

PENERAPAN PERMAINAN MODIFIKASI ENKLEK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR PADA ANAK

Masita Turrahmah¹, Nurhenti Dorlina Simatupang²

^{1,2} PG PAUD, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Surabaya
ppg.masitaturrahmah40@program.belajar.id

Abstrak

Kemampuan motorik anak harus di perhatikan dan distimulus agar berkembang dengan baik. Namun, peneliti menemukan permasalahan pada anak kelompok A1 di TK Labschool Unesa 1 Surabaya bahwa perkembangan motorik kasar anak masih rendah. Beberapa anak belum bisa melompat menggunakan satu kaki dengan seimbang. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas secara kolaboratif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan modifikasi engklek pada anak kelompok A1 TK Labschool Unesa 1 Surabaya. Ada 3 siklus dalam penelitian ini. Subjek penelitian adalah 19 anak kelompok A1 TK Labschool Unesa 1 Surabaya. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode observasi. Teknik analisis data dibuat secara deskriptif kuantitatif. Dilihat dari hasil penelitian ini bahwa dari 19 anak, kemampuan fisik motorik yang sudah muncul pada siklus I sebanyak 5 anak, siklus II sebanyak 9 anak, dan siklus III sebanyak 15 anak. Hasil persentase menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak yang sudah muncul pada setiap siklus diperoleh siklus I sebesar 26,3 %, siklus II sebesar 47,3 %, dan siklus III sebesar 79 %. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa permainan modifikasi engklek mampu meningkatkan perkembangan fisik motorik anak usia dini terutama pada kemampuan motorik kasar anak kelompok A1 di TK Labschool Unesa 1 Surabaya.

Kata Kunci: *Permainan Engklek, Motorik Kasar, Anak.*

Abstract

The child's motor skills must be considered and stimulated to develop properly. However, researchers found a problem in group A1 children at TK Labschool Unesa 1 Surabaya that children's gross motor development was still low. Some children have not been able to jump on one leg in a balanced manner. Therefore, researchers conducted a collaborative classroom action study aimed at improving gross motor skills through crank modification games in group A1 children of Unesa 1 Labschool Kindergarten Surabaya. There were 3 cycles in this study. The subjects of the study were 19 children of group A1 TK Labschool Unesa 1 Surabaya. The data collection method used in this study used observation method. Data analysis techniques are made descriptively quantitatively. Judging from the results of this study that from 19 children, physical motor abilities that have appeared in cycle I as many as 5 children, cycle II as many as 9 children, and cycle III as many as 15 children. The percentage results showed that the gross motor skills of children who had appeared in each cycle were obtained cycle I by 26.3%, cycle II by 47.3%, and cycle III by 79%. So the researchers concluded that the crank modification game was able to improve the physical motor development of early childhood, especially in the gross motor skills of group A1 children at TK Labschool Unesa 1 Surabaya.

Keywords: *Game Crank, Gross Motor, Early.*

PENDAHULUAN

Anak merupakan anugrah dari Tuhan yang harus selalu dipantau perkembangannya. Anak usia dini merupakan individu dengan potensi luar biasa dan masih perlu dikembangkan. Rentang usia ini mencakup dari kelahiran hingga 6 tahun (Khairi, 2018). Usia dini merupakan periode penting yang akan mempengaruhi masa depan anak. Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mendorong semua kesempatan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak agar optimal. Menurut Suyadi & Ulfah dalam Mangkuwibawa dkk (2022), fokus pendidikan pada anak usia dini yakni pada pembentukan dasar pertumbuhan serta perkembangan kecerdasan, seperti mengolah emosi, berpikir, berkreasi, mengembangkan kemampuan fisik motorik kasar dan halus, serta kemampuan sosial emosional, mengontrol perilaku dan melakukan komunikasi dengan bahasa yang baik. Kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahapan dan keunikan pada usia anak.

Ada beberapa aspek perkembangan anak usia dini yang perlu mendapatkan rangsangan. Salah satunya yaitu kemampuan fisik motorik. Sumantri dalam Anjani & Atika (2020) kemampuan ini melibatkan penggunaan otot-otot dengan dukungan dan rangsangan dari lingkungan, faktor genetik, dan kematangan individu anak. Perkembangan fisik ini akan mempengaruhi kegiatan motorik anak serta berdampak pada kegiatan sehari-hari dan perilaku mereka. Perkembangan motorik anak juga dipengaruhi oleh aspek perkembangan lainnya, terutama dalam hal fisik dan intelektual.

