

PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DALAM PENGEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI (STUDI KASUS DI RA TRI BHAKTI CLAKET MOJOKERTO)

Mila Oviani - Salis Khoiriyati - Risma Fauliana

Institut Pesantren KH. Abdul Chalim Mojokerto, Indonesia

milaoviani@gmail.com - salis85.sk@gmail.com - rismafauliana9@gmail.com

Received: 30-03-2023

Revised: 05-06-2023

Accepted: 29-06-2023

Abstract

Gross motor abilities can help children carry out daily activities that need to be developed early because it will affect their future growth and development. There are several efforts to increase children's motivation to perform motor movements, one of which is the traditional game of engklek. Field data shows that several behaviors indicate children's gross motor skills are less than optimal, on the other hand, due to insufficient and too monotonous media. This research will discuss a general description of gross motor skills in children at RA Tri Bhakti Claket and the influence of the crank game on the gross motor development of children at RA Tri Bhakti Claket. This research used a quantitative experimental method, with a population of all group A children at RA Tri Bhakti Claket, totaling 12 children, and determined using a nonprobability sampling technique with purposive sampling type. Data collection techniques use observation, questionnaires (pretest-posttest statement items), and documentation.

Meanwhile, the calculation of data analysis techniques uses a paired sample t-test with the help of the SPSS version 22 for the Windows application. This research showed that the gross motor skills of group A children at RA Tri Bhakti Claket were found in strength, speed, endurance, agility, balance, flexibility, and coordination. The following result of this research is a sig value <0.05 , namely 0.000, which comes from the average value of increasing gross motor skills in children before and after treatment, namely 42.28 to 52.35, so the H_0 hypothesis is rejected, and H_a is accepted.

Keywords: *Traditional game of Engklek, Gross motor abilities.*

Abstrak

Kemampuan motorik kasar merupakan satu kemampuan yang membantu anak dalam melakukan aktivitas sehari-hari yang perlu dikembangkan sejak dini, sebab akan berpengaruh terhadap tumbuh kembangnya kelak. Terdapat beberapa upaya untuk meningkatkan motivasi anak untuk melakukan gerak motorik, salah satunya adalah dengan permainan tradisional engklek. Data lapangan menunjukkan bahwa terdapat beberapa perilaku yang mengindikasikan kemampuan motorik kasar anak yang kurang optimal, di sisi lain dikarenakan media yang kurang dan terlalu monoton. Penelitian ini akan membahas gambaran umum kemampuan motorik kasar pada anak di RA Tri Bhakti Claket; serta pengaruh permainan engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak di RA Tri Bhakti Claket. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif eksperimen, dengan populasi seluruh anak kelompok A pada RA Tri Bhakti Claket yang berjumlah 12 anak, dan ditentukan dengan teknik nonprobability sampling



dengan jenis sampling purposive. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket (butir pernyataan pretest-posttest), dokumentasi. Sedangkan perhitungan teknik analisis data menggunakan uji paired sampel t-test dengan bantuan aplikasi SPSS versi 22 for windows. Adapun hasil penelitian ini adalah ditemukan kemampuan motorik kasar anak kelompok A di RA Tri Bhakti Claket berupa kekuatan, kecepatan, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas dan koordinasi. Hasil dari penelitian ini selanjutnya adalah nilai $\text{sig} < \text{dari } 0,05$ yaitu $0,000$, yakni berasal dari nilai rata-rata peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak sebelum dan sesudah adanya perlakuan yaitu $42,28$ menjadi $52,35$, sehingga hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: *Permainan tradisional engklek, Kemampuan motorik kasar.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang memiliki sifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak (Mursid, 2018).

Anak usia taman kanak-kanak berada pada rentang usia 4-6 tahun. Dijelaskan dalam UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 pada bab VI pasal 28 bahwa “Taman Kanak-kanak merupakan pendidikan formal pada jalur pendidikan anak usia dini yang mendidik anak usia 4-6 tahun”. Tujuan dari pendidikan taman kanak-kanak ialah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, perilaku, pengakuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak sebagai bekal pada proses pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Dalam proses tumbuh kembangnya, anak usia dini selalu mengikuti irama perkembangannya. Pada usia ini disebut dengan masa keemasan atau *golden age* (Dadan Suryana, 2016).

Pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini perlu mendapat pengarahan, yaitu pada fisik, kognitif, sosioemosional, bahasa, dan kreatifitas yang seimbang sebagai peletak dasar yang sesuai guna pembentukan pribadi yang utuh (Aris Priyanto, 2014). Salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak yaitu aspek fisik motorik. Berdasarkan jenisnya keterampilan motorik dibedakan menjadi 2 yaitu keterampilan motorik halus dan motorik kasar (Heri Rahyubi, 2017). Keterampilan motorik pada penelitian ini adalah keterampilan motorik kasar.

Keterampilan motorik kasar merupakan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan diri, kemampuan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh dengan menggunakan otot-otot besar seperti berjalan,

berlari, melompat, memukul dan menendang (Ujang Fauzi, 2016). Adapun unsur-unsur keterampilan motorik terdiri atas: kekuatan, kecepatan, ketahanan, keseimbangan, fleksibilitas, dan koordinasi (Reyna Damayanti Safitri, 2019).

Dunia bermain adalah dunia anak-anak, dimana anak mengisi aktivitasnya dengan bermain. Karena kebanyakan anak kecil tidak membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja. Mereka sangat suka bermain dan akan melakukannya jika memungkinkan. Bermain adalah proses alamiah dan naluriah yang berperan sebagai sarana untuk merangsang perkembangan fisik dan psikis anak. Setiap aktivitas yang dilakukan anak-anak dalam bermain adalah proses belajar yang efektif (Mantiasiah, M. Yusri Bachtiar & Herman, 2018). Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak yang termasuk juga ke dalam proses perkembangan. Karena ketika bermain anak melakukan beberapa kegiatan yang mendorong dan merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak adalah permainan tradisional engklek.

Permainan tradisional engklek merupakan permainan tradisional melompat pada bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya (Pupung Puspa Ardini & Anik Lestarinigrum, 2018).

Manfaat utama dalam permainan engklek adalah untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar. Kemampuan motorik kasar menjadi berkembang karena dalam permainan engklek dilakukan dengan melompat menggunakan satu dan dua kaki dalam petak-petak yang digambar. Manfaat lain yaitu untuk mengembangkan sikap bersosialisasi antar sesama, sportivitas, mengembangkan kemampuan kognitif, dan mengajak anak menjadi kreatif (Ujang Fauzi, 2016).

Permainan tradisional engklek dapat memfasilitasi, membimbing dan menstimulasi perkembangan anak agar anak memiliki kemampuan seperti berikut ini: 1) Kemampuan fisik menjadi kuat dikarenakan dalam permainan engklek diharuskan untuk melompat-lompat. 2) Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan. 3) Dapat menaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama. 4) Dapat 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 tersebut mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan (Pupung Puspa Ardini & Anik Lestarinigrum, 2018). dan 5) Sebagai nilai deteksi dini untuk mengetahui anak yang bermasalah dalam pertumbuhan dan perkembangannya.

