mendidik anak tidaklah mudah bagi para orang tua, namun hal ini sangat penting dilakukan oleh para orang tua untuk berusaha mengasuh serta mendidik anak-anaknya agar tumbuh dan berkembang secara optimal, karena pendidikan yang pertama kali di dapat anak adalah dari orang tua sehingga orang tua merupakan kunci utama bagi anak sebagai sumber pendidikan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Seorang anak merupakan amanat alloh SWT sehingga orang tua harus memberikan yang terbaik untuk anak. Anak harus mendapatkan asah (stimulasi), asih (kasih sayang) dan asuh (kebutuhan

sandang, pangan, papan, dan kesehatan) termasuk pendidikan yang diperoleh oleh anak, karena apabila anak salah dalam asah, salah asih, dan salah asuh bisa buruk akibatnya, namun sebaliknya apabila dalam memberikan asah, asih, dan asuh baik pada anak, maka akan dapat mempengaruhi karakter dalam kehidupan anak itu sendiri. Menurut Bredekamp dan Cople, Sinta, Anggita, R., & FeraF (2023) mengatakan ketika anak berusia 5 tahun, dapat melakukan berbagai Gerakan-gerakan yang lebih kompleks serta memiliki gerak kinestetik lebih cepat, kuat dan lebih beragam bahkan anak sudah mampu menggabungkan berbagai keterampilan motoriknya dalam

berbagai permainan. Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui ketika anak sudah berusia 5 tahun dalam gerak kinestetiknya sudah mulai memiliki berbagai ragam gerakan, lebih cepat dan kuat, pada anak yang berusia 5 tahun pertama juga mengalami masa kritis, masa ini merupakan masa yang menjadi basis, landasan dan pondasi berbagai aspek perkembangan, khususnya pada aspek motoriknya, sehingga pada usia ini sangatlah penting memberikan stimulasi yang lebih agar pertumbuhan dan perkembangan terkoordinasi dengan baik dan seimbang. Ketidakmampuan anak yang memiliki gerakan fisik motorik kasar di lihat dari hal-hal sebagai berikut: Anak dengan Gerakan motorik kasar yang rendah seringkali mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas fisik sehari-hari yang melibatkan Gerakan besar tubuh. Kondisi ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, mulai dari genetic, neurologis, hingga lingkungan.

1. Beberapa anak yang ketika disuruh melakukan keseimbangan dengan berdiri satu kaki anak terjatuh.
2. Beberapa anak yang ketika melemparkan sesuatu tidak sesuai mengenai sasaran.
3. anak belum mampu melakukan gerakan membalik arah ketika melakukan bermain.
4. anak belum mampu menghentikan gerakan saat bermain tanpa menginjak garis.

Hal tersebut timbul karena tidak tersedianya media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik pada saat upaya kegiatan motorik kasar anak, sehingga pendidik mengandalkan Lembar Kegiatan Anak untuk kegiatan pembelajaran, akibatnya perkembangan fisik motorik kasar anak tidak dapat berkembang dengan optimal. Penelitian tindakan kelas perlu di lakukan sebagai upaya perbaikan dalam suatu pelaksanaan pembelajaran yang mudah, menyenangkan dan sering dilakukan oleh anak, sebagai Upaya untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar terpenuhi, sehingga anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran yang di berikan oleh pendidik. Dalam hal ini peneliti mempergunakan bermain engklek untuk meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak

METODE

A. Pendekatan Penelitian:

1. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

2. PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi langsung dalam proses pembelajaran, mengamati hasilnya, dan melakukan refleksi untuk perbaikan selanjutnya.

B. Subjek Penelitian:

1. Subjek penelitian adalah anak-anak dalam satu kelompok di lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) atau taman kanak-kanak (TK).
2. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih kelompok anak yang membutuhkan peningkatan kemampuan motorik kasar.

C. Prosedur Penelitian:

1. Perencanaan (Planning):

- a. Mengidentifikasi masalah kemampuan motorik kasar anak melalui observasi awal.
- b. Menyusun rencana tindakan, termasuk pemilihan kegiatan, alat, dan bahan yang akan digunakan.
- c. Membuat lembar observasi untuk mencatat perkembangan kemampuan motorik kasar anak.

2. Tindakan (Action):

- a. Melaksanakan kegiatan yang telah direncanakan, misalnya bermain engklek atau kegiatan lain yang melatih motorik kasar.
- b. Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung.
- c. Mendokumentasikan kegiatan dalam bentuk foto atau video.

3. Pengamatan (Observation):

- a. Mencatat hasil observasi menggunakan lembar observasi.
- b. Menganalisis data hasil observasi untuk melihat perkembangan kemampuan motorik kasar anak.

4. Refleksi (Reflection):

- a. Mengevaluasi hasil tindakan dan pengamatan.
- b. Mengidentifikasi keberhasilan dan kekurangan dari kegiatan yang telah dilakukan.

