

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK
JEJAKKU PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA
WANITA 1 JABANG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Prodi PG PAUD FKIP UN
PGRI Kediri



Disusun Oleh:

Ermin Ela Ajar Sari

2114070016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

Skripsi oleh:

ERMIN ELA AJAR SARI

NPM: 2114070016

Judul:

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK JEJAKKU PADA ANAK
KELOMPOK A TK DHARMA WANITA 1 JABANG**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian / Sidang Skripsi Prodi PG-PAUD
FKIP UN PGRI Kediri

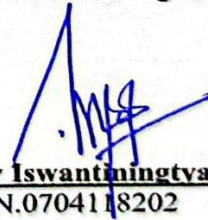
Tanggal: 6 Januari 2025

Pembimbing I



Dr. Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi.
NIDN.0701038303

Pembimbing II



Veny Iswantiningtyas, M.Psi.
NIDN.0704118202

Skripsi oleh:

ERMIN ELA AJAR SARI

NPM: 2114070016

Judul:

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK JEJAKKU PADA ANAK
KELOMPOK A TK DHARMA WANITA 1 JABANG**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

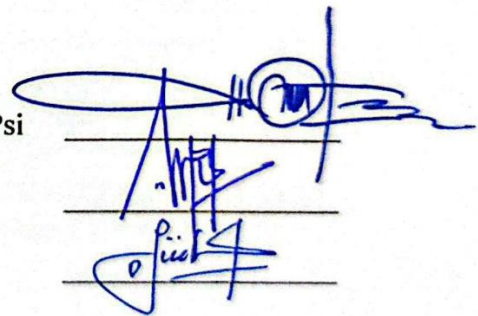
Prodi PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 13 Januari 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi
2. Penguji I : Veny Iswantiningtyas, M.Psi
3. Penguji II : Linda Dwiyanti, M.Pd



Mengetahui, 13 Januari 2025

Dekan FKIP



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Ermin Ela Ajar Sari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Kediri/ 23 September 2002
NPM : 2114070016
Fak/ Jurusan / Prodi. : FKIP/ S1 PG-PAUD

Saya menyatakan dengan jujur bahwa skripsi ini merupakan hasil karya asli saya sendiri. Karya ini belum pernah saya ajukan untuk mendapatkan gelar di perguruan tinggi manapun. Seluruh sumber yang saya gunakan telah saya cantumkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 6 Januari 2025

Yang Menyatakan



ERMIN ELA AJAR SARI
NPM: 2114070016

MOTTO

“Keberhasilan adalah perjalanan panjang dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kita kehilangan semangat” (Winston Churchill)

Orang lain ga akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *succes storiesnya*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun ga ada yang tepuk tangan, kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan selama ini sampai detik ini.

“kesuksesan saya juga kesuksesan kedua orang tua”

Kupersembahkan karya ini buat:

Seluruh Keluargaku tercinta

ABSTRAK

Ermin Ela Ajar Sari : Mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional engklek jejakku pada anak kelompok A TK Dharma Wanita 1 Jabang, Skripsi, PG – PAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci : Motorik kasar, Permainan tradisional Engklek Jejakku, Anak usia dini.

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada anak usia 4-5 tahun/ kelompok A TK Dharma Wanita 1 Jabang Kecamatan Kras Kabupaten Kediri, bahwa Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini merupakan aspek penting yang mendukung pertumbuhan fisik dan kognitif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pentingnya stimulasi motorik kasar melalui permainan tradisional, khususnya engklek, pada anak kelompok A. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok A TK Dharma Wanita 1 Jabang yang berjumlah 10 orang. Tinjauan pustaka menunjukkan bahwa masa kanak-kanak merupakan periode emas untuk perkembangan, dan permainan tradisional dapat menjadi media yang efektif untuk merangsang motorik kasar. Melalui studi literatur, penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan engklek jejakku memiliki potensi besar untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk koordinasi, keseimbangan, dan kepercayaan diri. Namun, dalam praktik pendidikan, sering kali perkembangan motorik kasar kurang mendapat perhatian. Oleh karena itu, peneliti akan meneliti sebuah permainan engklek jejakku apakah efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar pada anak usia dini di kelompok A maka dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain pada permainan Engklek Jejakku. Keterampilan melompat, meloncat, berjalan dengan satu kaki, dan kemampuan keseimbangan pada anak kelompok A TK Dharma Wanita 1 Jabang pada siklus I adalah 50% yakni berada pada tahap belum muncul dan 50% berada pada tahap kategori sudah muncul. Sedangkan pada siklus II diperoleh hasil 20% berada pada tahap belum muncul dan 80 % berada pada tingkatan sudah muncul. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kegiatan motorik kasar melalui permainan Engklek Jejakku.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan ke hadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Engklek Jejakku Pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita 1 Jabang” ini ditulis guna memenuhi Sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Yang paling teristimewa kepada kedua orang tua. Ayahanda tercinta Amintoyo dan Ibunda tercinta Ernawati, atas doa, cinta dan kasih sayang, motivasi dan kepercayaan yang tak ternilai serta memberikan dorongan kepada penulis yang tak pernah putus hingga saat sekarang ini. Karena beliaulah skripsi ini dapat terselesaikan dan berkat cinta, kasih sayang dan pengorbanannyalah penulis dapat menyelesaikan pendidikan dan program sarjana (S1) di UNP KEDIRI. Semoga Allah memberikan balasan yang tak terhingga dengan surga yang mulia. Aamiin.
2. Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri Dr. Zainal Afandi, M.Pd. yang selalu memberikan dukungan motivasi kepada mahasiswa.
3. Dekan FKIP Dr. Agus Widodo, M.Pd.
4. Kaprodi PGPAUD Dr. Anik Lestaringrum, M.Pd.
5. Dosen pembimbing I, Dr. Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi.
6. Dosen pembimbing II. Veny Iswantiningtyas, M.Psi
7. Seluruh Dosen PG-PAUD yang telah memberikan ilmu, motivasi, dan pengalamannya.

8. Teman-teman PG-PAUD Angkatan 2021 yang selalu memberikan dukungan bersama-sama.
9. Untuk diri saya Ermin Ela Ajar Sari, terima kasih telah kuat sampai detik ini, yang mampu mengendalikan diri dari tekanan luar, yang tidak menyerah sesulit apapun rintangan kuliah ataupun proses penyusunan skripsi yang mampu berdiri tegak ketika dihantam permasalahan yang ada. Terima kasih diriku semoga tetap rendah hati, ini baru awal dari pemulaan hidup tetap semangat kamu pasti bisa.
10. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal skripsi ini.

Kediri, 6 Januari 2025



ERMIN ELAAJAR SARI

NPM: 2114070016

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Hipotesis Tindakan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori.....	11

1. Kemampuan Motorik Kasar.....	11
a. Pengertian.	11
b. Fungsi dan Tujuan Perkembangan Motorik kasar	13
c. Aspek Perkembangan Motorik Kasar	14
d. Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 4-5 Tahun.	16
e. Unsur-unsur Perkembangan Motorik Kasar	20
2. Keseimbangan Motorik Kasar AUD.....	21
a. Pengertian Keseimbangan.....	21
b. Indikator Kemampuan Keseimbangan.	23
3. Permainan	26
a. Pengertian Penilaian Anak Usia Dini	26
b. Macam-macam Permainan.	27
c. Prinsip Permainan Anak Usia Dini.....	30
4. Permainan Engklek.....	31
a. Pengertian Permainan Engklek.....	31
b. Manfaat Permainan Engklek.	32
c. Karakteristik Permainan Engklek.	34
d. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Engklek.	34
6. Engklek Jejakku.....	35
a. Pengertian Engklek Jejakku.....	35
b. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Engklek Jejakku.....	37
c. Manfaat Permainan Engklek Jejakku	39
d. Aspek Yang Dikembangkan Permainan Engklek Jejakku.	39
e. Permainan Lempar Bola	40
f. Desain Permainan Engklek Jejakku.	42
B. Kajian Penelitian Terdahulu	43

C. Kerangka Berpikir	47
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
A. Subjek dan Setting Penelitian	48
B. Prosedur Penelitian	49
C. Instrumen Pengumpulan Data	58
D. Teknik Analisis Data.....	67
E. Jadwal Penelitian	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	71
A. Gambaran Selintas Setting Penelitian.....	71
B. Deskripsi Temuan Penelitian.....	71
C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan.....	89
D. Kendala dan Keterbatasan.....	93
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	94
A. Simpulan.....	94
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN-LAMPIRAN	103
Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi.....	104
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian (LPPM)	106
Lampiran 3. Surat Keterangan Lembaga	107
Lampiran 4. Modul Ajar & RPPH	108
Lampiran 5. Penilaian Ceklis Pra Tindakan	112

Lampiran 6. Penilaian Anekdote Pra Tindakan	113
Lampiran 7. Dokumentasi Pra Tindakan	114
Lampiran 8. Modul Ajar & RPPH	115
Lampiran 9. Penilaian Ceklis Siklus I	119
Lampiran 10. Penilaian Anekdote Ceklis I.....	120
Lampiran 11. Dokumentasi Siklus I	121
Lampiran 12. Penilaian Guru.....	123
Lampiran 13. Modul Ajar & RPPH	127
Lampiran 14. Penilaian Ceklis Siklus II.....	128
Lampiran 15. Penilaian Anekdote Siklus II.....	129
Lampiran 16. Dokumentasi Siklus II.....	131
Lampiran 17. Penilaian Guru.	130
Lampiran 18. Dokumentasi Semua Kegiatan.	131
Lampiran 19. LOA Jurnal.....	132
Lampiran 20. Surat Keterangan Bebas Similarity	133