Berdasarkan penelitian (Ujang Fauzi, 2016) hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada keterampilan motorik kasar anak melalui permainan engklek bercahaya sebelum dan sesudah diberikan tindakan. Peningkatan kemampuan motorik kasar anak dilihat berdasarkan nilai rata-rata pada pra siklus menunjukkan nilai 41,25 %. Pada siklus I mengalami peningkatan dan menunjukkan nilai 65,52 % dan pada siklus II mengalami peningkatan lagi menjadi 82,74 %. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana gambaran umum dari perkembangan kemampuan motorik kasar anak pada kelompok A di RA Tri Bhakti Claket dan Bagaimana pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan motorik kasar anak di RA Tri Bhakti Claket.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif Eksperimen dengan menggunakan metode penelitian *pre-eksperimen design (non design)* dengan desain *one group pretest-posttest design*. Dalam rancangan ini hanya terdiri dari satu kelompok (tidak ada kelompok lain atau kelompok kontrol) dalam proses penelitiannya dilakukan melalui tiga tahap: *pertama*, melakukan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal responden sebelum diberikan perlakuan. *Kedua*, memberikan perlakuan kepada (X). *Ketiga*, melakukan *posttest* untuk mengetahui keadaan variabel terikat sesudah diberikan perlakuan. (Muri Yusuf, 2019). Lokasi penelitian ini di RA Tri Bhakti Claket kec. Pacet, Kab. Mojokerto Provinsi Jawa Timur. Dengan populasi dari anak kelompok A pada RA Tri Bhakti Claket yang berjumlah 14 anak. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *nonprobability sampling* dengan jenis *sampling purposive* yang merupakan suatu cara pengambilan sampel yang berdasarkan pada pertimbangan atau tujuan tertentu, serta berdasarkan ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang sudah diketahui sebelumnya (Rindang Noviana, 2021).

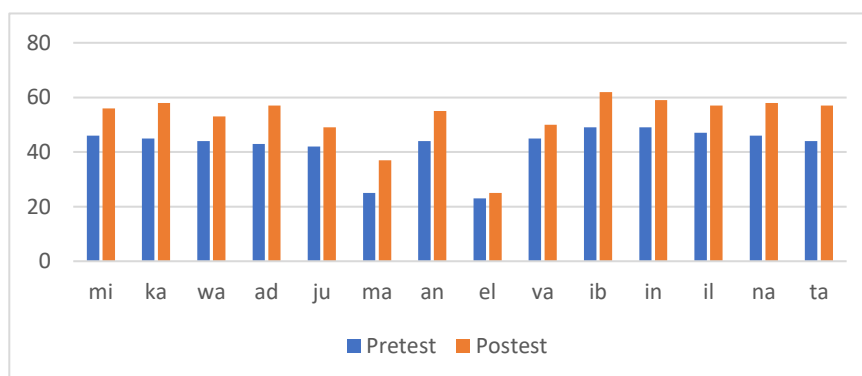


Diagram 1. Hasil Pretest dan Posttest

Menurut data statistik deskriptif saat *pretest* dilakukan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak dengan nilai minimum 23 dan maximum 49 dengan mean sebesar 42,28 dan nilai standar deviation sebesar 8,013 ini artinya data yang diperoleh tidak terpusat pada satu nilai atau berarti data yang didapat menyebar. Sementara data nilai yang didapat dari *post-test* yaitu dengan nilai minimum dan maximum sebesar anatar 25 dan 62 dengan mean 52,35 dan standar deviation 9,950.

Tabel 1. Descriptive Statistik

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	14	23	49	42,28	8,013
<i>Posttest</i>	14	25	62	52,35	9,950
<i>Valid N (listwise)</i>	14				

Uji normalitas dilakukan pada seluruh data yang diperoleh yaitu data *pretest* dan *post-test*.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		14
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,08495815
Most Extreme Differences	Absolute	,113
	Positive	,095
	Negative	-,113
Test Statistic		,113
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa nilai signifikansi data lebih besar dari 0,05. Diketahui hasil perhitungan dari SPSS uji normalitas sebesar 0,2. Hal ini menunjukkan bahwa taraf signifikasi lebih dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa uji normalitas pada penelitian ini berdistribusi normal.

Uji Paired Sampel t-Test

Penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,5. Berdasarkan hipotesis penelitian yang telah ditetapkan sebagai berikut: a) Jika nilai signifikansi $<$ (kurang dari) 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima dalam arti ada pengaruh atau ada perbedaan. b) Jika nilai signifikansi $>$ (lebih dari) 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak dalam arti tidak ada pengaruh atau tidak ada perbedaan.

