

PENGEMBANGAN PERMAINAN JALUR ENGGLEK TERHADAP KETERAMPILAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI DI TK KHODIJAH MULYOJATI

Rena Maryana¹, Gariato², Annisa Nur Firdausyi³

¹ Universitas Muhammadiyah Metro, Metro, Indonesia

* Jl. Ki Hajar Dewantara No.116, Iringmulyo, Kec. Metro Timur, Kota Metro, 34112, Lampung, Indonesia

E-mail: renamaryana561@gmail.com¹⁾

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah pengembangan dan penelitian pada pembuatan media permainan jalur engklek yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia dini. Sasaran audiens media ini adalah siswa usia 4-6 tahun. Dilatarbelakangi oleh belum adanya media pengembangan yang diterapkan pada aktivitas motorik kasar dan kurangnya antusiasme dan keterlibatan siswa dalam mengikuti aktivitas tersebut, permainan jalur engklek ini dibuat untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar anak-anak di TK Khodijah Mulyojati Kota Metro. Paradigma penelitian dan pengembangan yang diusulkan oleh Borg dan Gall digunakan dalam karya ini. Tiga puluh siswa kelompok usia 4-6 tahun dari TK Khodijah Mulyojati berpartisipasi dalam proyek penelitian dan pengembangan media ini menggunakan jalur engklek. Kuesioner, wawancara langsung, dan dokumentasi digunakan untuk pengumpulan data. Terdapat dua jenis analisis data yang digunakan, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Berikut ini adalah beberapa temuan penelitian: 1) hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media layak digunakan, dengan skor 93,3% dalam kategori sangat layak, sedangkan hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media layak digunakan, dengan skor 97,5% dalam kategori sangat layak. 2) hasil observasi tahap I menunjukkan bahwa media permainan engklek dapat membantu anak dalam mengasah motorik kasar, sesuai dengan harapan, dengan skor rata-rata 61,77%, dan hasil observasi tahap II menunjukkan hal yang sama, dengan skor rata-rata 95,33%. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan jalur engklek sebagai media pembelajaran merupakan cara yang tepat untuk membantu anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan motorik kasarnya.

Kata kunci: Jalur engklek, media permainan, motorik kasar

Abstract

The purpose of this study is the development and research on the creation of hopscotch path game media that can be used to improve gross motor skills in early childhood on creating a hopscotch track game media that can be used to enhance gross motor abilities in young children. The target audience for this media is students aged 4-6 years. Motivated by the absence of media development applied to gross motor activities and the lack of enthusiasm and engagement of students in participating in such activities, the hopscotch path game was created to enhance children's gross motor skills at Khodijah Mulyojati Kindergarten in Metro City. The research and development paradigm proposed by Borg and Gall is used in this work. Thirty children from Khodijah Mulyojati Kindergarten participated in this media research and development project using a hopscotch track. Questionnaires, in-person and online interviews, and documentation were used for data collection. Two types of data analysis, qualitative and quantitative, are used. Among the findings from the study are: 1) findings from validation by media experts show that the media is viable; they scored 93.3% in the extremely feasible category, while findings from validation by material experts show that the material is highly feasible; they scored 97.5% in the very feasible category. 2) Stage I observation results showed that the hopscotch track game media could help kids hone their gross motor skills; this was in line with expectations, as the average score was 61.77%; stage II observation results confirmed this, with an average score of 95.33%. Research shows that using a hopscotch track game as a learning tool is a great way to help young children develop their gross motor abilities.