Motorik kasar melibatkan kemampuan gerakan yang melibatkan otot-otot besar pada seluruh tubuh anak seperti tangan dan kaki (Muslimah, 2018). Gerakan ini untuk menjaga keseimbangan dan kekuatan fisik dengan koordinasi yang matang. Aktivitas motorik kasar yang dilakukan oleh anak sangat penting untuk kehidupan sehari-hari, seperti merangkak, melompat, berjalan, berlari, atau berenang (Lestari, 2022).

Kemampuan motorik anak termasuk dalam gerakan dasar sebagai landasan untuk menguasai gerakan yang lebih kompleks dan membantu meningkatkan kualitas hidup anak. Jika kemampuan motorik kasar yang dimiliki anak baik maka perkembangan mental anak juga baik (Baan & Rejeki, 2020). Hal ini dikarenakan mereka dapat bergerak dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar, sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Fisik motorik anak usia dini mengalami pertumbuhan yang pesat (Supriatin et al., 2021). Meningkatnya kemampuan motorik kasar anak usia dini, seperti merangkak, melompat, berjinjit, lari, dan kemampuan lainnya, perlu dilakukan melalui permainan (Hasanah, 2016). Peneliti menerapkan permainan menarik yang dapat melatih kemampuan motorik kasar anak usia dini melalui permainan modifikasi engklek.

Permainan tradisional engklek adalah permainan yang menyenangkan bagi anak-anak (Sam et al., 2021). Permainan ini melibatkan gerakan tubuh anak untuk melompat dari satu bentuk ke bentuk lain dengan menggunakan satu atau dua kaki. Permainan engklek tradisional memiliki banyak manfaat, seperti membuat anak gembira, meningkatkan kesehatan fisik anak, melatih kekuatan dan keseimbangan tubuh, mengembangkan kemampuan sosialisasi, dan meningkatkan kecerdasan logika anak (Anjani & Atika, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Labschool Unesa 1 pada tanggal 20-21 Februari 2023, ditemukan bahwa kemampuan motorik kasar anak kelompok A1 masih belum berkembang dengan baik. Beberapa anak mengalami kesulitan dalam aktivitas keseimbangan berdiri dengan satu kaki dan belum mampu menghentikan gerakan tanpa menginjak garis saat bermain engklek. Hal ini disebabkan oleh ukuran media pembelajaran melompat yang terlalu besar dan tidak dapat dipindahkan, serta kurangnya variasi dalam pembelajaran. Akibatnya, anak dengan rentang usia 4-5 tahun yang termasuk dalam kelompok A mengalami kesulitan. Berdasarkan temuan tersebut, penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia dini melalui permainan modifikasi engklek pada anak kelompok A1 di TK Labschool Unesa 1.

Anak-anak pada tahap awal perkembangan merupakan individu yang perlu dikembangkan potensinya agar berkembang luar biasa. Rentang usia ini meliputi dari kelahiran hingga usia 6 tahun. Pada periode ini, anak mengalami masa keemasan yang disebut sebagai "golden age," di mana mereka mulai sensitif terhadap berbagai rangsangan. Masa anak-anak ini merupakan saat yang krusial dalam membangun dasar pertama untuk mengembangkan nilai agama dan moral, sosial emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa, serta seni.

Kamelia (2019) menyatakan bahwa perkembangan fisik motorik pada anak usia dini mengalami perkembangan yang signifikan dan berkelanjutan, seperti pertumbuhan tulang serta gerakan otot dan saraf yang berkembang sesuai usia anak. Kemampuan ini akan memengaruhi keterampilan motorik anak dalam melakukan gerakan. Perkembangan fisik motorik ini penting dalam menjalankan aktivitas sehari-hari dan mengikuti urutan perkembangan yang sesuai.

Perkembangan motorik kasar melibatkan kemampuan gerakan tubuh dengan menggunakan otot-otot besar dan timbul karena faktor kematangan pada setiap anak. Keterampilan motorik anak usia dini difokuskan pada aktivitas dasar seperti melompat, berjalan, berjinjit, berlari, melempar dan menangkap bola, menendang bola, dan aktivitas dasar lainnya (Setyawan et al., 2018).