DAFTAR TABEL

Tabel

2.1 Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	43
3.1 Daftar Nama Peserta Didik dan Jenis Kelamin	49
3.2 Instrument Penilaian Motoric Kasar Anak	63
3.3 Rubrik Penilaian	63
3.4 Lembar Hasil Penilaian Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Permainan Tradisional Engklek Jejakku Pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita 1 Jabang.....	64
3.5 Format Lembar penilaian Kegiatan Pembelajaran Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Engklek Jejakku Pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita 1 Jabang.....	66
3.6 Jadwal Penelitian	70
4.1 Hasil Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak pada Pra Tindakan.....	73
4.2 Kondisi Awal Ketuntasan Belajar Kemampuan Motorik Kasar Anak Pra Tindakan.....	74
4.3 Hasil Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engklek Jejakku Pada Siklus	77
4.4 Hasil Observasi Guru Dalam Pembelajaran	78
4.5 Persentase Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus I	81

4.6 Hasil Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engklek Jejakku Pada Siklus II	83
4.7 Hasil Observasi Guru Dalam Pembelajaran	85
4.8 Persentase Ketuntasan Belajar Anak pada Siklus II.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar

Gambar 2.1 Desain Permainan Engklek Jejakku	42
Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir	47
Gambar 3. 1 Kemmis dan Mc. Taggart, Desain Penelitian Tindakan Kelas, Arikunto 2012:4, dalam Hastuti, 2020.	51
Gambar 4.1 Persentase Peningkatan Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus I.....	81
Gambar. 4.2 Persentase Peningkatan Ketuntasan Belajar Anak Pada Siklus II	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Kartu Bimbingan Skripsi.....	104
2. Surat Izin Penelitian (LPPM)	106
3. Surat Keterangan Lembaga	107
4. Modul Ajar & RPPH	108
5. Penilaian Ceklis Pra Tindakan.....	112
6. Penilaian Anekdote Pra Tindakan	113
7. Dokumentasi Pra Tindakan	114
8. Modul Ajar & RPPH	115
9. Penilaian Ceklis Siklus I.....	119
10. Penilaian Anekdote Ceklis I.....	120
11. Dokumentasi Siklus I	121
12. Penilaian Guru.....	123
13. Modul Ajar & RPPH	127
14. Penilaian Ceklis Siklus II	128
15. Penilaian Anekdote Siklus II.....	129
16. Dokumentasi Siklus II.....	131
17. Penilaian Guru.....	130
18. Dokumentasi Semua Kegiatan.	131
19. LOA Jurnal	132
20. Surat Keterangan Bebas Similarity.....	133

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun (Sujiono, 2009). Anak Usia dini merupakan fase awal kehidupan di mana setiap anak mengalami peningkatan secara signifikan dalam dunia perkembangannya. Perkembangan anak di usia dini mempunyai beberapa aspek perkembangan yang harus diperhatikan, yaitu: nilai agama dan moral, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni (Sudaryanti dalam Khaironi, 2017). mengungkapkan anak usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) yang hanya terjadi satu kali dalam masa perkembangan kehidupan, sekaligus masa yang kritis bagi kehidupan anak. Oleh karena itu pada masa anak usia dini anak-anak akan mengalami masa keemasan (*the golden age*) yang di mana masa anak yang mulai peka atau sensitif terhadap sesuatu dalam menerima berbagai rangsangan (Sukatin et al., 2020). Seperti masa peka terhadap masing-masing anak mempunyai beberapa berbeda seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan oleh ahli sekitar 80% perkembangan di usia dini lebih cepat dibandingkan usia yang lain (Rijkiyani et al., 2022). Sehingga masa usia dini memiliki potensi yang

besar untuk membentuk pertumbuhan anak yang berdampak di usia selanjutnya.

Idealnya pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini ini meliputi 6 aspek perkembangan meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni di sekolah. Jadi, pendidikan yang diberikan kepada anak-anak dari usia 0-6 tahun melalui rangsangan yang akan membantu pertumbuhan dan perkembangan mereka baik secara fisik maupun mental, sehingga mereka siap untuk menerima pendidikan di tingkat berikutnya (A. Susanto, 2021).

Pertumbuhan fisik pada anak itu selalu berbeda-beda tidak selalu sama dengan yang lain. Pertumbuhan fisik pada anak ada juga yang mengalami pertumbuhan secara cepat, dan ada pula yang pertumbuhannya lambat. Pertumbuhan fisik pada anak juga ada penerapan Perkembangan motorik yang terdiri dari dua, ada yang motorik kasar dan ada yang motorik halus. Perkembangan keterampilan motorik merupakan faktor yang penting juga bagi anak dalam perkembangan pribadi secara keseluruhan (Baan et al., 2020). Departemen pendidikan dan kebudayaan menjabarkan fungsi pengembangan motorik sebagai berikut : 1) Melatih kelenturan otot jari dan tangan, 2) Memacu pertumbuhan dan pengembangan fisik motorik, rohani dan kesehatan anak, 3) Membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak, 4) Melatih keterampilan atau ketangkasan gerak dan berpikir anak, 5) Meningkatkan perkembangan emosional anak, 6) Meningkatkan

perkembangan sosial anak, 7) menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi (Nanda, 2023).

Perkembangan fisik motorik sangat penting dalam perkembangan fisik bagi anak-anak. Perkembangan fisik motorik harus sudah di stimulasi sejak usia dini yang mana sangat penting dalam perkembangan otot atau syaraf dalam bekerja mengoordinasikan seluruh anggota tubuh untuk bergerak. Motorik kasar adalah gerak anggota tubuh yang membutuhkan koordinasi sebagian besar dari bagian tubuh anak (Sujiono dalam Apriani, 2013). perkembangan motorik bergantung pada kemampuan otot dan saraf sehingga jika anak yang belum matang dalam melakukan motoriknya akan merasa sulit dalam menunjukkan suatu keterampilan gerak motoriknya.

Motorik kasar merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang juga mempunyai peranan sangat penting bagi tumbuh kembang anak usia dini dengan meningkatkan perkembangan motorik kasar akan meningkatkan pula aspek fisiologis, kemampuan sosial emosional dan kognitif pada anak usia dini. Di mana perkembangan motorik kasar seorang anak pada usia 3 tahun dimulai dari hal yang sederhana terlebih dahulu dalam menstimulasi perkembangan motorik seperti berjingkrak, melompat, berlari ke sana ke mari maka hal ini bisa menunjukkan anak mau ke arah ke mana nantinya dan juga dapat mengetahui prestasi bagi anak itu sendiri. Sedangkan usia 4 tahun biasanya sudah mulai meningkat dalam gerak motoriknya, jadi si anak tetap melakukan gerakan yang sama, tetapi sudah berani mengambil risiko seperti jika si anak dapat naik tangga dengan satu

kaki lalu dapat turun dengan cara yang sama dan memperhatikan jalan saat setiap mau melangkah. Lalu, pada usia 5 tahun perkembangan si anak lebih dalam percaya diri dengan berani mencoba untuk sebuah tantangan seperti berlomba dengan teman sebayanya atau orang tuanya (Fitriani & Adawiyah, 2018).

Di TK Dharma Wanita 1 Jabang, ada 10 siswa di kelompok A, dengan 7 perempuan dan 3 laki-laki. Permasalahan ini terkait dengan kemampuan motorik kasar yang kurang diterapkan saat pembelajaran, sehingga tidak seimbang. Anak-anak yang mencoba melompat dengan satu kaki atau kedua kaki sering ragu untuk melakukannya, dan anak-anak yang mencoba melompat dengan kedua kaki juga sering ragu untuk melakukannya. Berdasarkan kenyataan di lapangan pada saat observasi diketahui bahwa stimulasi untuk perkembangan motorik kasar anak hanya dilakukan melalui kegiatan olahraga senam yang dilakukan empat minggu sekali dan tidak ada modifikasi dalam kegiatan motorik kasanya. Padahal, sebenarnya banyak cara yang bisa dilakukan guru untuk mengoptimalkan kegiatan motorik kasar anak salah satunya melalui permainan engklek. Di sekolah tersebut anak lebih difokuskan untuk mampu membaca, menulis dan berhitung sehingga untuk perkembangan motorik tidak begitu diperhatikan. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti perkembangan motorik anak menggunakan sebuah permainan.

Pada umumnya pembelajaran di TK Dharma Wanita 1 Jabang untuk aspek perkembangan fisik atau motoriknya lebih banyak difokuskan ke

perkembangan motorik halus, sedangkan motorik kasar kurang diperhatikan hanya melakukan kegiatan motorik kasar itu-itu saja seperti senam di pagi hari, tidak ada modifikasi dalam pembelajaran motorik kasarnya. Padahal pengembangan motorik kasar anak usia dini juga memerlukan bimbingan dari pendidik sehingga pendidik harus lebih menyeimbangkan aspek perkembangan motorik keduanya. Bagi anak usia dini menuntut ilmu dapat dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan atau juga dalam bermain jadi anak cepat menangkap pembelajaran sambil bermain, seperti berlarian, bermain dengan benda nyata, melakukan percobaan-percobaan kecil bahkan bercocok tanam karena pendidikan anak usia dini berorientasi pada kegiatan bermain, sebagaimana besar bahwa anak belajar dan mendapatkan banyak pengalaman dan pengetahuan melalui bermain. Belajar melalui kegiatan bermain mampu membuat konsentrasi anak lebih lama, di mana anak usia dini memiliki daya konsentrasi yang singkat kurang lebih 10-15 menit. Kegiatan bermain untuk anak usia TK bertujuan untuk meningkatkan semua aspek perkembangan mereka, termasuk perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi, atau sosial (Junaidi & Nugroho, 2014)