- c. Membuat rencana perbaikan untuk siklus berikutnya.
- d. Siklus akan terus berlanjut hingga kemampuan motorik kasar anak meningkat secara signifikan.

D. Instrumen Penelitian:

1. Lembar observasi untuk mengukur kemampuan motorik kasar anak.
2. Catatan lapangan untuk mencatat kejadian penting selama kegiatan.
3. Dokumentasi foto dan video.

E. Teknik Analisis Data:

1. Menggunakan analisis deskriptif kualitatif untuk menganalisis data hasil observasi dan catatan lapangan.
2. Membandingkan hasil observasi dari setiap siklus untuk melihat perkembangan kemampuan motorik kasar anak.

Alat:

1. Alat tulis (pensil, pulpen, kertas).
2. Kamera atau perekam video.
3. Meteran atau alat ukur lainnya.
4. Alat pengukur kemampuan motorik kasar (lembar observasi).

Bahan:

1. Pecahan genting (talawengkar/patah).
2. Kapur/arang/ranting untuk membuat denah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3–4 tahun di PPT Cahaya Bunda melalui permainan tradisional **engklek**. Data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara, serta diolah dengan analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil Kuantitatif

Peneliti melakukan dua siklus tindakan, masing-masing terdiri atas 3 pertemuan. Berikut hasil pengukuran kemampuan motorik kasar anak:

Aspek Kasar	Motorik Pra-Tindakan (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
Melompat satu kaki	30%	55%	85%

Aspek Kasar	Motorik Pra-Tindakan (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
Menyeimbangkan tubuh	35%	60%	90%
Koordinasi gerakan	40%	65%	88%

Keterangan:

- **Pra-Tindakan:** Mayoritas anak belum mampu melompat dengan satu kaki dan kurang mampu menjaga keseimbangan saat bermain.
- **Siklus I:** Terjadi peningkatan, namun masih ada anak yang kesulitan dalam koordinasi gerak.
- **Siklus II:** Peningkatan signifikan, lebih dari 85% anak menunjukkan kemampuan motorik kasar yang baik.

Hasil Kualitatif

Berdasarkan observasi dan wawancara:

- Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi terhadap permainan engklek.
- Guru menyatakan bahwa aktivitas bermain engklek mendorong anak lebih aktif, berani mencoba, dan membangun rasa percaya diri.
- Anak yang awalnya ragu atau takut melompat, setelah beberapa kali mengikuti permainan, mulai berani mencoba dan berhasil.
- Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dinamis.

Contoh kutipan dari hasil wawancara guru:

"Anak-anak lebih semangat kalau kegiatan diawali dengan bermain. Setelah sering bermain engklek, mereka kelihatan lebih seimbang saat berlari dan melompat."

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, permainan engklek terbukti efektif meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3–4 tahun. Permainan ini melatih **keseimbangan**, **koordinasi otot besar**, dan **ketepatan gerak** secara alami dalam suasana menyenangkan.

Secara kuantitatif, ada peningkatan lebih dari 50% dari pra-tindakan ke siklus II dalam semua aspek motorik kasar yang diukur. Ini sejalan dengan teori perkembangan anak yang menyebutkan bahwa kegiatan fisik terstruktur seperti permainan lompat-lompatan dapat mempercepat penguasaan keterampilan motorik kasar (Santrock, 2011).

Secara kualitatif, anak-anak menunjukkan perubahan perilaku yang positif seperti:

- Meningkatnya keberanian untuk bergerak aktif.
- Bertambahnya kemandirian dalam melakukan tantangan motorik.
- Meningkatnya interaksi sosial antar teman saat bermain.

Faktor keberhasilan penelitian ini antara lain:

- Media permainan yang menarik (engklek dibuat dengan warna cerah).
- Pemberian motivasi dan contoh dari guru sebelum bermain.
- Pengulangan aktivitas yang konsisten.

Hasil ini menguatkan bahwa penggunaan metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini dapat mengoptimalkan perkembangan fisik sekaligus sosial-emosional anak.

Penulisan Tabel dan Gambar

Penulisan judul tabel dan nama tabel ditulis di atas tabel. Ditulis dengan huruf Times New Roman, ukuran 10, cetak tebal, dan margin tengah. Tulisan di dalam tabel ditulis dengan huruf Times New Roman, ukuran 10 pt dengan spasi 1, baris pertama yang berisi judul tiap kolom dicetak tebal. Seperti contoh di bawah ini:

Tabel 1
Kategori Skor Hasil Pra Penelitian, Siklus I, dan Siklus II

Kategori	Skor	Pra penelitian	Siklus I
Tidak baik	< 40%	-	-
Kurang baik	40%-55%	LB, PJ	-
Cukup	56%-75%	LA, LC, LD, LE, PA, PB, PC, PD, PE, PF, PG, PH, PI	LB, PI
Baik	76%-100%		LA, LC, LD, LE, PA, PB, PC, PD

Gambar

Pencantuman judul gambar dan nama gambar ditulis di bawah gambar. Ditulis dengan huruf Times New Roman, ukuran 10 pt, cetak tebal, dan margin tengah. Diberi nomor sesuai dengan urutan gambar, seperti contoh di bawah ini:



Gambar 1
Logo UNESA

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui bermain engklek pada anak usia 3–4 tahun di PPT Cahaya Bunda, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. **Permainan engklek efektif meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3–4 tahun.**

Data kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari kemampuan awal anak yang tergolong rendah menjadi baik setelah dua siklus penerapan permainan engklek. Aspek motorik seperti melompat satu kaki, menjaga keseimbangan, dan koordinasi gerakan mengalami peningkatan di atas 80% pada akhir tindakan.