Tabel 9. Hasil Uji Paired Sample T-Test

	<i>Paired Differences</i>					t	df	Sig. (2- <i>tailed</i>)
	<i>Mean</i>	<i>Std. Devia tion</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
				<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
<i>Pair 1</i> <i>Pretest – Posttest</i>	-10,071	3,407	,910	-12,038	-8,104	-11,060	13	,000

Berdasarkan tabel hasil perhitungan dari *SPSS versi 22 for windows* dapat dilihat bahwa hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi $<$ (kurang dari) 0,05 yaitu 0,000, jadi dapat disimpulkan bahwa ada penolakan terhadap H_0 dan H_a diterima dengan artian adanya pengaruh permainan tradisional engklek terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Di RA Tri Bhakti Claket

Dengan bermain anak akan lebih aktif bergerak melakukan gerakan sesuai dengan aturan permainan. Permainan tradisional engklek ini akan melatih anak untuk lebih aktif bergerak. Selain melatih anak menjadi aktif bergerak, bermain permainan tradisional engklek akan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Dengan permainan tradisional engklek ini anak akan mencoba mengeksplorasi permainan dengan bergerak sesuai dengan aturan pada permainan tradisional engklek. Permainan tradisional engklek memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan kemampuan motorik kasarnya, hal ini dikarenakan pada saat bermain permainan tradisional engklek unsur-unsur motorik kasar akan digunakan dalam bermain. Unsur-unsur motorik kasar yang dimaksud yaitu kekuatan, kecepatan, ketahanan, kelincihan, keseimbangan, fleksibilitas dan koordinasi. Adapun gambaran umum kemampuan motorik

kasar anak pada kelompok A RA Tri Bhakti Claket dapat dilihat berdasarkan pada unsur-unsur motorik kasar. Gambaran umum kemampuan motorik kasar anak kelompok A diperoleh peneliti pada saat melakukan penelitian yakni pada saat melakukan observasi dan pemberian perlakuan (*treatment*) berupa permainan tradisional engklek.

Berikut ini gambaran umum mengenai kemampuan motorik kasar anak kelompok A di RA Tri Bhakti Claket berdasarkan unsur-unsur kemampuan motorik kasar:

a. Kekuatan

Anton komaini menjelaskan bahwa kekuatan merupakan kemampuan sekelompok otot untuk menimbulkan tenaga sewaktu kontraksi. Kekuatan ini harus dimiliki oleh anak. Apabila anak tidak mempunyai kekuatan otot maka anak tidak dapat melakukan aktivitas bermain yang menggunakan fisik seperti: berjalan, berlari, melompat, melempar, memanjat, bergantung dan mendorong (Anton Komaini, 2018).

Dari hasil pengamatan oleh peneliti mengenai pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan motorik kasar anak dengan indikator kekuatan. Dari pengamatan ini terdapat 6 anak yang awalnya belum mampu melakukan gerakan dengan indikator kekuatan secara baik, namun kemudian terlihat mulai meningkatkan gerakan dengan baik. Terlihat juga pada saat melakukan permainan tradisional engklek anak mampu melakukan gerakan berdiri dengan satu dan dua kaki serta melakukan gerakan melompat secara sempurna. Selain anak 6 diatas berkembang sesuai harapan dan mampu melakukan permainan dengan sangat baik.

b. Kecepatan

Pada indikator ini terletak pada diri masing-masing anak agar dapat menyelesaikan permainan dengan cepat sesuai kemampuan mereka. Kecepatan dalam unsur kemampuan motorik kasar memiliki arti sebagai kapasitas seorang anak agar berhasil melakukan gerakan atas beberapa pola dalam waktu yang sangat cepat.

