

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN *ENGKLE* KELOMPOK ANAK USIA 3-4 TAHUN DI PPT GEMBIRA**

**Shinta Aristawati**  
(shintaaristawati@yahoo.com)

Program Studi Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

**Rohita**  
(ita\_oracle@yahoo.co.id)

Program Studi Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak**

Latar belakang penelitian ini diawali oleh hasil data studi awal yang menunjukkan kondisi kemampuan motorik kasar sebagai aktivitas otot tangan dan kaki melalui permainan anak PPT Gembira yang sangat kurang. Hal itu terlihat saat anak belum mampu berdiri dua kaki dengan seimbang, berdiri satu kaki dengan seimbang, melompat dengan tepat dan melempar benda dengan tepat. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti mencoba menerapkan kegiatan bermain sambil belajar dengan menggunakan permainan *engkle*. Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah untuk mendeskripsikan aktivitas dan tingkat efektivitas dalam permainan *engkle* terhadap meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di PPT Gembira Kecamatan Tambaksari Surabaya.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam bentuk siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah anak PPT Gembira Tambaksari Surabaya kelompok anak usia 3-4 tahun sebanyak 10 anak yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan unjuk kerja sedangkan analisis datanya menggunakan statistik deskriptif.

Dari hasil penelitian pada siklus I, peningkatan kemampuan motorik kasar diperoleh 70%. Hal ini menunjukkan penelitian tindakan kelas ini belum berhasil oleh karena target kriteria tindakan yang diharapkan adalah 80%, maka penelitian ini berlanjut pada siklus II. Pada siklus II diperoleh data kemampuan motorik kasar melalui permainan *engkle* mencapai 90%. Berdasarkan hasil data pada siklus II maka penelitian ini berhasil dan dapat disimpulkan bahwa permainan *engkle* dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun di PPT Gembira Kecamatan Tambaksari Surabaya.

**Kata Kunci** : motorik kasar, permainan *engkle*

**Abstract**

*Background research is begun by preliminary study data results showing the condition of the motor ability of muscle activity as rough hands and feet through the children's games are very less in PPT Gembira. It looks when children have not been able to stand on two legs with balance, stand on one foot with balanced, leaping and throwing objects appropriately. Based on those rights, the researcher tries to apply learning-play activities by using engkle. The purpose of this research was to describe activities and effectiveness level engkle game in improving rude motor ability in group of children age 3-4 years old at PPT Gembira Tambaksari Surabaya.*

*This research uses a class action research carried out in the form of a cycle. Each cycle consists of planning, action, observation and reflection. The subjects are 10 children that consist of 5 boys and 5 girls at PPT Gembira Tambaksari Surabaya. This research was done by 2 cycles that each cycles done with twice meetings. Technique of collection data are observation and working showed while technique of analyzing data uses percentage count.*

*Based on the study in the 1<sup>st</sup> cycle, the motor ability become increased 70%. This study shows a class action has not been successful because the action research target specified for about 80%, this study continues on the 2<sup>nd</sup> cycle. In 2<sup>nd</sup> cycle to obtain data on the increase rude motor ability increased in chain reaches 90%. So, it can be concluded that the implementation of engkle game is able to improve rude motor ability in group of children age 3-4 years old at PPT Gembira Tambaksari district Surabaya.*

**Keywords**: Rude Motor, *engkle* game

## PENDAHULUAN

Masa lima tahun pertama pertumbuhan dan perkembangan anak sebagaimana pendapat dari Yamin dan Sanan (2010: 123), sering disebut sebagai masa keemasan karena pada masa itu keadaan fisik maupun segala kemampuan anak sedang berkembang cepat. Misalnya, kecepatan lari seorang anak akan semakin bertambah sesuai dengan pertambahan usianya. Selain itu, secara fisik, anak juga akan terlihat lebih tinggi atau lebih besar. Pada anak usia dini perkembangan kemampuan anak akan sangat terlihat pula. Salah satu kemampuan pada anak usia dini yang berkembang pesat adalah kemampuan fisik dan motoriknya.

Untuk mengoptimalkan hasil belajar pengembangan fisik motorik terutama dibidang fisik motorik kasar seperti melompat, berlari, menari, bermain bola dan melakukan permainan mestinya diperlukan pendekatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengendalikan dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan.