Keywords: Engklek path, game media, gross motor



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

A. PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, dan wawancara dengan kepala sekolah serta guru kelas dan observasi di TK Khodijah Mulyojati Kota Metro yaitu kemampuan motorik kasar sebagian anak didik yang berada pada kelompok usia antara 4-6 tahun di TK Khodijah Mulyojati masih belum berkembang dengan optimal. Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan di lapangan bahwa kegiatan motorik di TK Khodijah Mulyojati Kota Metro lebih banyak melakukan kegiatan motorik halus seperti menggunting, menempel, mewarnai dan menggambar dibandingkan dengan kegiatan motorik kasar. Akibatnya, kegiatan yang membutuhkan motorik kasar, seperti berlari, melompat, atau bermain di luar ruangan, cenderung terabaikan. Ketika anak lebih banyak terlibat dalam aktivitas yang menuntut keterampilan motorik halus seperti menggambar, menulis, atau memegang mainan kecil, kemungkinan besar mereka kurang terlatih dalam gerakan otot besar yang penting untuk keseimbangan dan koordinasi tubuh (Immawan Muhammad Arif, 2016). Hal ini dapat berdampak negatif pada kemampuan fisik dan kognitif anak secara keseluruhan. Fenomena ini dapat memberikan dampak yang signifikan pada perkembangan fisik anak, karena pengembangan motorik kasar memegang peran penting dalam pertumbuhan tulang, otot, dan koordinasi tubuh secara menyeluruh (Budiyah Febria Sari dan Raihana, 2021). Ketidakseimbangan ini tidak hanya berpotensi menghambat

kemampuan motorik kasar anak, tetapi juga dapat memberikan implikasi terhadap keseimbangan psikomotorik mereka secara keseluruhan (Pratiwi dan Kristanto, 2015).

Selain itu, kegiatan motorik kasar yang biasa dilakukan di TK Khodijah Mulyojati Kota Metro yaitu senam serta gerak dan lagu. Pada saat kegiatan senam serta gerak dan lagu berlangsung, anak-anak kurang antusias dan kurang bersemangat dalam berpartisipasi karena gerakan yang dilakukan secara terus menerus dan sudah terbiasa, sehingga anak-anak merasa bosan. Kurangnya pengembangan dalam model pembelajaran motorik kasar menciptakan dampak serius pada tingkat antusiasme dan semangat partisipasi anak-anak dalam kegiatan fisik. Anak-anak pada usia dini secara alami penuh dengan keingintahuan dan energi yang melimpah, namun permasalahan yang muncul terletak pada kurangnya daya tarik yang dimiliki oleh model pembelajaran yang ada (Salma Rozana, 2020).

Menggunakan permainan engklek konvensional yang diubah menjadi lintasan engklek merupakan salah satu teknik untuk menarik perhatian anak dan membuat mereka bersemangat memainkan permainan tersebut (Uthfia Nurus, 2020). Selain itu, keseimbangan, lompatan, dan kemampuan motorik kasar anak secara umum dapat ditingkatkan dengan permainan engklek ini (Meti Anggriani, et.,all, 2021)

Tujuan dari penelitian ini adalah : 1) Untuk mengetahui apakah permainan jalur engklek layak untuk kemampuan motorik

kasar anak usia dini. 2) Menggunakan permainan engklek untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Berkaitan dengan masalah yang diangkat di atas, peneliti tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana permainan engklek memengaruhi perkembangan keterampilan motorik kasar anak usia dini. Efek permainan engklek pada perkembangan kemampuan motorik kasar anak akan dijelaskan secara rinci oleh peneliti. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan Jalur Engklek Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di TK Khodijah Mulyojati Kota Metro”.

National Association for the Education of Young Children (NAEYC) dalam buku Hakikat Anak Usia Dini karya Mukti Amini menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini mencakup program untuk anak sejak lahir hingga berusia delapan tahun, termasuk di prasekolah negeri dan swasta, taman kanak-kanak, dan sekolah dasar (Mukti Amini, 2014).

Perkembangan motorik fisik anak berdampak pada pertumbuhan dan perkembangan fisiknya. Perkembangan manusia sangat dipengaruhi oleh lingkungan dimana dia dididik sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas dirinya dengan hasil yang tidak meninggalkan proses (Garianto, 2024).