Dalam belajarnya anak usia dini memerlukan perantara atau yang biasa disebut dengan permainan dalam pembelajaran, di mana dengan adanya permainan mampu mengalihkan perhatian anak untuk tidak cepat bosan atau mampu konsentrasi dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan permainan saat pembelajaran seperti menggunakan permainan engklek dengan

memodifikasi untuk kemampuan motorik kasar anak. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Apriani dalam (Darmawati & Widyasari, 2022) permainan Engklek mampu mengoptimalkan kemampuan fisik anak, sebab dalam permainan ini menggerakkan seluruh anggota tubuh, selain itu juga melatih ketangkasan, kekuatan, dan menyusun strategi. Dapat dikatakan bahwa permainan Engklek dapat melatih kemampuan motorik, serta meningkatkan kecerdasan kinestetik dan interpersonal Hassani dalam (Darmawati & Widyasari, 2022)

Penelitian sebelumnya yang membahas permasalahan ini pernah dilakukan oleh (Munawaroh, 2017) yang menyatakan bahwa “Model pembelajaran dengan Permainan Engklek efektif untuk Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. Hal tersebut disebabkan karena model pembelajaran permainan engklek diantarkan melalui dengan bantuan poster, Sehingga anak tidak bosan dalam dalam bermainnya. Peneliti yang dilakukan oleh (Angraeni & Kurnia, 2022) bahwa melalui permainan engklek, anak-anak dapat meningkatkan kekuatan, keseimbangan tubuh, kelincahan, dan koordinasi, yang semuanya merupakan aspek penting dalam perkembangan motorik kasar. Peneliti yang dilakukan oleh (Anggriani et al., n.d.) bahwa permainan engklek efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, terutama dalam hal keseimbangan dan koordinasi gerakan. Peneliti yang dilakukan oleh (Anjani & Atika, 2020) menyatakan bahwa permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan momtorik kasar anak, termasuk keseimbangan dan koordinasi,

melalui aktivitas melompat dan bergerak sesuai pola permainan. Peneliti selanjutnya yang dilakukan oleh (Oviani et al., 2023) bahwa permainan engklek berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak, termasuk kekuatan, kecepatan, ketahanan, kelincahan, keseimbangan, fleksibilitas, dan koordinasi.

Permainan engklek dipilih karena dianggap dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak pada kelompok A TK Dharma Wanita 1 Jabang kras kediri yang berjumlah 10 anak. Permainan engklek ini merupakan salah satu permainan yang tidak hanya mampu melakukan gerakan motorik melompat saja tetapi juga melatih keseimbangan gerak tubuh dan kesabaran, permainan ini juga dapat membuat pembelajaran menjadi menarik serta menjadi sumber belajar yang ikut membantu guru dalam memperkaya wawasan anak terhadap permainan tradisional yang dapat dimodifikasi menjadi permainan yang menarik dan menyenangkan. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti membuat judul “Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Engklek Jejakku Pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita 1 Jabang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas, masalah penelitian yang diajukan oleh penulis dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran motorik kasar yang terlalu monoton menyebabkan anak jenuh saat belajar di kelas.
2. Proses pembelajaran yang sering menggunakan motorik halus dari pada motorik kasar sehingga tidak seimbang.
3. Anak belum banyak mengenal permainan tradisional, yang merupakan salah satu jenis permainan tradisional.
4. Kegiatan media yang dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak hanya berhasil melakukan aktivitas motorik kasar secara kurang efektif.

C. Pembatasan Masalah

Karena masalah yang disebutkan di atas masih sangat mendalam, penelitian harus dibatasi agar mencapai tujuan pokok pembahasan. Oleh karena itu, peneliti hanya berkonsentrasi pada masalah mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional Engklek Jejakku pada anak-anak kelompok A TK Dharma Wanita 1 Jabang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang ini, masalah penelitian ini adalah :
“Apakah permainan tradisional Engklek Jejakku dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A TK Dharma Wanita 1 Jabang ?”

E. Tujuan Penelitian

Bertolak dari rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pentingnya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional Engklek Jejakku pada anak-anak di kelompok A TK Dharma Wanita 1 Jabang dan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara waktu sebelum dan sesudah melakukan tindakan.

F. Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat membantu perkembangan motorik dengan meningkatkan pengetahuan tentang permainan tradisional dalam pendidikan dan meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Anak

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat anak dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui permainan Engklek Jejakku.

b. Untuk Guru

Guru dapat memperoleh strategi pembelajaran dan menjadi lebih kreatif dalam membuat kegiatan pembelajaran baru, terutama terkait

dengan bagaimana kemampuan motorik kasar berkembang pada anak usia dini.

c. Untuk Sekolah

Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan profesional guru dalam hasil pendidikan sekolah atau memberikan model pembelajaran yang positif untuk kemajuan sekolah.

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah dugaan sementara yang perlu dibuktikan melalui penelitian. Hipotesis berikut dapat dirumuskan berdasarkan rumusan masalah di atas: “Mengembangkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional Engklek Jejakku pada anak kelompok A TK Dharma Wanita 1 Jabang”.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Motorik Kasar

a. Pengertian Motorik Kasar

Motorik adalah landasan utama perkembangan fisik seorang anak, akan menentukan keterampilan mereka, terutama dalam gerak anggota tubuh. Pada anak usia dini, gerakan adalah aktivitas yang tak kunjung habis dan ciri pertumbuhan yang normal. Namun, ketika terjadi hambatan dalam penguasaan gerakan anak, perkembangan fisik anak itu sendiri dapat berpengaruh. Perkembangan motorik adalah perkembangan unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi (Baan et al., 2020). Keterampilan motorik anak biasanya berbeda tergantung pada gerak yang mereka kuasai, di antaranya berjalan, melompat, melempar, dan meloncat. Motorik kasar juga mencakup koordinasi gerak tubuh atau bagian tubuh seperti mata, tangan, otot kaki, dan seluruh anggota tubuh yang biasa digunakan dalam aktivitas sehari-hari.

Tiga jenis gerak dasar motorik kasar anak usia dini adalah berjalan, berlari, dan melompat. seperti yang dijelaskan di bawah ini (Saripudin, 2019).

1. Berjalan

Kemampuan motorik kasar ditingkatkan dengan berdiri, berjalan ke depan, berjalan ke belakang, berjalan berjingkat, melompat atau meloncat, berlari, berdiri satu kaki, dan menendang bola. Keseimbangan berdiri diperlukan untuk kemampuan berjalan anak. Ini berarti mereka harus berdiri untuk waktu yang lama dan menggunakan banyak otot kaki. Jika perkembangan anak tidak distimulasi dengan baik, anak akan mengalami masalah keseimbangan tubuh.

2. Berlari

Perkembangan anak dalam lompat, lempar, dan kemampuan konsentrasi lainnya akan dipengaruhi oleh berlari. Tugas keseimbangan ini membutuhkan keseimbangan tubuh, kecepatan gerak kaki, ketepatan kaki melangkah, kaki berayun, dan perencanaan gerak lari. Jika perkembangan lari anak tidak berkembang dengan baik, mereka akan mengalami masalah keseimbangan seperti sulit berkonsentrasi, menghindari tugas yang membutuhkan konsentrasi, dan aktivitas mental seperti memasang puzzle, tidak mau mendengarkan.

3. Melompat

Anak-anak harus memiliki kemampuan dasar dalam fase melompat untuk melompat dengan keseimbangan yang baik, koordinasi motorik, dan perencanaan gerak. Jika kemampuan melompat mereka kurang, mereka biasanya akan kesulitan merencanakan tugas yang terkait dengan aktivitas melompat seperti lompat tali dan engklek.

b. Fungsi dan Tujuan Perkembangan Motorik Kasar

Menurut Sumantri, tujuan pengembangan motorik kasar adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan keterampilan gerak;
2. Mempertahankan dan meningkatkan kebugaran jasmani;
3. Menumbuhkan rasa percaya diri;
4. Bekerja sama;
5. Berperilaku dengan disiplin, jujur, dan sportif.

Selain itu, fungsinya adalah sebagai berikut: (Hodriani, 2023)

1. Untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan fisik dan rohani anak.
2. Untuk membentuk dan memperkuat perasaan emosional.
3. Untuk melatih keterampilan gerak dan daya pikir anak.
4. Untuk meningkatkan perkembangan sosial anak.

5. Untuk menumbuhkan rasa bahagia dan kesadaran akan manfaat kesehatan.

c. Aspek Perkembangan Motorik Kasar

Aspek perkembangan motorik anak terbagi dalam dua kategori: perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus. Perkembangan motorik anak usia dini paling mudah diidentifikasi dan diamati saat bermain. Di usia dini, keduanya membutuhkan stimulasi dan perhatian yang tepat, terutama motorik kasarnya, yang dapat dilihat karena melibatkan gerakan dan otot besar. Perkembangan motorik kasar dan pertumbuhan anak dapat dilihat dari tahap pencapaian perkembangan mereka sendiri. Perkembangan motorik anak tidak terbatas pada berjalan, berlari, melompat, merangkak, mendorong, menarik, memutar, dan aktivitas lainnya. Ini juga dapat mencakup hal-hal seperti menggambar, mengecat, mencoret, dan kegiatan lain yang berkaitan dengan perkembangan motorik anak. seperti yang ditunjukkan oleh tingkat kemampuan motorik anak-anak di bawah ini (Sumiyati, 2018).

1. Peniruan

Peniruan yaitu suatu keterampilan untuk menirukan sesuatu gerakan yang telah dilihat, didengar atau dialaminya. Seorang anak dengan kemampuan menirunya, akan berusaha

melakukan gerakan-gerakan yang dipelajarinya dari melihat, mendengar dan contoh dari lingkungan sekelilingnya.

2. Penggunaan Konsep

Perkembangan kemampuan mengikuti pengarah, penampilan gerakan-gerakan pilihan dan menetapkan suatu penampilan melalui latihan. Anak akan berusaha mengulang dan melakukan gerakan baru yang dipelajarinya dari sekeliling, kemudian lambat laun dapat menguasai gerakan itu.