Dengan menggunakan permainan *engkle* dapat melatih kemampuan anak membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan, meningkatkan kemampuan komunikasi dan kemampuan menyusun strategi yang baik, melepaskan emosi anak dan melatih anak belajar berkelompok. Selain itu anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran pengembangan fisik motorik dan mempunyai minat.

Aktivitas motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir seperti orang dewasa. Aktivitas motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh sebab itu memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Pengembangan gerakan motorik kasar juga memerlukan koordinasi kelompok otot-otot anak yang tertentu yang dapat membuat mereka dapat meloncat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda tiga, serta berdiri dengan satu kaki (Sujiono, 2007: 1.13).

Kenyataannya, teridentifikasi dari hasil pengamatan yang menunjukkan anak kelompok usia 3-4 tahun di PPT Gembira Surabaya, hampir dari 10 anak hanya ada dua anak yang mampu, sedangkan 8 anak belum mampu melakukan *engkle* atau berdiri satu kaki dengan seimbang, berdiri dua kaki dengan seimbang, meloncat dengan tepat dalam kotak, dan melempar gacuk dengan tepat kedalam kotak. Buktinya anak tidak bisa *engkle* karena anak hanya disuruh meniru saja tanpa memperhatikan kemampuan anak dan pendekatan yang sesuai usia anak yaitu pendekatan bermain.

Belum optimalnya kemampuan motorik kasar anak terutama dalam berdiri dengan satu kaki, disebabkan oleh beberapa faktor. Diantaranya adalah menggunakan metode. Metode yang digunakan adalah

metode demonstrasi dengan kegiatan hanya menyuruh anak untuk angkat kaki sebelah kanan dan angkat kaki sebelah kiri, selain itu media yang digunakan juga kurang menarik. Guru hanya menggunakan dirinya sebagai media sehingga anak kurang termotivasi untuk melakukan.

Menurut pendapat Montolalu (2005: 34), solusi dari masalah tersebut adalah, akan diberikan berupa kegiatan permainan *engkle*, *engkle* (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Permainan *engkle* biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak pemain yang dilakukan di halaman. Namun, sebelum memulai permainan ini, harus menggambar kotak-kotak terlebih dahulu di pelataran semen, lantai, aspal atau tanah, menggambar 5 segi empat Dempet vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat.

Berdasarkan hal-hal di atas, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut bagaimanakah meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan *engkle* pada anak usia 3-4 Tahun Di PPT Gembira Kecamatan Tambaksari Surabaya ?.

Bertolak dari rumusan masalah di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan memperoleh penjelasan mengenai pentingnya penerapan konsep pembelajaran permainan *engkle* di PPT Gembira Kecamatan Tambaksari Surabaya, sebagai upaya meningkatkan perkembangan motorik kasar, untuk mendeskripsikan aktivitas anak dalam permainan *engkle* terhadap meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 Tahun Di PPT Gembira Kecamatan Tambaksari Surabaya dan untuk meningkatkan tingkat efektivitas permainan *engkle* terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun PPT Gembira Kecamatan Tambaksari Surabaya.

Manfaat penelitian dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis  
Ditinjau dari hasil penelitian memberikan manfaat secara teoritis, yang diharapkan dapat menjadi acuan atau masukan yang bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis  
Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait, diantaranya:
  - a. Guru  
Sebagai masukan mengenai penerapan konsep pembelajaran dengan menggunakan alat permainan yang berupa *engkle*. Sebagai upaya pengembangan motorik kasar anak.
  - b. Kepala sekolah  
Sebagai sumbangsih atau masukan baru untuk dapat diterapkannya permainan *engkle* sebagai upaya dalam meningkatkan

kemampuan motorik kasar pada anak usia dini.

c. Orang Tua

Bagi orang tua hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai kemampuan motorik kasar anak.

Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerak tubuh melalui kegiatan koordinasi antara saraf otak dan otot. Perkembangan motorik sering dipengaruhi oleh saraf otak yang mengatur otot. Motorik adalah semua gerakan yang memungkinkan dapat dilakukan oleh seluruh tubuh. Menurut Sujiono (2005: 1.4), motorik sebagai suatu peristiwa laten yang meliputi keseluruhan proses pengendalian dan pengaturan fungsi-fungsi organ tubuh, baik secara fisiologis maupun secara psikis yang menyebabkan terjadinya suatu gerakan.

Di dalam Permen RI No.58 Tahun 2009 kemampuan motorik kasar adalah kemampuan melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih keseimbangan, kelenturan dan kelincahan dibutuhkan kegiatan yang menarik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir, seperti orang dewasa. Yakni kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar.

Motorik kasar dalam perkembangannya, lebih dulu daripada gerakan motorik halus. Hal ini dapat terlihat saat anak sudah menggunakan otot-otot kakinya untuk berjalan sebelum ia dapat menggunakan mengontrol tangan dan jari-jarinya untuk menggantung dan meronce (Sujiono, 2007: 1.113).

Perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Untuk itu, anak belajar dari guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan untuk melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi dengan mata. Mengembangkan kemampuan motorik sangat diperlukan anak agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, Seefel dan Moelichatoen 1999 (dalam Sujiono Dkk, 2007: 1.40), menggolongkan tiga keterampilan motorik anak, yaitu :

- a. Keterampilan lokomotorik : berjalan, berlari, melompat, meluncur.
- b. Keterampilan nonlokomotorik (menggerakkan bagian tubuh dengan anak diam di tempat) mengangkat, mendorong, melengkung, berayun, menarik.
- c. Keterampilan manipulatif, memproyeksikan dan menerima/ menangkap benda, menangkap, melempar.

Dari Wikipedia bahasa Indonesia, Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau

berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok).

Anak usia prasekolah pada umumnya aktif, banyak gerak dan rentang perhatian yang masih terbatas. Berdasarkan hal tersebut, pendidik harus dapat bersikap bijaksana tidak menuntut anak untuk terlalu lama duduk diam melakukan tugas tertentu. Selain itu pendidik juga harus secara kreatif merancang variasi kegiatan di dalam maupun di luar kelas yang tidak membosankan anak, dan memberikan kesempatan yang seluas-luasnya pada anak melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh. sehingga membuat tubuh anak menjadi sehat, otot-otot tubuh akan tumbuh menjadi kuat (Sujiono, 2007: 29).

Banyak kegiatan dan alat permainan untuk mengembangkan keterampilan dengan menggunakan otak besar. Kegiatan untuk menggunakan gerakan-gerakan bagian tubuh dengan tegas dan tangkas (Sudono,1995: 56).

Menurut Montolalu (2005: 34), permainan *engkle* (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Permainan *engkle* biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di halaman. Namun, sebelum memulai permainan ini, pemain 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.

Sedangkan menurut Wardani (2010: 15) Permainan *engkle* disebut sebagai *Somdah*. *Somdah* merupakan permainan yang menggunakan media gambar persegi empat yang digambar di lantai ataupun di tanah. Berdasarkan analisa gambaran disini dengan angka dan kotak bukan persegi panjang.

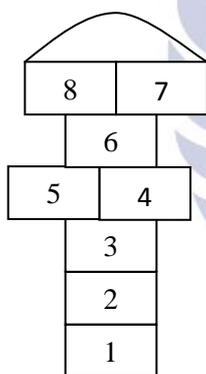
a. Cara Bermain

Cara bermainannya sederhana saja, cukup melompat menggunakan satu kaki di setiap petak - petak yang telah digambarkan sebelumnya di tanah. Untuk dapat bermain setiap anak harus mempunyai *kereweng* atau *gacuk* yang biasanya berupa pecahan genteng, keramik lantai atau pun batu yang datar. *Kreweng/gacuk* dilempar kesalah satu petak yang tergambar di tanah, petak yang ada *gacuknya* boleh diinjak atau ditempati oleh setiap pemain, jadi para pemain boleh melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada. Saat melemparkannya tidak boleh melebihi kotak yang telah disediakan jika melebihi maka dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.