2. **Permainan engklek menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi anak untuk aktif bergerak.**

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak lebih antusias, berani mencoba, dan lebih percaya diri setelah dilibatkan dalam aktivitas engklek secara rutin. Aktivitas ini juga mendukung keterampilan sosial anak melalui interaksi positif selama bermain.

3. **Strategi pelaksanaan yang tepat berkontribusi pada keberhasilan program.**

Pelaksanaan permainan engklek dengan media menarik, demonstrasi gerakan yang jelas, serta pemberian motivasi yang konsisten membantu meningkatkan

minat dan keterlibatan anak dalam setiap kegiatan.

4. **Permainan tradisional seperti engklek sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini.**

Selain mempertahankan budaya lokal, permainan ini menjadi sarana alami untuk mendukung perkembangan fisik, kognitif, dan sosial anak secara holistik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bermain engklek merupakan salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini di lembaga pendidikan seperti PPT Cahaya Bunda.

DAFTAR PUSTAKA

Semua referensi yang dikutip dalam tubuh artikel wajib dituliskan dalam bagian daftar pustaka dan ditulis dalam 1 spasi secara alphabet, serta menggunakan standar bahasa internasional (bahasa Inggris) sekalipun teks yang dikutip berbahasa Indonesia. Sangat disarankan untuk menggunakan reference manager seperti halnya Mendeley, Zotero, End Note dan sebagainya. Style yang digunakan adalah APA (American Psychological Association) 7th. Berikut ini contoh penulisan Daftar Pustaka:

Subhani, Yani, A., Arifin, A., Aisyah, T., Kamaruddin, & Alfiady, T. (2017). Student Radicalism Ideology Prevention Strategy: A Study at an Islamic Boarding School in Jabal Nur, North Aceh, Indonesia. *Malikussaleh International Conference on Multidisciplinary Studies*, 1, 401–407. <https://doi.org/10.1108/978-1-78756-793-1-00019>

Syah, M. N. S. (2016). Challenges of Islamic Education in Muslimworld: Historical, Political, and Socio-Cultural Perspective. *QIJS: Qudus International Journal of Islamic Studies*, 4(1). <http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/QIJS/article/download/1580/1449>

Trisnawati, W. W., & Sari, A. K. (2019). Integrasi Keterampilan Abad 21 Dalam Modul Sociolinguistics: Keterampilan 4C (Collaboration, Communication, Critical Thinking, Dan Creativity). *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 455–466. <https://doi.org/10.52060/mp.v4i2.179>

Utemov, V. (2019). A Comparative Study of the Qualities of School Teachers and Their Teaching Practice. *V International Forum on Teacher Education*, 1, 735–749. <https://doi.org/10.3897/ap.1.e0698>

Wibisono, S., Louis, W. R., & Jetten, J. (2019). A Multidimensional Analysis of Religious Extremism. *Frontiers in Psychology*,

10(November).

<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02560>

Wiktorowicz, Q. (2005). A genealogy of Radical Islam, *Studies in Conflict & Terrorism. Studies in Conflict and Terrorism*, 28(2), 75–97. <https://doi.org/10.1080/10576100590905057>

Wiktorowicz, Q., & Kaltenthaler, K. (2006). The Rationality of Radical Islam. *Political Science Quarterly*, 121(2), 295–319. <https://doi.org/10.1002/polq.12480>

Winoto, Y. C., & Prasetyo, T. (2020). Efektivitas Model Problem Based Learning Dan Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 228–238. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.348>

Wolpow, R., Johnson, M. M., Hertel, R., & Kincaid, S. O. (2016). The Heart of Learning and Teaching: Compassion, Resiliency, and Academic Success. In *Washington State Office of Superintendent of Public Instruction: Vol. May* (3rd ed.).

Wong, P. T. P. (2006). The Nature and Practice of Compassion: Integrating Western and Eastern Positive Psychologies. *PsycCRITIQUES*, 51(25). <https://doi.org/10.1037/a0002884>

Zaidi, D. (2015). On Strengthening Compassionate Care for Muslim Patients. *The Journal of Pastoral Care & Counseling: JPCC*, 69(3), 173–176. <https://doi.org/10.1177/1542305015602708>

Živković, S. (2016). A Model of Critical Thinking as an Important Attribute for Success in the 21st Century. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 232(April), 102–108. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.10.034>