Pada permainan ini anak dapat menyelesaikan permainan dengan cepat sesuai dengan keadaan mereka masing-masing. Dalam penelitian yang dilakukan ditemukan terdapat 5 anak yang mulai mengembangkan indikator kecepatannya ketika bermain sehingga mampu menyelesaikan permainan dengan baik walaupun tidak secepat anak yang lain. Dan sebagian besar anak pada indikator ini sudah berkembang sangat baik sesuai dengan harapan.

c. Ketahanan

Pada dasarnya, anak yang memiliki fisik yang kuat mampu melakukan gerakan motorik kasar lebih lama dibandingkan dengan anak yang fisiknya lemah (Richard Decaprio, 2017). Dalam penelitian yang dilakukan telah ditemukan beberapa anak yang mampu melakukan

gerakan melompat-lompat dengan kuat dan mampu melakukan gerakan melompat lebih lama berjumlah lebih banyak dibandingkan dengan anak-anak lain. Hal ini dikarenakan beberapa anak ini memiliki fisik yang lebih kuat dibandingkan dengan anak yang belum mampu melakukan gerakan melompat dengan durasi yang lama.

d. Kelicahan

Kelincahan merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi gerakan baik sikap maupun tindakan dalam pembelajaran motorik di sekolah. Kelincahan dalam motorik merupakan suatu kemampuan yang dimiliki tubuh untuk mengubah arah secara tepat dan cepat.

Pada permainan engklek ini melatih anak menjadi lebih lincah dalam melakukan gerakan motorik kasar seperti melompat dengan menggunakan satu kaki dan dua kaki pada garis lurus. Pada permainan tradisional engklek ini, peraturan permainan dilakukan dengan melompat dengan menggunakan satu kaki dan dua kaki secara bersamaan. Ditemukan pada kegiatan penelitian, terdapat satu anak yang belum mampu mengembangkan indikator kelincahannya secara sempurna, namun berusaha melakukan gerakan melompat dengan satu kaki secara baik. Dibalik itu hampir sebagian besar anak mampu melakukan gerakan dengan indikator kelincahan ini dengan sangat baik sesuai dengan harapan.

e. Keseimbangan

Sesuai dengan tujuan dari permainan tradisional engklek bahwa permainan tradisional engklek bertujuan agar anak mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak salah satunya adalah melakukan gerakan sesuai dengan indikator yaitu melatih keseimbangan.

Pada pengamatan yang dilakukan ditemukan bahwa sebagian besar anak dapat mengendalikan diri untuk lebih mampu menyeimbangkan diri dalam melakukan gerakan dalam permainan. Permainan tradisional engklek ini dinilai oleh guru kelas sebagai permainan yang menarik perhatian anak serta membuat anak semangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Tidak hanya berteriak-teriak dan berlari-lari saja, namun anak mampu mengikuti permainan dengan benar sesuai aturan permainan. Dalam indikator ini anak mulai mampu meningkatkan keseimbangan tubuhnya, melompat tanpa terjatuh dan mengikuti aturan permainan dengan baik.

f. Fleksibilitas

Indikator fleksibilitas ini merupakan suatu faktor kemampuan gerak tubuh yang dilakukan oleh seseorang atau merupakan sebagai rangkaian gerakan dalam persendian (Reyna Damayanti Safitri, 2019). Dalam kegiatan pembelajaran mengembangkan kemampuan motorik kasar, anak diajak untuk melakukan gerakan yang mengandung unsur fleksibilitas seperti

memutar kedua tangan secara bersamaan. Dalam indikator ini peneliti menemukan hampir semua anak telah mampu menunjukkan kemampuan motorik kasar dengan indikator fleksibilitas atau kelenturan ini. Ditunjukkan kemampuan anak berkembang dengan baik sesuai harapan.

g. Koordinasi.

Unsur koordinasi sangat erat kaitannya dengan faktor-faktor lain dan tidak dapat berdiri sendiri. Beberapa contoh dari gerakan perpindahan dengan indikator koordinasi meliputi keseimbangan, kecepatan, dan ketangkasan (Reyna Damayanti Safitri, 2019).