Keterampilan motorik, yang juga dikenal sebagai kemampuan psikomotorik, merupakan aspek perkembangan motorik yang terjadi pada anak usia dini. Kemampuan ini meliputi kapasitas untuk

mengkoordinasikan transmisi impuls saraf oleh sistem saraf pusat untuk melakukan berbagai tugas (Fitri Ayu Fatmawati, 2020). kemampuan motorik kasar anak-anak paling efektif diasah dengan bantuan pendidik dewasa. (Rohyana Fitriani, 2018). Bermain permainan merupakan salah satu cara untuk membantu anak-anak kecil mengembangkan kemampuan motorik kasar mereka (Choirun Nisak Aulina, 2017).

Salah satu kegiatan klasik yang dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan motorik kasar mereka adalah engklek. Dharmamulya mengklaim bahwa alasan permainan ini disebut engklek atau ingkling adalah karena dimainkan sambil berdiri dengan satu kaki (Sukirman Dharmamulya, 2008). Memainkan permainan engklek yang melibatkan berjalan dan melompat dengan satu kaki dapat membantu keseimbangan, kelincahan, dan kemampuan motorik kasar (Farida Mayar dan Regil Sriandila, 2021). Anak-anak memperoleh banyak manfaat dari aktivitas engklek klasik, termasuk memperkuat otot, mengembangkan keseimbangan, belajar berkonsentrasi, membangun rasa percaya diri, dan memperkuat koordinasi antara kaki, lengan, dan tangan.

B. METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Sugiyono mengemukakan bahwa merupakan strategi penelitian untuk membuat dan menguji barang tertentu. (Sugiyono, 2022). Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg dan Gall.

Kuesioner lembar validasi digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk penelitian ini. Lebar validasi ditentukan menggunakan lembar berikut: ahli media, ahli materi, dan observasi.

Penelitian media permainan engklek ini menggunakan metode analisis data kuantitatif dan kualitatif. Wawancara, ulasan, dan rekomendasi dari spesialis media dan konten menjadi inti dari penelitian kualitatif. Namun, dalam analisis kuantitatif, spesialis di bidang media, materi, dan pendidikan disurvei menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil akhir dari penelitian ini adalah media permainan engklek yang dibuat dengan cara melakukan observasi terlebih dahulu kemudian mengembangkan level pertama dan wawancara ke sekolah TK Khodijah Mulyojati. Diketahui bahwa anak didik di TK Khodijah Mulyojati kurang semangat dan tidak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran motorik kasar berupa senam serta gerak dan lagu, dikarenakan gerakan yang dilakukan berulang-ulang dan terus-menerus membuat anak sudah terbiasa, sehingga anak cepat bosan dan kegiatan tidak menyenangkan bagi anak. Selain itu, kegiatan motorik halus lebih banyak dilakukan dibandingkan dengan melakukan kegiatan motorik kasar. Model pembelajaran yang kurang kreatif sering kali tidak mampu menangkap perhatian anak, mengakibatkan kurangnya keinginan untuk terlibat dalam kegiatan tersebut.

Media permainan jalur engklek harus diberi penilaian atau divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli materi yang ahli dibidangnya sebelum diuji cobakan di lapangan. Hasil penilaian ahli media terdiri dari 3 aspek dan 12 indikator yang harus diberi nilai, diperoleh jumlah skor keseluruhan 56 dengan rata-rata 93,3% dikategorikan dalam kriteria tingkat kelayakan "Sangat Layak". Hasil penilaian ahli materi yang mencakup penilaian dari 8 indikator, mendapat jumlah skor keseluruhan 39 dengan rata-rata 97,5% yang dikategorikan dalam kriteria tingkat kelayakan "Sangat Layak". Di sisi lain, media permainan engklek dilengkapi dengan catatan rekomendasi profesional dan komentar untuk perbaikan. Media permainan engklek dinilai "Sangat Layak" untuk uji lapangan dengan penyesuaian setelah validasi ahli.