3. Ketelitian

Suatu keterampilan yang berhubungan dengan kegiatan melakukan gerakan secara teliti dan benar. Anak akan mahir melakukan suatu gerakan tertentu, setelah melakukan pengulangan-pengulangan yang dilakukannya.

4. Perangkaian

Suatu kemampuan untuk menggabungkan berbagai gerakan secara konsisten.

5. Kewajaran/pengalamiahan

Kemampuan untuk melakukan gerakan dengan cara yang logis berdasarkan tingkah laku yang ditunjukkan, dengan penggunaan energi fisik dan mental yang minimal.

d. Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 4-5 Tahun

1. Usia Empat Tahun

Anak-anak usia empat tahun biasanya memiliki banyak ide, banyak obrolan, dan banyak aktivitas. konflik yang disebabkan oleh tidak sepakatan dan perbedaan Anak-anak sering berdebat dengan orang dewasa. ketat, yakin, dan menekankan kebutuhan yang meningkat untuk mandiri, tetapi mereka memiliki banyak karakteristik yang menyenangkan. Mereka bersemangat, kreatif, dan berusaha keras untuk membantu. hidup, dan memiliki kemampuan untuk merencanakan dalam batas-batas tertentu.

Pada usia empat tahun Perkembangan motorik pada anak meliputi (Nugraheni, 2015):

- a. Berjalan pada garis yang lurus (buat garis pada lantai dengan kapur).
- b. Melompat dengan satu kaki meskipun belum sempurna.
- c. Mengayuh dan mengemudikan mainan beroda dengan percaya diri; belok di pojokan, menghindari rintangan dan "kendaraan lain" yang lewat.
- d. Menaiki tangga, memanjat pohon, dan panjat mainan di taman bermain.
- e. Melompat setinggi 5 atau 6 inci (12,5 hingga 15 cm); mendarat dengan kedua kaki bersama-sama.

- f. Berlari, memulai, berhenti, dan bergerak dengan mudah mengelilingi rintangan.
- g. Mengambil bola, melempar, menendang, dan memantulkannya.
- h. Melempar bola dengan ketepatan dan jangkauan. yang berkembang.
- i. Berjongkok untuk mengeluarkan barang dari lantai.
- j. Membangun menara yang terdiri dari sepuluh balok atau lebih, serta mainan konstruksi lainnya.
- k. Membuat sesuatu dari lempung, seperti kue, ular, atau hewan sederhana.
- l. Meniru beberapa bentuk dan menulis huruf.
- m. Gunakan genggamannya kaki untuk memegang krayon atau spidol.
- n. Mewarnai dan menggambar dengan tujuan tertentu; dia mungkin memiliki ide di kepalanya tetapi seringkali gagal mewujudkannya. Kemudian dia menyebut hasil karyanya sebagai gambar yang berbeda.
- g) Memukul pasak dan paku dengan palu lebih akurat.
- h) Merangkai manik-manik kayu kecil dalam benang

2. Usia Lima Tahun

Anak-anak pada usia lima tahun menghabiskan banyak waktu dan perhatian pada praktik dan penguasaan keterampilan di semua bidang perkembangan mereka, dan sebagian besar berada dalam fase yang cukup tenang. Namun, keinginan untuk melakukan sesuatu dan menjelajah seringkali tidak diimbangi oleh kemampuan untuk melihat bahaya atau konsekuensi yang berpotensi berbahaya. Jadi, keamanan anak sangat penting, tetapi diberikan dengan cara yang tidak membatasi keingintahuan, kemampuan, dan harga diri anak.

Pada usia lima tahun Perkembangan motorik pada anak meliputi:

- a. Berjalan dan berlari tanpa kesulitan.
- b. Berjalan mundur, melangkah dari tumit ke jari kaki.
- c. Berjalan naik turun tangga tanpa dibantu.
- d. Belajar berjungkir balik .
- e. Menyentuh jari kaki tanpa menekuk lututnya.
- f. Meniti di atas balok.
- g. Belajar melompat dengan menggunakan 1 kaki.
- h. Menangkap bola yang dilempar dengan jarak 3 kaki.
- i. Memanjat dan melompat dengan baik.
- j. Bergerak mengikuti ketukan dan ritme musik.
- k. Mengendarai sepeda roda 3 atau mainan beroda dengan cepat dan terampil dalam menyetir, beberapa anak belajar

naik sepeda roda 2, biasanya dengan bantuan tambahan roda kecil.

1. Melompat dan meloncat maju 10x berturut-turut tanpa terjatuh.
- m. Berdiri diatas 1 kaki dengan baik selama 10 detik (R. Mulyani et al., 2023).

3. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Lingkup Fisik-Motorik Usia 4-5 tahun

Standar Pencapaian Perkembangan Anak pada fisik motorik yaitu sebagai berikut:

- a. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dsb
- b. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut)
- c. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi
- d. Melempar sesuatu secara terarah
- e. Menangkap sesuatu secara tepat
- f. Melakukan gerakan antisipasi
- g. Menendang sesuatu secara terarah
- h. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas (Sholihah, 2023)

e. Unsur-unsur Perkembangan Motorik Kasar

Unsur-unsur kemampuan motorik kasar merupakan suatu gerakan yang meliputi otot-otot besar dari bagian tubuh pada anak dan memerlukan tenaga yang sangat besar untuk melakukan. Khususnya bagi anak usia dini. Unsur-unsur dari kesehatan jasmani yang dikemukakan para ahli dalam memahami anak usia dini menurut (Sujiono, 2009):

1. Kekuatan (Strength)

Yaitu kemampuan seseorang dalam membangkitkan tegangan terhadap suatu tahanan dan kekuatan termasuk dalam unsur sangat penting dalam perkembangan kemampuan motorik kasar pada anak melalui latihan-latihan.

2. Daya Tahan (endurance)

Kemampuan untuk mengkontraksikan otot-otot secara maksimum atau juga sebagai ledakan aksi yang dapat menghasilkan kecepatan dalam waktu yang singkat dan juga kemampuan dalam menguasai oksigen untuk melakukan suatu kegiatan.

3. Kelenturan (flexibility)

Kemampuan suatu kualitas yang dapat memungkinkan segmen untuk bergerak semaksimal mungkin dalam aktivitas Bergeraknya.

4. Keseimbangan

Ada dua jenis keseimbangan: statistik dan dinamik.

Keseimbangan statistik adalah kemampuan tubuh untuk bertahan dalam posisi tertentu tanpa bergerak atau goyang, dan keseimbangan dinamik adalah kemampuan tubuh untuk mempertahankan posisinya tanpa jatuh.

5. Kecepatan

Kemampuan untuk melakukan aktivitas fisik dengan cepat, seperti lari

6. Kelincahan (agility)

Adalah kemampuan tubuh untuk mengubah arah dengan cepat dan tepat, serta kemampuan seseorang untuk melakukan gerakan cepat.

7. Koordinasi

Pelaksanaan bergantung pada koordinasi, terutama dalam gerak kompleks, yang juga dikenal sebagai kemampuan gerak yang mencakup dua atau lebih pola gerak.

2. Keseimbangan Motorik Kasar AUD

a. Pengertian Keseimbangan

Keseimbangan adalah kemampuan anak untuk menggunakan kekuatan tubuhnya dan menahan diri untuk tidak jatuh atau bergerak. Kemampuan siswa untuk menjaga sistem otot

saraf mereka dalam kondisi diam untuk respons dan mengendalikan tubuh saat bergerak secara efisien adalah komponen penting dari keseimbangan, yang merupakan komponen respons gerak yang efektif. (Sudirjo & Alif, 2018). Keseimbangan adalah kemampuan untuk mempertahankan sikap dan posisi tubuh dengan benar saat berdiri atau bergerak (seimbangan dinamis). (Haqiyah et al., 2020).

Dalam aktivitas sehari-hari, seperti berjalan, berlari, dan sebagian besar olahraga dan permainan, keseimbangan sangat penting (Tauhidman & Ramadan, 2018). Latihan keseimbangan adalah jenis latihan yang meningkatkan keseimbangan tubuh dan kekuatan otot anggota bawah (Sudrajat, 2014). Keseimbangan dipengaruhi oleh gerakan tubuh, termasuk pergerakan antar tulang, panjang dan kekuatan otot, kondisi fisik, dan pengalaman sebelumnya. Oleh karena itu, ketika kita berdiri, kita tidak dapat bergerak tanpa mengambil langkah atau membuat dasar yang baru (Maryam, 2009).

Keseimbangan statis dan dinamis adalah dua jenis yaitu Keseimbangan dinamis adalah kemampuan untuk mempertahankan keseimbangan dalam keadaan bergerak, seperti berlari atau melambung. Sebaliknya, keseimbangan statis adalah kemampuan untuk mempertahankan keseimbangan dalam keadaan diam. Dalam aktivitas sehari-hari, seperti berjalan, berlari, dan sebagian besar olahraga dan permainan, keseimbangan sangat penting. Latihan keseimbangan termasuk berdiri dari posisi duduk, berdiri tanpa

bantuan, duduk dengan punggung tidak disangga, duduk dari posisi berdiri, berpindah tempat, berdiri dengan mata tertutup, berdiri dengan kaki dirapatkan, menjangkau ke depan, mengambil barang dari lantai, melihat ke belakang, berputar 360 derajat, menempatkan kaki bergantian di bangku kecil atau balok, berdiri dengan satu kaki di depan kaki lain, dan berdiri di atas satu kaki (Pronk, 2010).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keseimbangan adalah kemampuan anak untuk tegak, berdiri, dan seimbang untuk mengontrol dan mempertahankan tubuhnya dalam posisi diam atau bergerak sambil menahan bobotnya. Ketika anak-anak pergi ke sekolah, mereka sering melakukan kegiatan yang dapat membantu mereka mempertahankan keseimbangan, seperti berjalan dengan buku tebal di atas kepala mereka, berjalan dengan ujung sendok di dalam mulut dan menahan kelereng di atas sendok, atau berjalan jinjit. Ini adalah beberapa contoh kegiatan yang dapat membantu anak-anak mempertahankan keseimbangan dengan melawan gravitasi dan menahan pusat massa tubuh mereka.

b. Indikator Kemampuan Keseimbangan

Indikator pencapaian perkembangan anak digunakan untuk mengukur perkembangan anak pada usia tertentu. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Fitri & Imansari (2020), indikator keseimbangan AUD diantaranya keseimbangan statis (anak mampu

melakukan gerak statis dengan posisi berdiri) dan keseimbangan dinamis (anak mampu melakukan gerak dinamis dengan berjalan).