Perkembangan motorik kasar anak usia dini menurut Wiyani dalam Lestari (2022) bertujuan sebagai berikut:

- a. Keterampilan gerak anak meningkat
- b. Anak akan lebih sehat
- c. Anak dapat melatih rasa percaya diri
- d. Melatih anak mengembangkan perilaku sportif
- e. Melatih anak bersikap jujur

Menurut Lestari (2022) pengembangan motorik memiliki tujuan agar dapat meningkatkan kemampuan motorik anak sehingga berkembang sesuai tahapannya. Anak diharapkan mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar dengan stimulus yang diberikan oleh lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat melalui berbagai macam kegiatan fisik motorik yang menyenangkan.

Menurut Rahmawati dalam Hardiyaningrum (2012) permainan engklek yaitu aktivitas bermain dengan bentuk petak-petak kemudian anak-anak meloncati petak dengan satu kaki. Permainan engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang dilakukan anak untuk mengembangkan motorik kasar. Permainan ini disukai anak dan sering dilakukan karena permainan ini mudah dilakukan.

Permainan engklek dilakukan dengan cara sederhana. Langkah pertama yaitu dengan menggambar bentuk petak di tanah. Yang perlu diperhatikan anak-anak harus memiliki keweng atau gacuk yaitu potongan kecil keramik lantai atau dari genting yang tidak terpakai. Langkah selanjutnya, anak-anak melempar keweng pada petak. Petak yang ada kewengnya, harus dilompati. Pemain tidak dapat menepati petak tersebut dan harus melompat pada petak selanjutnya dengan menggunakan satu kaki kemudian melanjutkan melompat pada petak yang lain. Keweng yang dilempar tidak boleh melebihi garis petak. Jika mengenai garis maka dianggap mati dan digantikan pemain selanjutnya (Indriyani et al., 2021). Kelebihan dalam bermain engklek yaitu:

- a. Melatih gerak motorik anak usia dini
- b. Melatih anak dalam melompat menggunakan satu dan dua kaki secara bergantian
- c. Melatih tubuh anak agar seimbang
- d. Melatih konsentrasi pada anak
- e. Anak dapat sabar menunggu giliran

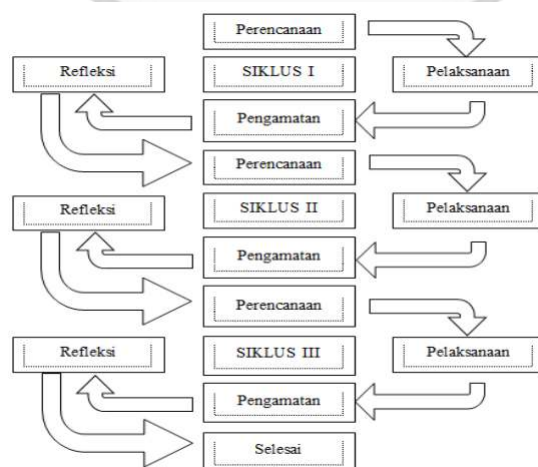
METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Muslich (2013) penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu penelitian yang sifatnya reflektif untuk memperbaiki atau meningkatkan pembelajaran menggunakan tindakan-tindakan tertentu secara profesional. Kegiatan ini dilaksanakan secara kolaboratif. Dalam pelaksanaannya peneliti bekerjasama dengan guru kelas kelompok A1 TK Labschool Unesa 1. Penelitian ini berupaya untuk mengatasi permasalahan motorik kasar anak kelompok A1 yang menunjukkan perkembangan belum optimal. Sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan keterampilan anak usia dini dalam aspek motorik kasar menggunakan permainan modifikasi engklek.

PTK kolaboratif memudahkan peneliti melakukan penelitian di TK Labschool Unesa 1. Peneliti dan guru kelas merupakan mitra diskusi untuk merumuskan masalah dan mencari solusi yang tepat untuk meningkatkan pembelajaran. Dengan demikian akan menghasilkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta dapat meningkatkan kemampuan anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan subjek anak usia dini kelompok A1 TK Labschool Unesa 1 Surabaya tahun 2023 sebanyak 19 anak, meliputi 12 perempuan dan 7 laki-laki. Kolaborator dalam penelitian ini merupakan orang yang membantu dan bekerjasama dalam pengumpulan data penelitian. Kolaborator penelitian ini yaitu Guru Kelas dan peneliti. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2023.

Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus. Tahapan tiap siklus ada 4 yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Tahap-tahap dalam penelitian menurut Arikunto (2010) sebagai berikut:



Gambar 1. Tahap-tahap dalam penelitian tindakan kelas

Rencana tindakan siklus I yaitu:

1. Tahap perencanaan

a. Menyusun RPPH

SIKLUS 1

Tema : Alat komunikasi

Sub tema : Macam-macam alat komunikasi

Topik : Handphone

SIKLUS 2

Tema : Kendaraan

Sub tema : Kendaraan di air

Topik : Macam-macam kendaraan di air

SIKLUS 3

Tema : Rekreasi

Sub tema : Kebun binatang

Topik : Tata tertib di kebun binatang

b. Menyiapkan alat dan bahan yaitu: Banner alat permainan engklek modifikasi.

c. Mengisi penilaian lembar observasi kemampuan motorik kasar anak.

2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan kegiatan yang diterapkan selama penelitian. Penelitian dilakukan pada anak kelompok A1 di TK Labschool Unesa 1 Surabaya melalui permainan modifikasi engklek.

3. Tahap pengamatan

Pengamatan merupakan proses mencermati proses tindakan. Pengamatan dilakukan melalui kegiatan observasi. Pada proses pengamatan, peneliti menulis catatan yang berhubungan dengan kemampuan anak saat melakukan permainan modifikasi engklek.

4. Tahap refleksi

Tahap refleksi merupakan proses perbaikan dan membuat perencanaan untuk pembelajaran selanjutnya. Peneliti bersama guru kelas mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil penerapan permainan modifikasi engklek terhadap proses dan hasil belajar anak sesuai capaian keberhasilan yang ditentukan.

Instrumen penelitian dibuat untuk mempermudah peneliti dalam memperoleh data. Selain itu, instrumen penelitian digunakan untuk mengetahui capaian keberhasilan siswa saat

melakukan permainan modifikasi engklek. Instrument penelitian yang digunakan peneliti yaitu lembar observasi (*checklist*).

Metode pengumpulan data adalah cara memperoleh informasi dan menanggapi rumusan masalah. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu:

1. Observasi

Observasi pada penelitian ini akan dilakukan pada anak kelompok A1 TK Labschool Unesa 1 Surabaya. Observasi merupakan proses pengamatan langsung untuk memantau jalannya kegiatan. Hal-hal yang akan diobservasi dalam proses pembelajaran melalui permainan modifikasi engklek adalah peneliti melihat proses pembelajaran kelompok A1 secara langsung dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak berdasarkan indikator keberhasilan permainan modifikasi engklek. Selanjutnya, peneliti mengisi data kemampuan motorik kasar anak yang telah dicapai dengan cara mengisi lembar observasi dengan tanda *checklist*.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan pengumpulan dan pemeriksaan dokumen untuk memperoleh informasi penelitian. Tujuan dokumentasi adalah untuk membantu peneliti mengumpulkan data penelitian tentang masalah yang dihadapi di kelas. Peneliti menggunakan metode ini sebagai alat untuk memperoleh dan menyimpan data penelitian. Dokumentasi dapat mengabadikan kegiatan yang dilakukan anak maupun hasil peningkatan motorik kasar yang dicapai anak. Dengan dokumentasi diperoleh data berupa foto dan video pelaksanaan permainan modifikasi engklek dalam meningkatkan motorik kasar pada anak kelompok A1 TK Labschool Unesa 1.

Data yang diperoleh dikumpulkan dan dianalisis untuk melihat ada tidaknya peningkatan akibat tindakan yang dilakukan selama penelitian. Dengan menganalisis data tersebut, kita dapat mengetahui seberapa besar peningkatan keterampilan motorik anak-anak kelompok A1 ketika diberikan aktivitas melalui permainan modifikasi engklek.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian “Penerapan Permainan Modifikasi Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada anak Kelompok A1 di TK Labschool Unesa 1” menggunakan analisis deskriptif kuantitatif berupa persentase hasil pengumpulan data berupa muncul dan belum muncul dari jumlah peserta didik yang melakukan permainan engklek modifikasi.