Pada indikator ini ditemukan 6 anak yang masih agak kesulitan melakukan gerakan koordinasi seperti merentangkan kedua tangan sambil berdiri diatas satu kaki dan melompat dengan satu kaki, 6 anak ini mampu melakukan gerakan indikator koordinasi dengan baik walaupun masih merasa kesulitan. Namun selain 6 anak ini telah mampu melakukan gerakan dengan indikator koordinasi dengan sangat baik sesuai dengan yang diharapkan.

Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Motorik Kasar anak di RA Tri Bhakti Claket

Kemampuan motorik kasar pada setiap anak pada dasarnya berbeda-beda tergantung dari gerak yang dikuasainya sendiri. Pada saat anak melakukan kegiatan permainan tradisional engklek, tidak disadari secara langsung anak kelompok A di RA Tri Bhakti Claket melatih kemampuan motorik kasarnya. Hal ini dibuktikan dengan hasil data penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan motorik kasar pada indikator gerak tubuh secara koordinasi pada anak kelompok A di RA Tri Bhakti Claket.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan secara keseluruhan, permainan tradisional engklek memberikan pengaruh yang baik bagi kemampuan motorik kasar anak kelompok A di RA Tri Bhakti Claket. Hal ini dapat dilihat pada indikator penelitian ini yang menunjukkan peningkatan.

Salah satunya ditunjukkan pada indikator kekuatan. Pada indikator ini diamati terdapat 6 anak yang awalnya belum mampu melakukan gerakan dengan indikator kekuatan secara baik, namun kemudian terlihat mulai meningkatkan gerakan dengan baik. Terlihat juga pada saat melakukan permainan tradisional engklek anak mampu melakukan gerakan berdiri dengan satu dan dua kaki serta melakukan gerakan melompat secara sempurna. Selanjutnya pada indikator kecepatan, pada saat melakukan permainan tradisional engklek anak mampu menunjukkan kecepatannya sehingga mampu menyelesaikan permainan dengan baik.

Selanjutnya pada indikator ketahanan ditemukan beberapa anak pada saat melakukan permainan tradisional engklek mampu melakukan gerakan melompat-lompat dengan kuat dan mampu melakukan gerakan melompat lebih lama. Permainan engklek ini melatih anak menjadi lebih lincah dalam melakukan gerakan motorik kasar seperti melompat dengan menggunakan satu kaki dan dua kaki pada garis lurus. Pada indikator kelincahan, terlihat pada saat melakukan permainan sebagian besar anak terlihat lebih lincah mengikuti aturan pada permainan.

Selanjutnya permainan tradisional dinilai mampu meningkatkan indikator keseimbangan pada anak, karena di dalamnya terdapat unsur-unsur melompat yaitu melompat dengan menggunakan satu kaki dan dua kaki. Pada indikator keseimbangan ini, pada awalnya kemampuan keseimbangan pada anak saat diberikan tes berdiri dan melompat dengan satu kaki terlihat kurang, namun pada saat diberikan permainan engklek peneliti menemukan bahwa sebagian besar anak dapat mengendalikan diri untuk lebih mampu menyeimbangkan diri dalam melakukan gerakan dalam permainan, anak juga terlihat mulai mampu meningkatkan keseimbangan tubuhnya dan melompat tanpa terjatuh.

Merujuk pada hasil pengujian analisis deskriptif dengan rangkuman pada tabel 3 untuk *pretest* dan tabel 5 untuk *post-test* dapat dilihat pada kesimpulan di tabel 7 menunjukkan data nilai yang diperoleh dari *pretest* dengan minimum 23 dan maksimum 49 dengan mean sebesar 42,28 dan nilai standar deviation sebesar 8,013. Sementara data nilai yang didapat dari *post-test* yaitu dengan nilai minimum sebesar 25 dan nilai maksimum sebesar 62 dengan mean sebesar 52,35 dan nilai standar deviation sebesar 9,950. Dapat disimpulkan dengan menerapkan permainan tradisional engklek, kemampuan motorik kasar pada anak lebih meningkat. Hasil perhitungan ini dapat dilihat pada tabel 5 dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 22.