Berikut ini penjelasan terkait masing-masing indikator.

1. Indikator statis, yaitu kemampuan untuk mempertahankan keseimbangan dalam keadaan diam. Aktivitas yang dapat tercapai diantaranya: mampu berdiri dengan satu kaki selama 10-20 detik, mampu berdiri di atas benda yang tidak stabil tanpa jatuh, dan mampu mempertahankan posisi duduk tegak tanpa bersandar.
2. Indikator dinamis, yaitu kemampuan untuk mempertahankan keseimbangan dalam keadaan bergerak, seperti berlari atau melambung. Aktivitas yang bisa tercapai diantaranya yaitu: mampu berjalan di atas garis lurus tanpa melangkah keluar garis, mampu meniti di atas permukaan yang sempit, mampu melompat dan mendarat dengan kedua kaki secara bersamaan.

Selaras dengan pendapat tersebut, berdasarkan standart isi (Balitbang & Nasional, 2007) indicator keseimbangan anak usia 4-5 tahun terdiri dari: 1). Kemampuan melakukan gerakan di tempat (gerak dasar non lokomotor), 2) dapat melakukan gerak berpindah tempat sederhana (gerak dasar lokomotor), dan 3) koordinasi tangan dan kaki. Dalam hal keseimbangan indikator tersebut akan diperjelas sebagai berikut:

- 1) Kemampuan melakukan gerakan di tempat (gerak dasar non lokomotor). Aktivitas ini dapat tercapai apabila anak dapat memutar dan mengayunkan lengan Meliukkan tubuh Membungkukkan badan Senam fatansi bentuk meniru (misal: menirukan berbagai gerakan hewan, menirukan gerakan tanaman, yang terkena angin sepoi-sepoi, angin kencang dan kencang sekali dengan lincah.
- 2) Dapat melakukan gerak berpindah tempat sederhana (gerak dasar lokomotor). Aktivitas ini dapat tercapai apabila anak dapat berjalan ke berbagai arah dengan berbagai cara, misalnya; berjalan maju di atas garis lurus, berjalan di atas papan titian, berjalan ke depan dengan tumit, berjalan ke depan jinjit (angkat tumit), berjalan mundur. Melompat ke berbagai arah dengan satu atau dua kaki, Meloncat dari ketinggian 20-30 cm. Memanjat, bergelantung, dan berayun. Berdiri dengan tumit Berlari kemudian melompat dengan seimbang tanpa jatuh Berlari dengan berbagai variasi (menyamping, ke depan dan ke belakang). Merayap dengan berbagai variasi Merangkak dengan berbagai variasi. Menaiki benda beroda (Contoh: menaiki sepeda roda dua dengan bantuan roda kecil dua)
- 3) Koordinasi tangan dan kaki. Aktivitas ini dapat tercapai apabila anak dapat mengurus dirinya sendiri dengan sedikit bantuan. Misal makan, mandi, menyisir rambut, mencuci,

menggosok/membersihkan sepatu, mengikat tali sepatu, mengkancingkan baju, menjepit baju, membuka risleting jaket, dll. Menggunting sesuai bentuk melingkar, zigzag, dll. Menjahit jelujur 10 lobang dengan tali sepatu.

Berdasarkan kedua teori tersebut dapat disimpulkan bahwa indicator keseimbangan pada anak usia 4-5 tahun terdiri dari tiga indicator, mampu berdiri dengan satu kaki selama 10-20 detik, Melompat dengan arah yang sesuai dengan satu atau dua kaki, mampu melompat dan mendarat dengan kedua kaki secara bersamaan.

3. Permainan

a. Pengertian Permainan Anak Usia Dini

Permainan, menurut KBBI, adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, baik berupa barang atau alat yang dapat digunakan untuk bermain. Seorang ahli, Gross, berpendapat bahwa permainan harus dilihat sebagai latihan fungsi fungsi yang sangat penting untuk kehidupan dewasa. Sementara Schaller berpendapat bahwa permainan menawarkan kelonggaran setelah menyelesaikan tugas atau memberikan kesegaran; Schaller menyatakan bahwa permainan adalah lawan kata dari bekerja (Farhurohman dalam Nurhayati et al., 2021).

Selain itu, Tedjasaputra mengatakan bahwa permainan adalah jenis bermain dengan aturan yang harus disepakati bersama. Ralbi berpendapat bahwa permainan adalah kegiatan yang diatur oleh aturan dan bahkan terkadang dapat menjadi pertandingan. Menurut (Ruswandi dalam Nurhayati et al., 2021) permainan adalah aktivitas yang memberikan pengalaman belajar kepada pemain. Didasarkan pada uraian di atas, permainan adalah kegiatan bermain dengan aturan yang disepakati bersama yang memberikan pengalaman belajar kepada pemainnya. Salah satu dalam hal permainan tradisional yang bisa meningkatkan perkembangan motorik kasar yaitu permainan engklek, permainan engklek merupakan permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak.

Anak-anak memiliki banyak permainan untuk dimainkan. Namun, akan lebih baik jika permainan itu dapat membantu mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Orang tua dan guru harus mempertimbangkan keedukatifan dalam penggunaan permainan anak usia dini karena permainan adalah cara untuk anak mengenal diri mereka sendiri dan menemukan dunia mereka (Cambridge University Press dalam Ismail et al., 2023)

b. Macam-macam Permainan

M. Fadillah et al dalam Nugraheni, 2015 menyatakan bahwa permainan dapat dibagi menjadi lima kategori:

1. Permainan fungsi (gerak). Permainan fungsi, juga dikenal sebagai permainan gerak, adalah permainan di mana anak-anak menggunakan kekuatan otot mereka melalui gerakan. memukul, menendang, berjalan, berlari, dll.
2. Permainan membentuk: Ini adalah permainan di mana Anda dapat membuat sesuatu lebih menarik dengan memberikan bentuk kepadanya. bermain dengan bahan-bahan seperti pasir, tanah liat, balok, dan pelepah pisang, misalnya.
3. Permainan ilusi: Permainan ilusi adalah permainan untuk anak-anak yang menggunakan ilusi atau fantasi untuk membuatnya terlihat seperti orang nyata. Mereka dapat bermain sebagai jual-jualan, dokter, atau profesi lain.
4. Permainan menerima: Permainan menerima, juga dikenal sebagai permainan reseptif, adalah jenis permainan di mana anak-anak hanya menerima umpan balik tanpa melakukan aktivitas apa pun. Mendengarkan cerita dan menonton televisi adalah contohnya.
5. Permainan Sukses: Ini adalah jenis permainan yang menantang di mana pemain harus menyelesaikan tantangan tertentu. Berjalan di atas titian dan memanjat pohon sama.

Hurlock dalam Nugraheni, 2015 mengklasifikasikan permainan menjadi dua jenis:

1. Bermain aktif: Bermain aktif adalah jenis permainan di mana anak-anak senang melakukan sesuatu sendiri. Mereka bisa berlari atau membuat sesuatu dengan cat atau lilin.
2. Bermain pasif: Permainan pasif bertujuan untuk menghibur. Anak-anak tidak mengambil bagian dalam proses permainan. Anak senang memperhatikan aktivitas orang lain. Salah satunya adalah melihat foto dari buku bacaan dan menonton permainan atau video lucu di televisi.

Ang Ismail dalam Nugraheni, 2015 membagi permainan menjadi dua jenis: modern dan tradisional.

1. Permainan tradisional: Ini adalah warisan budaya yang harus dilestarikan. Permainan tradisional memadukan irama, lagu, dan kata-kata dengan gerakan dan artinya, serta kekuatan tubuh, ketajaman penglihatan, kecerdasan pikiran, dan keterampilan dan kecekatan kaki dan tangan. Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, permainan tradisional didefinisikan sebagai sesuatu (permainan) yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang telah ada sejak lama dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi orang yang bermainnya (Depdikbud, 1998).
2. Permainan modern : Sistem produksi yang menggunakan teknologi canggih pada dasarnya merupakan karakteristik umum dari permainan modern.