b. Langkah-langkah permainan *engkle* yaitu buatlah gambar atau kotak-kotak di tanah, ambillah pecahan genteng sebagai media untuk melempar ke kotak-kotak. Jika pemainnya lebih dari dua maka *hompimpa* dulu untuk menjalankan pecahan

genteng ke kotak-kotak. Saat melemparnya tidak boleh melebihi kotak yang telah disediakan jika melebihi maka dinyatakan gugur. Pemain pertama melompat dengan satu kaki (*engkle*), dari kotak 1 sampai kotak 6 kemudian berhenti sejenak di kotak A kemudian kembali lagi dengan mengambil *gaco* yang ada di kotak satu dengan posisi kaki masih diangkat. Bila telah menyelesaikan perjalanan ke semua kotak, pemain mempunyai kesempatan untuk memiliki salah satu kotak. Pemenangnya adalah pemain yang paling banyak memiliki rumah dari kotak-kotak pada *engkle* yang digambar.

Sebagai peneliti atau guru mencoba untuk melakukan kegiatan dengan permainan *engkle* yang sesuai dengan kemampuan dan perkembangan anak usia 3-4 tahun yaitu permainan *engkle* model gunung. Untuk model pesawat anak usia 2-3 tahun dan terlalu mudah untuk usia 3-4 tahun, sedangkan model baling-baling untuk anak usia 5-6 tahun atau kelompok B.



Gambar 1  
Model Gunung

Langkah-langkah permainan *engkle* model gunung yaitu ambillah pecahan genteng lalu lempar ke kotak nomor 1, *engkle* ke kotak 1 sampai ke kotak 3, pada kotak ke 4 dan ke 5 brek, *engkle* lagi ke kotak 6 dan brek lagi kekotak 7 dan 8. Brek balik lalu *engkle* ke kotak 6, brek ke kotak 4 dan 5, dan *engkle* lagi ke kotak 3 dan 2 lalu ambil pecahan genteng di kotak 1. Saat melemparnya tidak boleh melebihi kotak yang telah disediakan jika melebihi maka dinyatakan gugur. Lemparan pecahan genteng pada posisi paling atas mengambilnya dengan berbalik badan sambil duduk dan tidak boleh melihat ke belakang. Pemain pertama bila telah menyelesaikan perjalanan ke semua kotak, pemain mempunyai kesempatan untuk memiliki salah satu kotak. Pemenangnya adalah pemain yang paling banyak memiliki rumah dari kotak-kotak pada *engkle* yang digambar.

Permainan *engkle* merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus.

Permainan *engkle* merupakan permainan yang memberikan manfaat yaitu

- 1) Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan *engkle* ini anak diharuskan untuk melompat-lompat.
- 2) Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
- 3) Dapat mentaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama.
- 4) Mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan *engkle* melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
- 5) Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.
- 6) Melatih Keseimbangan. Permainan tradisional ini menggunakan satu kaki untuk melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya.
- 7) Melatih ketrampilan motorik tangan anak karena dalam permainan ini anak harus melempar *gacuk/kreweng*. Muhammad, Bayu. 2010.<http://bayumuhammad.blogspot.com/>

Pos Paud Terpadu (PPT) adalah lembaga yang melayani anak usia 3-4 tahun yang tidak terlayani Paud lainnya. Pendidik Pos Paud dapat di sebut Kader atau sebutan lain yang sesuai dengan kebiasaan setempat. Jumlah Kader Paud disesuaikan dengan jumlah dan usia anak yang dilayani (Sujiono, 2009: 27).

#### METODE

Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan langsung oleh peneliti yang sekaligus menjadi guru saat penelitian berlangsung. Guru (peneliti) menjadi subyek yang melakukan tindakan yang diamati sekaligus yang diminta untuk merefleksikan hasil pengalaman selama melakukan tindakan (Arikunto, 2006: 85).

Dalam penelitian ini, Subyek yang digunakan adalah anak usia 3-4 tahun di PPT Gembira Kecamatan Tambaksari Surabaya, yang berjumlah 10 anak, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung pada semester II bulan Maret tahun ajaran 2013-2014 dengan mengacu pada kalender akademik sekolah, karena karakteristik dari PTK ini memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan PBM. Penelitian ini bertempat di PPT Gembira Surabaya, jalan Kapas Lor Kulon II/35 Kelurahan Kapas Madya Baru Kecamatan Tambaksari.