Setelah produk, yang merupakan permainan engklek berbasis media, mengalami revisi, pengujian kelompok kecil dapat dilakukan. Pengujian produk kelompok kecil TK Khodijah Mulyojati mencakup lima anak, semuanya dalam rentang usia empat hingga enam tahun. Uji coba produk kelompok kecil menggunakan media permainan jalur engklek mendapatkan hasil skor 79 dari skor maksimal 160 dengan rata-rata 49,36% dan masuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Pada uji coba produk kelompok kecil ini, media permainan jalur engklek tidak ada revisi ataupun perbaikan.

Uji coba pemakaian melibatkan kelompok besar yang berjumlah 30 orang anak didik yang berada pada kelompok usia antara 4-6 tahun di TK Khodijah

Mulyojati. Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak-anak berdasarkan temuan percobaan kelompok besar dua bagian, yang pertama bertujuan untuk mengumpulkan data dasar dan yang kedua untuk mengumpulkan hasil akhir. Pada uji coba pemakaian kelompok besar tahap I masih rendah yaitu, dengan skor persentase 61,77% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Kemudian, kemampuan motorik kasar anak terdapat peningkatan pada tahap II dengan skor data akhir 95,93% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Untuk membuktikan adanya perbedaan yang signifikan pada tahap I dengan tahap II, dilakukan uji t dengan hasil penolakan H_0 . Dengan demikian, penerimaan H_a yang berbunyi “terdapat peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui media permainan jalur engklek.” Yang mana didapatkan hasil t hitung (19,346) > t tabel (1,699). Maka produk pengembangan berupa media permainan jalur engklek dikatakan layak untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak TK Khodijah Mulyojati. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan jalur engklek, anak-anak langsung tertarik dan bermain dengan sangat antusias. Selama studi kelompok besar, tidak ada perubahan atau peningkatan yang dilakukan.

Media termasuk permainan lintasan lompat tali memiliki beberapa manfaat, termasuk membantu anak mengembangkan keterampilan motorik yang lebih baik dan mengajari mereka untuk fokus. Selain itu, media permainan jalur engklek juga dapat mengembangkan sisi kreatif anak melalui kegiatan random

dance yang terdapat dalam media permainan jalur engklek. Anak juga dapat belajar sabar dan belajar mengantre, karena pada saat poses bermain permainan jalur engklek anak-anak harus berbaris dan antre untuk dapat memainkannya secara bergiliran.

Adapun dalam pengembangan media permainan jalur engklek ini masih memiliki kekurangan dan keterbatasan. Anak usia dini merupakan satu-satunya target audiens untuk media permainan lintasan engklek ini karena dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan mereka, media permainan jalur engklek ini hanya menggunakan beberapa aspek gerakan motorik kasar saja, serta media permainan jalur engklek masih menggunakan banner dengan bahan *flexi*.

Model penelitian dan pengembangan (R&D) yang dikemukakan oleh Borg & Gall digunakan dalam mengembangkan media permainan jalur engklek ini. Untuk memastikan kualitas dan efektivitas media permainan engklek, beberapa langkah penting dilakukan dalam pengembangannya, termasuk uji coba produk dalam kelompok kecil dan uji coba penggunaan dalam kelompok besar. Selain itu, uji validasi dilakukan oleh para ahli di bidang media dan materi pembelajaran. Evaluasi ahli media menghasilkan peringkat "Sangat Layak" sebesar 93,3%, sedangkan evaluasi ahli materi menghasilkan peringkat "Sangat Layak" sebesar 97,5%, keduanya memenuhi persyaratan untuk tingkat kelayakan. Oleh karena itu, permainan engklek dinilai "Sangat Layak" untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran motorik kasar anak usia dini menurut hasil

validasi media dan materi. Diharapkan bahwa penggunaan media permainan jalur engklek ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan sekaligus membantu perkembangan keterampilan motorik kasar anak-anak di usia prasekolah.