Berdasarkan dari hasil perhitungan menggunakan uji t-test (*paired sampel test*) dengan aplikasi SPSS versi 22 diketahui hasil perhitungan bahwa nilai signifikansi 0,000 yaitu dengan < dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa permainan tradisional engklek memiliki pengaruh dalam peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak di RA Tri Bhakti Claket. Sesuai dengan taraf keberhasilan pada suatu penelitian biasanya menggunakan 5% atau 0,5 jika nilai sig yang diperoleh lebih besar dari nilai yang telah ditentukan dianggap tidak ada perbedaan atau tidak berpengaruh, maka taraf kepercayaan 95% (Sugiono, 2015).

Berdasarkan analisis pada penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa permainan ini mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak karena mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak-anak usia dini. Melalui permainan tradisional engklek anak dapat secara aktif mengekspresikan gerakan-gerakan motorik kasarnya

secara optimal. Dengan melakukan permainan tradisional engklek sebagai metode pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak pada kelompok A di RA Tri Bhakti Claket menunjukkan bahwa adanya pengaruh dari permainan tradisional engklek terhadap kemampuan motorik kasar anak.

KESIMPULAN

Kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional engklek mengalami peningkatan yang baik, kemampuan motorik kasar anak lebih baik dari sebelumnya seperti yang telah dipaparkan dalam hasil analisis deskriptif, dengan permainan tradisional engklek anak dapat mengekspresikan tubuhnya termasuk pada bagian kaki untuk bergerak dengan baik serta dapat melatih kemampuan motorik kasarnya.

Pada penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan dalam menggunakan media pembelajaran permainan tradisional engklek, dengan taraf keberhasilan 5% atau 0,5 yang kemudian mendapat rata-rata kemampuan motorik kasar anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan skor nilai 42,28 dan 52,35, diperkuat dengan bukti hasil perhitungan dari bantuan aplikasi SPSS versi 22 dimana hasil uji t-test paired sample $< 0,05$ yaitu dengan nilai sig 0,000.

Secara teoritis, penelitian ini bersifat menguatkan teori yang sudah ada. Dengan hasil teori terdapat pengaruh penerapan permainan tradisional engklek terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar pada anak di RA Tri Bhakti Claket. Dan secara praktis, penelitian ini memberikan gambaran bahwa penggunaan permainan tradisional sebagai media permainan dapat membantu guru untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak didik serta mengontrol gerakan tubuh anak dalam upaya untuk mencapai tujuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, Pupung Puspa & Lestarinigrum, Anik. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori Dan Praktik)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara. 2018.
- Decaprio, Richard, *Panduan Mengembangkan Kecerdasan Motorik Siswa*, Yogyakarta: Diva Press, 2017.
- Fauzi, Ujang. *Aplikasi Permainan Engklek Bercahaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi. Universitas Jember. 2016.
- Komaini, Anton. *Kemampuan Motorik Anak Usia Dini*. Depok: Rajawali Pers. 2018.

- Mantasiah, Bachtiar, M. Yusri & Herman. *Permainan Tradisional Dalam Era Globalisasi*. Universitas Negeri Makassar. 2018.
- Mursid. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2018.
- Noviana , Rindang. *Pengaruh Model Pembelajaran BCCT (Beyond Center And Circle Time) Terhadap Peningkatan Kemampuan Bekerja Sama Pada Anak Di RA Perwanida Bendunganjati*. Skripsi. Institut Pesantren KH Abdul Chalim. 2021.
- Priyanto, Aris. *Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Aktivitas Bermain*. Jurnal Ilmiah Guru “COPE”, No. 02/XVIII/November. 2014.
- Rahyubi, Heri. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Penerbit Nusa Media. 2017.
- Safitri, Reyna Damayanti. *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Di TK Kelompok B Madrasah Pembangunan*. Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah. Skripsi. Jakarta: 2019.
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: ALFABETA, 2015.
- Suryana, Dadan. *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana. 2016.
- Yusuf, Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP. 2019.