Teknik yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data berupa Observasi. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi dengan menggunakan lembar observasi sebagai instrumentnya. Observasi ini

## Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *Engkle* Kelompok Anak Usia 3-4 Tahun Di PPT Gembira

bertujuan untuk menilai aktivitas guru dan anak pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan kegiatan permainan *engkle*.

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu dilakukan analisis data. Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 3-4 tahun.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil observasi aktifitas anak dan guru juga kemampuan motorik kasar dalam permainan *engkle*. Data yang sudah terkumpul dianalisis oleh peneliti dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Suharjono, 2008: 76)

Keterangan :

- $P$  = Presentase frekuensi kejadian yang muncul
- $f$  = Frekuensi nilai/skor anak yang muncul
- $N$  = Jumlah aktivitas keseluruhan

Adapun ketentuan dan keberhasilan dari penelitian ini adalah apabila beberapa anak mendapat berapa (skor/bintang) pada setiap indikator. Penelitian ini dinyatakan berhasil jika 80% dari jumlah anak mendapatkan skor 3 pada setiap indikator

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Siklus I Pertemuan 1 (Senin, 17 Maret 2014)

**Tabel 1**  
Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *Engkle* pada Siklus I Pertemuan ke 1

No	Aspek Penilaian	Hasil Pengamatan					Nilai rata-rata	%
		(1)	(2)	(3)	(4)	Jml		
1	Berdiri dua kaki dengan seimbang	1	3	6	-	25	2,5	63%
2	Berdiri satu kaki dengan seimbang	1	3	6	-	25	2,6	63%
3	Meloncat dengan tepat	2	2	6	-	24	2,4	60%
4	Melempar dengan tepat	4	-	6	-	22	2,2	55%
						196	2,4	60%

Hasil kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *engkle* di peroleh nilai rata-rata 60% dari 4 aspek yang diamati, sehingga mengulangi dan perbaikan pada pertemuan 2.

#### Hasil Siklus I Pertemuan 2 (Senin, 24 Maret 2014)

**Tabel 2**  
Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *Engkle* Pada Siklus I Pertemuan Ke 2

No	Aspek Penilaian	Hasil Pengamatan					Nilai rata-rata	%
		(1)	(2)	(3)	(4)	Jml		
1	Berdiri dua kaki dengan seimbang	-	-	8	2	32	3,2	80%
2	Berdiri satu kaki dengan seimbang	-	1	9	-	29	2,9	73%
3	Meloncat dengan tepat	-	3	7	-	27	2,7	68%
4	Melempar dengan tepat	3	-	7	-	24	2,4	60%
						112	2,8	70%

Hasil kemampuan motorik kasar anak melalui permainan *engkle* di peroleh nilai rata-rata mencapai 70% menjadi 60%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan secara keseluruhan, masih belum dapat dikatakan mencapai target yang diharapkan.

#### Hasil Siklus II Pertemuan 1 (Selasa, 1 April 2014)

**Tabel 3**  
Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *Engkle* Pada Siklus II Pertemuan Ke 1

No	Aspek Penilaian	Hasil Pengamatan					Nilai rata-rata	%
		(1)	(2)	(3)	(4)	Jml		
1	Berdiri dua kaki dengan seimbang	-	-	5	5	35	3,5	88%
2	Berdiri satu kaki dengan seimbang	-	-	7	3	33	3,3	83%
3	Meloncat dengan tepat	-	1	13	-	31	3,1	78%
4	Melempar dengan tepat	-	2	8	-	28	2,8	70%
						127	3,2	80%

#### Hasil Siklus II Pertemuan 2 (Senin, 7 April 2014)

**Tabel 4.4**  
Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *Engkle* Pada Siklus II Pertemuan Ke 2

No	Aspek Penilaian	Hasil Pengamatan					Nilai rata-rata	%
		(1)	(2)	(3)	(4)	Jml		
1	Berdiri dua kaki dengan seimbang	-	-	3	7	37	3,7	93%
2	Berdiri satu kaki dengan seimbang	-	-	3	7	37	3,7	93%
3	Meloncat dengan tepat	-	-	4	6	36	3,6	90%

## Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan *Engkle* Kelompok Anak Usia 3-4 Tahun Di PPT Gembira

4	Melempar dengan tepat	-	1	4	5	34	3,4	85%
						144	3,6	90%

Untuk selanjutnya hasil data tersebut dikonversikan dengan pedoman penskoran yang telah ditetapkan, dapat disimpulkan tingkat capaian perkembangan anak pada materi pengembangan kemampuan motorik kasar anak, yang diterapkan melalui permainan *engkle* yang didukung dengan menggunakan permainan *engkle* pada siklus II tersebut dapat dikatakan melampaui kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Yakni di atas 80% dalam kategori baik, dalam artian anak mampu menguasai indikator capaian perkembangan kemampuan motorik kasar dengan perolehan skor di atas bintang 3 (dengan kategori sangat baik).

### Pembahasan

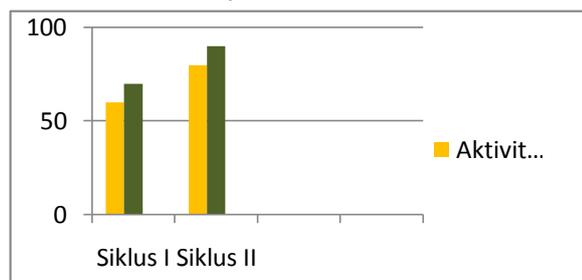
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, tingkat capaian perkembangan kemampuan motorik kasar pada permainan *engkle* pada anak usia 3-4 tahun PPT Gembira Tambaksari Surabaya dari siklus I dan siklus II di bawah ini :

**Tabel 5**  
**Rekapitulasi Hasil Pada Siklus I Dan Siklus II**

NO	Siklus	Aspek Yang Diamati	
		Aktivitas Anak	Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan <i>Engkle</i>
1	Siklus I	60%	70%
2	Siklus II	80%	90%
Peningkatan Persiklus		20%	20%
Keterangan		Meningkat	Meningkat

Dari analisis Tabel 4.5 menunjukkan bahwa rata-rata persentase ketercapaian meningkat sebesar 20%. Kemampuan motorik kasar melalui permainan *engkle* pada anak usia 3-4 tahun di TPP Gembira Tambaksari Surabaya mengalami peningkatan dari siklus I ke Siklus II.

Pengalaman belajar agar anak dapat menguasai kemampuan motorik kasar lebih baik. Di samping itu permainan *engkle* digunakan dengan tujuan mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Grafik 1 menunjukkan bahwa ada peningkatan antara siklus I dan Siklus II yaitu:



**Grafik 1**

### Rekapitulasi Aktivitas dan Tingkat Efektivitas Anak 3-4 tahun pada Siklus I dan II

Dari analisis menunjukkan bahwa rata-rata persentase ketercapaian peningkatan aktivitas anak dan tingkat efektivitas anak 3-4 tahun pada Siklus I dan II mengalami peningkatan. Ini menunjukkan bahwa perolehan hasil aktivitas anak pada siklus I rata-rata mencapai 60%, dan siklus II pencapaian hasil sebesar 80%. Sedangkan tingkat efektivitas anak pada siklus I rata-rata 70% sedangkan siklus II rata-rata 90%.

Peningkatan perkembangan motorik kasar anak dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan yang menggunakan permainan-permainan sehingga dapat menarik konsentrasi dan perhatian anak. Kegiatan didasarkan pada pemecahan pemberian tugas menjadi serangkaian kegiatan secara rutin sehingga kegiatan saling berkesinambungan antara satu dengan yang lain. Dari hasil siklus I sampai II peneliti menemukan beberapa faktor dan keberhasilan sehingga tingkat efektivitas anak meningkat.

Masa 5 tahun pertama perkembangan motorik anak adalah kemampuan fisik motoriknya terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan, oleh sebab itu ketrampilan fisik anak juga berhubungan erat dengan kegiatan bermain yang merupakan aktivitas utama anak usia dini (Sujiono, 2007:1).