Penelitian ini menggunakan rumus analisis data deskriptif kuantitatif guna mencari persentase adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang sedang di cari persentasenya

n = Jumlah peserta didik

Pada analisis data kemampuan motorik kasar melalui permainan modifikasi engklek, penggolongan persentase yang akan digunakan adalah:

Baik : 76 % - 100 %

Cukup : 56 % - 75 %

Kurang baik : 40 % - 55 %

Tidak baik : < 40 %

Indikator keberhasilan merupakan capaian peserta didik sebagai syarat minimal yang harus dicapai dalam peningkatan kemampuan motorik kasar. Dalam menentukan kriteria keberhasilan peningkatan, tindakan dikatakan berhasil jika jumlah peserta didik yang dapat melakukan permainan engklek dengan skor tercapai sebesar 76 % - 100% dengan kategori baik. Kemampuan motorik kasar anak kelompok A1 TK Labschool Unesa 1 dapat dikatakan terjadi peningkatan dengan kriteria keberhasilan anak mampu melompat dengan satu kaki dengan seimbang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Paparan Siklus I

Pelaksanaan siklus 1 yaitu pada hari Senin tanggal 27 Februari 2023. Tahapan siklus 1 antara lain tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Berikut proses pelaksanaan siklus I dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Tahap perencanaan

Peneliti dan guru kelas berkolaborasi untuk melakukan beberapa persiapan yaitu:

1) Menyusun RPPH

Tema : Alat komunikasi

Sub tema : Macam-macam alat komunikasi

Topik : Handphone

- 2) Berdiskusi dengan guru kelas untuk menyiapkan media permainan engklek dan memilih tempat bermain
- 3) Menyiapkan instrument penilaian lembar observasi checklist yang akan diisi saat penelitian
- 4) Mendokumentasikan selama berlangsungnya permainan engklek menggunakan kamera

b. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 27 Februari 2023. Menggunakan tema alat komunikasi, sub tema macam-macam alat komunikasi, topik handphone. Kegiatan fisik motorik dilakukan di luar kelas saat morning circle. Waktu yang digunakan pukul 07.30 – 08.00 WIB.

Anak kelompok A1 berjumlah 19 anak. Pada kegiatan awal anak-anak membentuk lingkaran pagi. Guru menyapa dan menanyakan kabar anak pagi hari ini. Kemudian berbaris. Anak melakukan permainan engklek.



Gambar 2. Media banner permainan engklek modifikasi siklus I

c. Tahap observasi

Peneliti melakukan tahap observasi saat kegiatan permainan berlangsung. Tahap observasi digunakan untuk memperoleh data perkembangan anak saat permainan modifikasi engklek. Indikator yang diamati dalam permainan modifikasi engklek yaitu anak mampu melompat menggunakan satu kaki dengan seimbang.

Tabel 1. Hasil observasi siklus I kemampuan motorik kasar melalui permainan modifikasi engklek

No	Nama anak	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dengan seimbang	
		Muncul	Belum muncul
1.	MA		√
2.	VE	√	
3.	FI		√
4.	AL	√	

5.	DI		√
6.	JE	√	
7.	AD		√
8.	AN		√
9.	FA		√
10.	RA		√
11.	CL	√	
12.	AI		√
13.	SI		√
14.	IL		√
15.	JY		√
16.	AL		√
17.	RA	√	
18.	FI		√
19.	KA		√
Total		5	14

Berdasarkan Tabel 1. Hasil observasi siklus I pencapaian kemampuan motorik kasar kelompok A1 melalui permainan modifikasi engklek menggambarkan bahwa dari 19 anak, sejumlah 5 anak yang kemampuan fisik motoriknya sudah muncul dan 14 anak masih belum muncul.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil observasi Siklus I

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1.	Muncul	5	26,3 %
2.	Belum muncul	14	73,7 %
Jumlah		19	100%

Berdasarkan Tabel 2. Rekapitulasi hasil observasi siklus I dapat diperoleh hasil kemampuan motorik anak kelompok A1 yang muncul saat melompat menggunakan satu kaki dengan seimbang berjumlah 5 anak dengan persentase 26,3% dan sebanyak 14 anak belum muncul dengan persentase 73,7%. Jadi kemampuan motorik kasar anak pada siklus I masih dikategorikan tidak baik.

c. Tahap refleksi

Jika dilihat dari pelaksanaan kegiatan permainan modifikasi engklek pada siklus I, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan fisik motorik anak belum tercapai sepenuhnya dan masih dikategorikan tidak baik. Masih banyak anak yang kemampuannya belum muncul dalam kegiatan melompat menggunakan satu kaki dengan seimbang. Adapun faktor penyebab belum tercapainya siklus I antara lain anak masih menginjak garis kotak, anak kesulitan mengganti kaki saat melompat dua kaki dan satu kaki, anak kurang fokus, dan terburu-buru saat melompat.