Didasarkan pada definisi di atas, permainan engklek termasuk permainan tradisional, permainan di luar ruangan, bermain aktif, dan permainan fungsi (gerak).

c. Prinsip Permainan Anak Usia Dini

Prinsip-prinsip Permainan:

1. Prinsip Produktivitas: Permainan edukatif harus dapat membangun sikap produktif pada anak sebagai pengguna dan pemain dalam permainan. Harus mendidik kegiatan yang positif bagi anak.
2. Prinsip Aktifitas: Permainan edukatif harus dapat membangun sikap aktif pada anak.
3. Prinsip Efektivitas dan Efisiensi: Permainan ini digunakan dan dapat diterapkan secara langsung dengan siswa.
4. Prinsip Kreativitas: Melalui permainan, diharapkan anak-anak belajar membuat sesuatu yang baru dan menyenangkan. Permainan dapat membantu anak menjadi kreatif dalam melakukan kegiatan tertentu.
5. Prinsip Mendidik dengan Menyenangkan: Permainan edukatif harus mempertimbangkan kemampuan anak agar dapat menghasilkan kegiatan yang bermanfaat dan menyenangkan bagi anak. (Darmadi & MM, 2018)

4. Permainan Engklek

a. Pengertian Permainan Engklek

Permainan Engklek yaitu permainan rakyat saat zaman dahulu yang sekarang hampir di lupakan dan biasanya permainan tradisional ini memiliki ciri khas tersendiri dalam bermain yang biasanya dilakukan dengan cara sederhana. Permainan tradisional dapat dimainkan secara individu atau dalam kelompok. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat untuk mengajarkan keterampilan anak, seperti mengajarkan mereka membaca gerakan tubuh dan menggerakkan tubuh, meningkatkan ketangkasan dan kelincahan mereka dalam permainan, meningkatkan kemampuan mereka dalam berkomunikasi dan membangun strategi, dan membantu mereka bekerja sama dalam tim. Ketika anak-anak bermain engklek, mereka dapat membangun keterampilan motorik tangan mereka, memperoleh keseimbangan saat melompat dengan satu kaki, belajar mengikuti peraturan yang telah disepakati, dan meningkatkan kecerdasan logika mereka dengan berhitung dan menentukan langkah apa yang harus dilewati.

Salah satu aspek dari permainan tradisional, permainan engklek, yang menekankan gerak tubuh, dapat membantu perkembangan motorik kasar padar anak.

Permainan engklek adalah yang paling mudah dipahami dan memiliki banyak versi. Dalam permainan engklek, anak-anak dapat belajar secara langsung. Namun, karena permainan ini dilakukan secara individu, anak-anak harus dapat berkomunikasi dengan baik saat bermain, sabar menunggu giliran, dan mempersilahkan temannya untuk bermain terlebih dahulu tanpa diganggu. Permainan ini juga membantu perkembangan motorik anak dan aspek perkembangan lainnya seperti keterampilan, kerja sama, dan kejujuran. (Suzana et al., 2021)

Karena harus melompat-lompat saat bermain engklek, kemampuan motorik kasar anak dapat ditingkatkan. Dengan melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak lainnya, Anda dapat melatih keseimbangan. Ketiga, untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak, khususnya kemampuan mereka untuk melempar keramik atau kreweng dengan benar. Keempat, dapat membantu otot anak tumbuh lebih besar, yang berarti mereka lebih kuat dan tidak kaku.

b. Manfaat Permainan Engklek

Permainan engklek memiliki manfaat untuk melatih fisik motorik, konsentrasi, ketangkasan, sosial emosional, dan kreativitas anak (Rozana & Bantali, 2020). Akan tetapi,

permainan engklek dominan untuk melatih kemampuan fisik anak. Hal tersebut disebabkan karena anak harus melompat-lompat melewati kotak yang sudah dibuat. Anak yang memainkan permainan engklek harus memiliki otot kaki yang kuat. Selain itu, permainan engklek juga mampu meningkatkan kecerdasan kinestetik yaitu penguasaan gerakan tubuh, seperti ketangkasan, keseimbangan, kesadaran akan respon tubuh dan keluwesan. Anak akan memiliki daya kinestetik tinggi pada saat tubuh bergerak (Sutapa, 2022).

Permainan engklek juga dapat melatih kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi anak (Raihana & Sari, 2021). Selain mengajarkan kebersamaan, permainan ini juga bisa dimainkan oleh siapa pun tanpa memandang status sosial. Kreativitas anak dapat dilihat dari kotak yang dibuat untuk permainan. Benda-benda yang ada di sekitarnya juga dapat dimanfaatkan dengan baik. Misalnya, pecahan genting, ranting kayu, pecahan keramik, dan lain-lain.

Permainan engklek juga bermanfaat untuk menstimulasi kemampuan berhitung dan melatih sportivitas ketika bermain, karena dalam permainan ini anak melompati kotak yang dianggap sebagai bidang sawah yang dimiliki

anak tersebut dan harus melompaturut sesuai angka yang tertera di dalam kotak(N. Mulyani, 2016).

c. Karakteristik Permainan Engklek

Permainan engklek memiliki beberapa karakteristik yaitu:

1. Menggunakan pecahan genting atau keramik dan kapur untuk bermain
2. Permainan dilakukan secara individu, biasanya dalam satu kali permainan terdiri dari 2-5 anak
3. Permainan membutuhkan tempat yang luas seperti lapangan atau halaman rumah
4. Dinyatakan menang apabila pemain memiliki sawah yang paling banyak

d. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Engklek

Kelebihan :

- a. Memberikan kegembiraan pada anak.
- b. Menyehatkan fisik anak. Sebab, permainan ini dimainkan dengan banyak bergerak, yaitu melompat.
- c. Melatih keseimbangan tubuh (melatih motorik kasar) anak karena permainan ini dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki.

- d. Mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan.
- e. Mengembang kemampuan bersosialisasi anak engklek dimainkan secara bersama-sama.
- f. Mengembangkan kecerdasan logika anak, yaitu melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah –langkah yang harus dilewatinya(Devana, 2018).

Kekurangan :

Membutuhkan lahan yang luas. Pada kenyataannya saat ini tempat atau lahan yang luas semakin sulit ditemukan karena banyaknya pemukiman penduduk.

5. Engklek Jejakku

a. Pengertian Engklek Jejakku

Permainan Engklek Jejakku adalah permainan tradisional yang dimodifikasi dengan menggunakan cetak banner yang bervariasi warna dan setiap petak ada gambar jejak kaki yang berisikan angka serta dalam melakukan permainan di ujung permainan engklek akan melempar atau menggelindingkan bola sesuai angka yang di dapat sehingga permainan engklek jejakku akan mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak. Anak yang

memainkan permainan engklek ini harus memiliki otot kaki yang kuat. Selain itu, permainan engklek juga mampu meningkatkan kecerdasan kinestetik yaitu penguasaan gerakan tubuh, seperti ketangkasan, keseimbangan, kesadaran akan respon tubuh dan keluwesan gerakannya. Anak akan memiliki daya kinestetik tinggi pada saat tubuh bergerak. Jadi, media permainan ini memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan fisik motorik kasar anak-anak. permainan ini dapat dimainkan baik secara individual maupun bersama-sama. Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa produk permainan dengan nama Engklek jejakku. Permainan Engklek Jejakku merupakan modifikasi dari permainan yang sudah ada dengan mengubah desain, cara bermain, serta alat yang digunakan dalam bermain Engklek Jejakku. Kegiatan permainannya sangat mudah dan menarik untuk dilakukan pada anak-anak. Peneliti tidak hanya melakukan perubahan, peneliti juga memasukkan kegiatan motorik halus dengan melempar bola ke dalam keranjang. Aturan dan cara bermainnya adalah sebagai berikut:

1. Pertama, anak di perkenalkan permainan Engklek Jejakku

2. Setiap anak bermain dan mendapatkan giliran dengan cara suit atau hom pimpa
 3. Anak yang mendapatkan giliran bermain akan mendapatkan gaco untuk dilempar
 4. Sebelumnya di ujung permainan sudah disediakan bola kecil dan keranjang
 5. Kemudian anak akan melakukan permainannya dengan cara melempar gaco selanjutnya jika gaco jatuh misalnya di angka 4 jadi anak akan meloncat terlebih dahulu
 6. Kemudian jika pemain sudah diujung permainan jadi anak akan mengambil bola sebanyak jumlah yang sudah dijatuhkan oleh gaco kemudian bola dilempar dengan memasukkan pada keranjang yang sudah disediakan
 7. Jika sudah melakukan melempar bola pemain akan kembali ke tempat semula dan kemudian bergantian dengan pemain lainnya untuk menunggu giliran.
- b. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Engklek Jejakku
- Setiap permainan pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya. Begitu juga dalam permainan engkel jejakku dalam penelitian ini, antara lain:
1. Kelebihan permainan Engklek Jejakku

- a. Dapat melestarikan permainan tradisional kembali dalam versi modifikasi
- b. Dapat melatih perkembangan motorik kasar pada anak
- c. Dapat dimainkan pada dalam waktu apa saja
- d. Dapat dimainkan di mana saja dan kapan saja
- e. Membantu anak untuk bersosialisasi
- f. Dapat dimainkan semua kalangan
- g. Menghemat uang

2. Kekurangan dalam permainan Engklek Jejakku

- a. Membutuhkan keseimbangan tubuh yang optimal
- b. Membutuhkan lebih banyak tenaga
- c. Membutuhkan waktu yang lama jika banyak pemain
- d. Anak yang fisiknya kurang kuat cenderung cepat lelah dan tidak seimbang

- e. Anak yang menunggu giliran kadang-kadang tidak sabar

c. Manfaat Permainan Engklek Jejakku

Permainan Engklek Jejakku mengandung elemen yang dapat membantu anak usia dini meningkatkan kemampuan kinestetik, interpersonal, motorik kasar pada anak. Dengan membuat permainan Engklek yang disesuaikan dengan perkembangan anak usia dini dapat membantu meningkatkan motorik kasar anak. Salah satu contohnya adalah permainan dengan nama "Engklek Jejakku", yang menggunakan gambar jejak kaki kemudian petak-petak yang biasanya berisikan angka di rubah menjadi gambar jejak kaki. Di akhir permainan, memerlukan ketepatan dalam melempar bola.

d. Aspek yang dikembangkan Permainan Engklek Jejakku

1. Kognitif

Dalam permainan Engklek Jejakku, anak-anak juga dapat mengenali jumlah kotak yang dibuat, sehingga mereka dapat menebak berapa kotak lagi yang harus mereka lewati.

2. Sosial emosional

Anak-anak belajar mengikuti aturan permainan Engklek Jejakku dan mengambil

giliran sesuai dengan urutan permainan, jadi mereka harus bersabar menunggu giliran.