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa dengan kegiatan permainan *engkle* dalam upaya optimal tingkat efektivitas anak usia 3-4 tahun di PPT Gembira Tambaksari Surabaya dapat dikatakan berhasil. Untuk itu tidak memerlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

### SIMPULAN DAN SARAN

#### Simpulan

Kemampuan mengenal sebab akibat anak dapat meningkat dengan cara anak harus dilibatkan secara langsung dalam belajar, agar anak lebih cepat mempelajari hal – hal yang baru dengan cara memberi motivasi dan bimbingan untuk menghadapi kesiapan anak dalam belajar. Salah satu hal yang bisa mempengaruhi kesiapan anak dalam belajar adalah faktor kematangan usia dan lingkungan.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dari mulai beberapa tindakan yakni kondisi awal dan beberapa siklus berdasarkan seluruh pembahasan dan penilaian yang telah disimpulkan bahwa permainan tradisional *engkle* merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasarnya.

Nilai Rata-rata kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan *engkle* di PPT Gembira Kecamatan Tambaksari Surabaya di siklus I meningkat menjadi 70% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 90%, hal ini disebabkan karena anak-anak paham dengan intruksi yang diberikan guru,

mampu melakukan permainan *engkle* dengan senang dan tidak takut lagi untuk melakukannya.

#### Saran

Adapun saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Permainan *engkle* sebaiknya dilakukan ditempat terbuka supaya anak lebih leluasa bermainnya dan dapat mengenal alam sekitarnya.
2. Bagi sekolah yang tidak mempunyai halaman, permainan *engkle* dapat dilakukan didalam ruangan.
3. Apabilapermainan*engkle* di lakukan di dalam ruangan maka sebaiknya buat / gamba *engkle* denganmenggunakan cat atau solasi berwarna.
4. Apabilapermainan*engkle* di luar ruangan maka sebaiknyabuat gambar *engkle* menggunakan kapur berwarna.

#### DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Praktik* Jakarta : Rineka Cipta.

As'Adi Muhammad. 2010, *Panduan Sistem Otak Anak*. Yogyakarta: Diva Press

Cahyono, Nuri "Macam Arena Permainan Sondah/Engklek" <http://permatanusantara.blogspot.com> (diakses 12 Juni 2012)

Depdiknas. 2006. *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta : Dikti

Depdiknas. 2006. *Standar Kompetensi TK dan RA. Kurikulum 2004*. Jakarta.

KBBI.1997. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Wikipedia

Kurikulum 2004. *Standar Kompetensi TK*. Jakarta: Depdiknas

Muhammad Bayu. 2010. *Mengenal Permainan engklek*. Jakarta: Cipta.

Muhammad, Bayu. 2010. "Mengenal Permainan Engklek".<http://bayumuhammad.blogspot.com/.../mengenal-permainan-engklek.html> (diakses 12 Juni 2012)

<http://permainantradisional1.blogspot.com/2013/01/permainan-tradisional-engklek>.

Moeslichatoen R. 1999. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta : PT Rineka Cipta

Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: UT

Rochman, Natawidjaya. 2004. *Educational Psycology terhadap struktur kelas tradisional*.

Subinarto, Djoko. 2005. *Jurus Jitu Mengasah Otak si Kecil* Jakarta:Media Inc

Sudono, Bambang. 1995. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: UT

Sugiarti. 1997. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Proyek PGSM

Suharjono. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas dan Karya Ilmiah*. Jakarta : Pustaka Prestasi

Sugianto, Mieke T. 1995. *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: UT

Sujiono, Bambang. 2005. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: UT

Sujiono, Bambang. 2007. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: UT

Sujiono, Bambang. 2009. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: UT

Sujiono, Yuliani Nurani. 2005. *Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks

Sujiono, Yuliani Nurani. 2007. *Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks

Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogi

Seefeldt, Carol & Barbara A Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks

Syafii. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya

Tagor, Tim Redaksi Ayahbunda. 2006. *Dari A Sampai Z Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Gaya Favorit Press

Wiriaatmadja, Rochiati. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.

Wardani. 2009. *Bermain Sambil Belajar, Menggali Keunggulan Rahasia Terbesar dari Suatu Permainan*. Yogyakarta: Edukasia

Yamin, Martinis dan Jamilah, Sabri Sanan. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Anggota IKAPI