Dari hasil refleksi siklus I, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas membuat kesimpulan bahwa pelaksanaan kegiatan permainan modifikasi engklek siklus I belum

sesuai yang diharapkan, sehingga perlu dilakukannya siklus II agar dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A1 TK Labschool Unesa 1.

2. Paparan Siklus II

Pelaksanaan siklus II bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak kelompok A1 TK Labschool Unesa 1 berdasarkan hasil pada siklus I. Siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 6 Maret 2023. Tahapan siklus II sama dengan tahap siklus I terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Proses pelaksanaan siklus II dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Tahap perencanaan

Peneliti dan guru kelas berkolaborasi untuk melakukan beberapa persiapan yaitu:

1) Menyusun RPPH

Tema : Kendaraan

Sub tema : Kendaraan di air

Topik : Macam-macam kendaraan di air

- 2) Membuat rancangan perbaikan tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II
- 3) Menyiapkan media permainan engklek dan memilih tempat bermain
- 4) Menyiapkan instrument penilaian lembar observasi checklist yang akan diisi saat penelitian
- 5) Mendokumentasikan selama berlangsungnya permainan engklek menggunakan kamera

b. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II dilakukan pada hari Senin tanggal 6 Maret 2023. Tema yang digunakan yaitu kendaraan, sub tema kendaraan air, topik macam-macam kendaraan di air. Kegiatan fisik motorik dilakukan di luar kelas saat morning circle. Waktu yang digunakan pukul 07.30 – 08.00 WIB.

Anak kelompok A1 berjumlah 19 anak. Pada kegiatan awal anak-anak membentuk lingkaran pagi. Guru menyapa dan menanyakan kabar anak pagi hari ini. Kemudian berbaris. Anak melakukan permainan engklek. Media yang digunakan sama dengan siklus I.



Gambar 3. Media banner permainan modifikasi engklek siklus II

c. Tahap observasi

Tahap observasi pada siklus II dilakukan untuk melihat hasil peningkatan dari perbaikan yang telah dilakukan melalui kegiatan bermain engklek. Dari hasil observasi siklus II, banyak kemajuan yang ditemukan oleh peneliti.

Tabel 3. Hasil observasi siklus II kemampuan motorik kasar melalui permainan modifikasi engklek

No.	Nama anak	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dengan seimbang	
		Muncul	Belum muncul
1.	MA		√
2.	VE	√	
3.	FI	√	
4.	AL	√	
5.	DI		√
6.	JE	√	
7.	AD	√	
8.	AN		√
9.	FA	√	
10.	RA		√
11.	CL	√	
12.	AI		√
13.	SI		√
14.	IL	√	
15.	JY		√
16.	AL		√
17.	RA	√	
18.	FI		√
19.	KA		√
Total		9	10

Berdasarkan Tabel 3. Hasil observasi siklus II pencapaian kemampuan motorik kasar kelompok A1 melalui permainan modifikasi engklek menggambarkan bahwa dari 19 anak, sejumlah 9 anak kemampuan fisik motoriknya sudah muncul dan 10 anak masih belum muncul.

Tabel 4. Rekapitulasi hasil observasi Siklus II

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1.	Muncul	9	47,3 %
2.	Belum muncul	10	52,7 %
	Jumlah	19	100%

Berdasarkan Tabel 4. rekapitulasi siklus II, dapat diperoleh bahwa kemampuan motorik anak yang muncul saat melompat menggunakan satu kaki dengan seimbang berjumlah 9 anak dengan persentase 47,3% dan sebanyak 10 anak belum muncul dengan persentase 52,7 %. Sehingga pada siklus II ini kemampuan fisik motorik kasar anak kelompok A1 TK Labschool Unesa 1 dikategorikan masih kurang baik.

d. Tahap refleksi

Dari hasil observasi kegiatan permainan engklek pada siklus II, kemampuan fisik motorik telah menunjukkan peningkatan namun masih dikategorikan kurang baik karena masih ada anak yang kemampuannya belum muncul dalam kegiatan melompat menggunakan satu kaki dengan seimbang.

Peneliti dan guru kelas mengambil kesimpulan pada tahap refleksi bahwa pada siklus II kemampuan fisik motorik anak kelompok A1 TK Labschool UNesa 1 belum sesuai yang diharapkan, sehingga perlu dilaksanakannya siklus III agar dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar pada anak kelompok A1 TK Labschool Unesa 1.