3. Perkembangan fisik motorik

Anak-anak diajarkan untuk meloncat, melompat dengan satu kaki maupun dua kaki dengan menjaga keseimbangannya. Permainan Engkel Jejakku juga membantu mereka meningkatkan kekuatan dan kelenturan otot-otot kaki serta melempar bola juga melatih otot-otot mereka, agar mereka tidak kaku saat melakukan kegiatan apa pun.

Jadi, dalam kegiatan permainan engklek jejakku menunjukkan perkembangan motorik kasar anak, khususnya tahap ketika anak melompat-lompat ke kotak yang ia lompat. Karena otot-otot anak bergerak setiap saat mereka melompat-lompat ke kotak, perkembangan motorik kasar anak akan berkembang.

e. Permainan Lempar Bola

Bola merupakan salah satu alat/media dalam mengembangkan motorik kasar Anak Usia Dini. Permainan yang bertujuan untuk meningkatkan kelincahan dan motorik kasar anak-anak ini ditujukan untuk anak-anak usia dini. Kelincahan adalah kemampuan untuk mengubah posisi

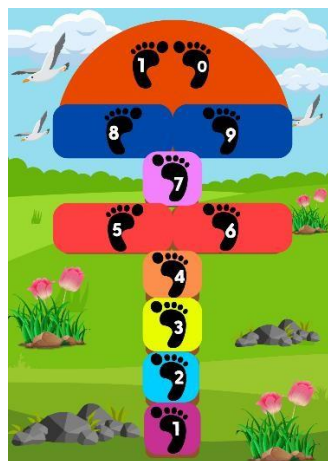
tubuh dengan cepat dan tepat, seperti saat bermain bola. Jika waktu tempuh untuk menghindari dan menyentuh bola lebih pendek, bola dapat dilempar dengan lebih mudah. Mendorong sesuatu ke arah tertentu adalah apa yang diperlukan untuk melempar. Gerakan melempar mengandalkan kekuatan tangan.

Mengarahkan benda yang dipegang dengan mengayunkan tangan ke arah tertentu disebut melempar (Sumantri, 2005). Saat melempar, kekuatan tangan dan lengan digunakan untuk melakukan gerakan, yang memerlukan koordinasi berbagai elemen gerakan. Misalnya, gerakan lengan dengan jari-jari harus dilakukan dengan tepat untuk melepaskan benda yang dipegang. Gerakan melempar memerlukan koordinasi gerak yang baik antara bahu, togok, dan kaki.

Melempar bisa dilakukan dengan menggunakan satu ataupun dua tangan. Gerak melempar dasar adalah sebagai berikut: (1) melempar ke atas satu atau dua tangan, (2) melempar ke bawah satu atau dua tangan, (3) melempar ke belakang, (4) melempar ke samping, (5) melempar dari samping, (6) melempar sasaran, dan (7) melempar jauh. (Sumantri, 2005)

Peneliti juga mengambil kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran motorik kasar tidak dirancang dengan mempertimbangkan aktivitas fisik motorik anak. Selain itu, masih minimnya alat permainan instruksional yang dapat membantu tugas fisik motorik anak. Berdasarkan pengamatan bahwa sebagian siswa mampu berlatih melempar bola dengan tepat dan benar pada saat kegiatan melempar bola. Sekalipun beberapa anak masih kurang percaya diri saat melempar bola, guru tetap berperan penting dalam menginspirasi anak. Jadi dalam permainan engklek juga diterapkan dengan permainan lempar bola karena juga sama-sama melatih motorik kasar pada anak usia dini.

f. Desain Permainan Engklek Jejakku



Alas Engklek Jejakku



Keranjang



Bola

Gambar 2.1 Desain Permainan Engklek Jejakku

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

1.	Judul	<i>Board Game</i> Engklek Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Paud Mutiara Bunda Sidoarjo
2.	Nama penulis	Fajar Romadhon, Ahmad Ariffudin Islam, Muh (Fajar Romadhon & Ariffudin Islam, 2022)
3.	Tahun	2022
4.	Metode	Metode penelitian yang digunakan pada perancangan ini adalah metode pengembangan Research and Development (R&D).
5.	Hasil	Hasil perolehan skor validasi desain media yang diperoleh sebanyak 58. Sedangkan pada validasi materi memperoleh skor sebanyak 38. Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh persentase sebanyak 96,6% pada validasi desain yang berarti Board Game Engklek Motorik Kasar “EMKA” berada pada kategori “Sangat Layak”. Sedangkan pada validasi materi memperoleh persentase sebanyak 76% yang berada pada kategori “Layak”. Selain, Perancangan ini menghasilkan Board Game bernama “EMKA” yang merupakan singkatan dari Engklek Motorik Kasar. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa-siswi di PAUD

		Mutiara Bunda sangat antusias dengan adanya Board Game ini.
6.	Persamaan	Sama-sama meningkatkan kemampuan motorik kasar, dan sama-sama menjurus ke modifikasi permainan engklek untuk alternatif belajar yang menarik dan tidak membosankan.
7.	Perbedaan	Menggunakan jenis penelitian yang berbeda. Penelitian terdahulu menggunakan metode RND sedangkan penelitian ini menggunakan metode PTK. Sehingga data yang dihasilkan lebih komprehensif.
1.	Judul	Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek Pada Anak Kelompok A TK Puspasiwi 2 Sleman
2.	Nama penulis	Septi Nugraheni (Nugraheni, 2015)
3.	Tahun	2015
4.	Metode	Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif. Model penelitian yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart.
5.	Hasil	Keterampilan motorik kasar dapat ditingkatkan melalui permainan engklek dengan cara anak melempar gacuk ke petak pertama, lalu anak melompati petak nomor 1, 2, 3, 6 dan 9 dengan menggunakan satu kaki dan petak nomor 4-5 dan 7-8 untuk menapak menggunakan dua kaki. Peningkatan keterampilan motorik kasar anak dapat ditunjukkan dari data keterampilan motorik

		kasar pada kondisi awal kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) mencapai 32,62% (8 anak), pada siklus I meningkat menjadi 47,83% (11 anak) dan pada siklus II meningkat menjadi 82,61% (19 anak).
6.	Persamaan	1. Sama-sama meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan engklek. 2. Subjek penelitian sama-sama berusia 4-5 tahun. 3. Jenis penelitian sama
7.	Perbedaan	Penelitian terdahulu berfokus pada keterampilan motorik kasar, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan keseimbangan anak.
1.	Judul	Permainan Karpet Engkle: Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini
2.	Nama penulis	Ruqoyyah Fitri, Meidita Lissofi Imansari (Fitri & Imansari, 2020)
3.	Tahun	2020
4.	Metode	Penelitian ini merupakan penelitian pendahuluan dari jenis penelitian kuantitatif deskriptif.
5.	Hasil	Analisis data pendahuluan diperoleh dari hasil uji validitas menggunakan teknik peer review oleh ahli dan uji reliabilitas menggunakan inter-rater reliability dengan rumus cohen kappa. Hasil uji validitas terhadap instrumen

		kemampuan keseimbangan diperoleh nilai 91,45%, lembar RPPH dengan nilai 86%, alat permainan karpet engkle sebesar 91,42%, dan buku panduan permainan 85,45%. Hasil uji reliabilitas diperoleh nilai sebesar 0,75 menunjukkan kesepakatan kuat. Berdasarkan hasil analisis data uji validitas dan reliabilitas dapat disimpulkan bahwa permainan karpet engkle layak digunakan untuk anak usia 4-5 tahun dan reliabel untuk mengukur kemampuan keseimbangan statis dan dinamis sehingga dapat diterapkan dalam penelitian lanjutan berupa penelitian eksperimen.
6.	Persamaan	1. Sama-sama meningkatkan kemampuan keseimbangan pada anak. 2. Sama sama menggunakan media permainan engklek
7.	Perbedaan	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada metode dan media permainan yang dikembangkan. Metode penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif deskriptif sedangkan penelitian ini menggunakan metode PTK. Sedangkan produk yang dikembangkan penelitian terdahulu yaitu Karpet Engklek, sedangkan penelitian ini Engklek Jejakku.

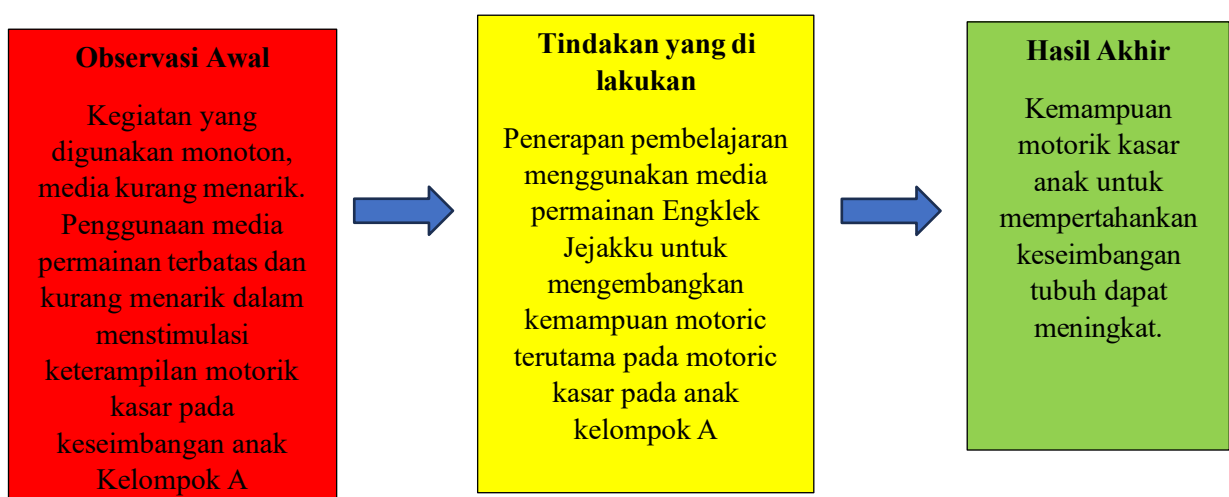
C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan paparan teori di atas diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengelola keterampilan keseimbangan dalam dirinya berkaitan dengan perkembangan aspek motorik kasar. Apabila kemampuan motorik kasar anak sering dilakukan dengan berulang-ulang motorik kasar pada anak akan lebih baik dan akan seimbang dalam motorik kasar dan motorik halus karena anak usia dini membutuhkan kemampuan motorik kedua-duanya dengan cara bermain agar menarik semangat anak-anak agar tidak cepat bosan, maka kemampuan anak akan terus meningkat sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Bermain Engklek Jejakku diharapkan dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Bermain merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak khususnya pada perkembangan fisik motorik dan keseimbangan.

Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir

Apabila ditampilkan dalam bagan berikut:



DAFTAR PUSTAKA

- Aditiya, A. R. (n.d.). *TEKNIK ANALISIS DATA DALAM PENELITIAN SOSIAL KEAGAMAAN*.
- Anggriani, M., Ali, M., & Lukmanulhakim, L. (n.d.). PERMAINAN TRADISIONAL ENKGLEK UNTUK PENGEMBANGAN MOTORIK KASAR PADA ANAK USIA DINI DI DESA SIMPANG TIGA KABUPATEN KAYONG UTARA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 10(3), 1401–1408.
- Angraeni, R., & Kurnia, S. D. (2022). PENERAPAN PERMAINAN ENKGLEK DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI DI TK ARHADAR. *EDUCHILD (Journal of Early Childhood Education)*, 3(2), 68–81.
- Anjani, S., & Atika, A. R. (2020). Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(6), 511–517.
- Apriani, D. (2013). Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. *PAUD Teratai*, 2(1), 1–13.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/38/article/view/35822%0Ahttps://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/38/article/download/35822/31862>
- Arikunto, S. (2005). *Manajemen penelitian*.
- Baan, A. B., Rejeki, H. S., & Nurhayati. (2020). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Bungamputi*, 6(0), 14–21.
- Balitbang, P. K., & Nasional, D. P. (2007). Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini. *Jakarta: Depdiknas*.

- Darmadi, H., & MM, M. M. (2018). *Asyiknya belajar sambil bermain*. Guepedia.
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022a). Permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6827–6836.
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022b). Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6827–6836.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Deno, H. O. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Deprok terhadap Perkembangan Keseimbangan Anak Didik di Kelompok B di TK Insan Kamil Gadang Malang. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Pendidikan*, 3, 901–908.
- Devana, M. C. (2018). *Mengembangkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.
- Fajar Romadhon, A., & Ariffudin Islam, M. (2022). Board Game Engklek Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Paud Mutiara Bunda Sidoarjo. *Jurnal Barik*, 3(3), 124–138.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Fitri, R., & Imansari, M. L. (2020a). Permainan Karpas Engkle: Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1186–1198.
- Fitri, R., & Imansari, M. L. (2020b). Permainan Karpas Engkle: Aktivitas Motorik untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1186–1198.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.754>
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan fisik motorik anak usia dini.

Jurnal Golden Age, 2(01), 25–34.

- Haqiyah, A., Adara, R. A., Riyadi, D. N., Lubis, J., & Widiastuti, W. (2020). Exercise Modification of Directional Hand Movement to Improve The Punch Speed in Pencak Silat. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 7(1), 15–18.
- Hassani, F., Shahrbanian, S., Shahidi, S. H., & Sheikh, M. (2022). Playing games can improve physical performance in children with autism. *International Journal of Developmental Disabilities*, 68(2), 219–226.
- Hastuti, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share (Tps) Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Pkn Materi Bela Negara Pada Siswa Kelas Ix C Smp Negeri 3 Baturetno Semester Gasal Tahun. *Ekonomi Bisnis Dan Kewirausahaan*, IX(1), 48–64.
- Hodriani. (2023). *Media Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Ismail, M. H., Halimah, L., Hopiani, A., & AM, M. A. (2023). Penguatan Kompetensi Guru PAUD di Kabupaten Pangandaran dalam Implementasi Merdeka Bermain melalui Media Loose Parts. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma*, 3(3), 223–232.
<https://doi.org/10.33557/pengabdian.v3i3.2658>
- Istifadah, H. (2024). *Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Boba (Bola Basket) Modifikasi Pada Anak Kelompok B TK Kusuma Mulia Sugihwaras Kecamatan Purwoasri Kabupaten Kediri*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Junaidi, S., & Nugroho, I. H. (2014). Permainan Tradisional “Betengan” sebagai Metode Permainan untuk Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini. *Nusantara of Research: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 1(1).
- Khaironi, M. (2017). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*,

1(02), 82. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v1i02.546>

- Khoirunnisa, A. (2020). Pengaruh permainan engklek modifikasi terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Pademonegoro Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 11(2).
- Kustiyan, H. (2017). Penerapan Metode Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Pada Anak Kelompok B Tk Candra Siwi Tama Kota Madiun. *Jurnal Care*, 5(1), 29–38.
- Maryam, R. S. (2009). *Pengaruh latihan keseimbangan fisik terhadap keseimbangan tubuh lansia di Panti Sosial Tresna Werdha Wilayah Pembda DKI Jakarta= The effect of physical balance exercise to postural balance in older people at Panti Sosial Tresna Werdha (PSTW) in Pemda Regi*.
- Maulana, K., & Nurunnisa, E. C. (2019). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak. *Tarbiyah Al-Aulad*, 3(2), 27–38.
- Mulyani, N. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Diva Press.
- Mulyani, R., Sianturi, R., & Rahman, T. (2023). Analisis Perkembangan Motorik Kasar Melalui Permainan Melempar Bola pada Anak Usia Dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(1), 80–87. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i1.1211>
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86–96.
- Muslimah, I. (2018). Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai. *Jurnal Raudhah*, 6(2).
- Nanda, D. M. (2023). *Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Pengembangan*

Motorik Kasar Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Nurul Izzah.

- Noviarti, A., & Ismet, S. (2021). Analisis Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Dalam Permainan Tradisional Engklek. *Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 222–230.
- Nugraheni, S. (2015). Peningkatan Ketrampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek pada Anak Kelompok A TK Puspasiswi 2 Sleman. <https://eprints.uny.ac.id/23946/1/Skripsi.Pdf>.
- Nurhayati, S., Zarkasih Putro, K., dan Permainan Anak Usia Dini, B., Nur Hayati, S., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 1, Mei 2021, BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini*, 4 nomor 1, 1–13.
- Oviani, M., Khoiriyati, S., & Fauliana, R. (2023). Permainan Tradisional Engklek Dalam Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini (Studi Kasus Di RA Tri Bhakti Claket Mojokerto). *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 6(3), 604–615.
- Pronk, M. D. (2010). *The effect of the Nintendo Wii Fit on the balance control and gross motor function of children with spastic hemiplegic cerebral palsy.*
- Raihana, R., & Sari, B. F. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Generasi Emas*, 4(2), 74–83.
- Rijkiyani, R. P., Syarifuddin, S., & Mauizdati, N. (2022). Peran orang tua dalam mengembangkan potensi anak pada masa golden age. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4905–4912.
- Rozana, S., & Bantali, A. (2020). *Stimulasi perkembangan anak usia dini: melalui permainan tradisional engklek.* Edu publisher.

- Saripudin, A. (2019). Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Equalita: Jurnal Pusat Studi Gender Dan Anak*, 1(1), 114. <https://doi.org/10.24235/equalita.v1i1.5161>
- Sholihah, L. (2023). *PENGEMBANGAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK MELALUI KEGIATAN BERMAIN SUNDA MANDA PADA KELOMPOK A DI BA AISYIYAH LABAN MOJOLABAN SUKOHARJO*.
- Sudirjo, E., & Alif, M. N. (2018). *Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik: Konsep Perkembangan dan Pertumbuhan Fisik dan Gerak Manusia*. UPI Sumedang Press.
- Sudrajat, W. A. (2014). Efek pemberian latihan keseimbangan dalam mempertahankan kemampuan keseimbangan manula panti wredha rindang asih 1 ungaran. *Journal of Sport Science and Fitness*, 3(1).
- Sujiono, Y. N. (2009). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta: PT. Indeks, Hlm, 161–162.
- Sukatin, Q. Y. H., Alivia, A. A., & Bella, R. (2020). Analisis psikologi perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 156–171.
- Sumantri, M. S. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan
- Sumiyati, S. (2018). Metode Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 78. <https://doi.org/10.24235/awlad.v4i1.2509>
- Sundari, L. A., Suarni, N. K., & Antara, P. A. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Dengkleng Dengan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Pada Anak Kelompok A Semester Ii Tahun Ajaran

2015/2016 Di Tk Kartika Viii-3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(2).

Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.

Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12.

Sutapa, P. (2022). *Pengembangan dan Pembelajaran Motorik Pada Usia Dini*. PT Kanisius.

Suzana, S., Umayah, U., & Zulhida, R. (2021). Efektivitas Permainan Engklek Modifikasi untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A di TK Cahaya Maulida II Desa Panjalin Lor Sumberjaya-Majalengka. *Hadlonah : Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak*, 2(2), 59. <https://doi.org/10.47453/hadlonah.v2i2.460>

Tauhidman, H., & Ramadan, G. (2018). Pengembangan Model Latihan Keseimbangan untuk Sekolah Dasar. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 4(1), 133–144.

Wahyuni, I. W., & Muazimah, A. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional " Tarik Upih" Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(1), 61–68.

Wijayanti, F. | D. C. | S. H. | M. | S. S. | J. M. | L. R. L. | H. K. R. | W. N. Y. | M. M. | T. | A. (1967). Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis. In *Diterbitkan oleh Penerbit Adab CV. Adanu Abimata* (Issue Mi).