Pada tahap I dalam penggunaan media permainan jalur engklek mendapat nilai rata-rata skor sebesar 61,77%, sedangkan pada tahap II setelah penggunaan media permainan jalur engklek meningkat menjadi 95,93%. Pertumbuhan ini menunjukkan bahwa media yang mencakup permainan lintasan lompat tali menarik bagi anak-anak dan berpotensi meningkatkan kemampuan motorik kasar mereka sepanjang tahun-tahun awal kehidupan mereka. Hasil pengujian dengan kelompok besar menunjukkan bahwa desain media untuk permainan lintasan lompat tali bermanfaat dalam membantu anak-anak di TK Khodijah Mulyojati di Metro Barat, Kota Metro, meningkatkan kemampuan motorik kasar mereka.

D. KESIMPULAN

Hasil temuan penelitian ini menyimpulkan sebagai berikut:

1. Media permainan jalur engklek dibuat dengan menggunakan langkah-langkah model penelitian dan pengembangan R&D yang diusulkan oleh Borg & Gall. Hal ini melibatkan pelaksanaan sejumlah uji coba pengembangan, termasuk uji coba produk dan penggunaan kelompok kecil dan besar, dan uji validasi dilakukan oleh para ahli media dan materi pembelajaran. Media

permainan jalur engklek dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok usia antara 4-6 tahun di TK Khodijah Mulyojati di Metro Barat, Kota Metro.

2. Pembuatan permainan jalur engklek sebagai media untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak-anak TK di TK Khodijah Mulyojati di Metro Barat, Kota Metro, khususnya melalui penggunaan jenis permainan ini. Penelitian terhadap anak-anak, mulai dari studi percontohan hingga pengujian produk dan layanan dalam skala besar, telah menunjukkan hal ini. Selama percobaan kelompok besar, ada dua bagian: yang pertama adalah mengumpulkan data dasar dari anak-anak, dan yang kedua adalah menyusun semua informasi anak-anak. Uji coba penggunaan kelompok besar menemukan bahwa siswa meningkatkan kinerja mereka pada tahap I menggunakan media permainan jalur engklek sebesar 61,77%, dan pada tahap II menggunakan media yang sama sebesar 95,73%. Berdasarkan hasil uji coba pemakaian kelompok besar menunjukkan bahwa media permainan jalur engklek menyenangkan dan efektif untuk membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak-anak di TK Khodijah Mulyojati di Kota Metro, Metro Barat.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Budiyah Febria Sari dan Raihana. (2021). Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1).
- Farida Mayar dan Regil Sriandila. (2021). Pentingnya Mengembangkan Fisik Motorik Anak Sejak Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3).
- Immawan Muhammad Arif. (2016). Alat Permainan Edukatif Outdoor Yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar Di Tk Se- Kecamatan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Meti Anggriani, et.,all. (2021). Permainan Tradisional Ngklek Untuk Pengembangan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Di Desa Simpang Tiga Kabupaten Kayong Utara. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(3).
- Rohyana Fitriani. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(1).
- Salma Rozana. (2020). Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional 'Engklek' Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Tk Melati Jl Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab. Deli Serdang. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1).
- Uthfia Nurus. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di TKIT Ash-Shiddiqy Margoyoso Kalinyamatan Jepara. *Jurnal IAIN Kudus*, 5(2).
- Choirun Nisak Aulina. (2017). Buku Ajar Metodologi. Pengembangan. Motorik. Halus Anak Usia Dini, 1st ed. Sidorejo: UMSIDA Press.
- Fitri Ayu Fatmawati. (2020). Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. Gresik: Caremedia Communication.
- Garianto. (2024). Sistem Penjaminan Mutu Internal Di Perguruan Tinggi Teori, Praktek, Dan Perspektif Islam. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.