3. Paparan Siklus III

Pelaksanaan siklus III bertujuan untuk memperbaiki hasil siklus II serta meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak kelompok A1 TK Labschool Unesa 1 melalui permainan modifikasi engklek. Peneliti melakukan kegiatan siklus III pada hari Senin tanggal 13 Maret 2023. Tahapan siklus III sama seperti tahapan penelitian siklus I dan II. Siklus III dilakukan dengan 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Proses pelaksanaan siklus III dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Tahap perencanaan

Peneliti dan guru kelas berkolaborasi untuk melakukan beberapa persiapan yaitu:

1) Menyusun RPPH

- Tema : Rekreasi
- Sub tema : Kebun binatang
- Topik : Tata tertib di kebun Binatang

- 2) Membuat rancangan perbaikan tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus III
- 3) Menyiapkan media permainan engklek dan memilih tempat bermain.
- 4) Menyiapkan instrument penilaian lembar observasi *checklist* yang akan diisi saat penelitian.
- 5) Mendokumentasikan selama berlangsungnya permainan engklek menggunakan kamera.

b. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian siklus III dilaksanakan pada hari Senin tanggal 13 Maret 2023. Tema yang digunakan yaitu rekreasi, sub tema kebun binatang, topik tata tertib di kebun binatang. Pada siklus III permainan engklek dilakukan di dalam kelas. Waktu yang digunakan pukul 08.00 – 08.30 WIB.

Pada kegiatan awal anak-anak membentuk lingkaran pagi. Guru menyapa dan menanyakan kabar anak pagi hari ini. Kemudian berbaris dan masuk ke dalam kelas. Anak-anak melakukan do'a sebelum pembelajaran, dilanjutkan dengan apersepsi. Permainan engklek dilakukan pada kegiatan inti.



Gambar 4. Media banner permainan modifikasi engklek siklus III

c. Tahap observasi

Tujuan tahap observasi siklus III untuk melihat hasil peningkatan dari perbaikan yang telah dilakukan melalui kegiatan bermain engklek. Dari hasil observasi siklus III menunjukkan adanya peningkatan kemampuan fisik motorik kasar anak kelompok A1 TK Labschool Unesa 1.

Tabel 5. Hasil observasi siklus III kemampuan motorik kasar melalui permainan modifikasi engklek

No.	Nama anak	Anak mampu melompat menggunakan satu kaki dengan seimbang	
		Muncul	Belum muncul
1.	MA	√	
2.	VE	√	
3.	FI	√	

4.	AL	√	
5.	DI	√	
6.	JE	√	
7.	AD	√	
8.	AN	√	
9.	FA	√	
10.	RA	√	
11.	CL	√	
12.	AI		√
13.	SI		√
14.	IL	√	
15.	JY	√	
16.	AL		√
17.	RA	√	
18.	FI		√
19.	KA	√	
	Total	15	4

Berdasarkan Tabel 5. dapat dilihat bahwa pencapaian kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A1 melalui permainan modifikasi engklek siklus III terlihat bahwa dari 19 anak, sejumlah 15 anak kemampuan fisik motoriknya sudah muncul dan 4 anak masih belum muncul.

Tabel 6. Rekapitulasi hasil observasi Siklus II

No.	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1.	Muncul	15	79 %
2.	Belum muncul	4	21 %
	Jumlah	19	100%

Berdasarkan Tabel 6. rekapitulasi siklus III, dapat diperoleh bahwa kemampuan motorik anak yang muncul saat melompat menggunakan satu kaki dengan seimbang berjumlah 15 anak dengan persentase 79% dan sebanyak 4 anak belum muncul dengan persentase 21 %. Jadi pada siklus III kemampuan motorik kasar anak masuk dalam kategori baik.

c. Tahap refleksi

Dari hasil pengamatan kegiatan permainan modifikasi engklek siklus III, kemampuan fisik motorik anak kelompok A1 telah menunjukkan hasil yang baik. Dari 19 anak, hanya 4 anak yang masih belum bisa melakukan gerakan melompat satu kaki dengan seimbang. Berdasarkan hasil tersebut, bisa disimpulkan bahwa kemampuan fisik motorik kasar anak kelompok A1 TK Labschool Unesa 1 sudah meningkat. Hal ini ditunjukkan dari hasil persentase siklus III.

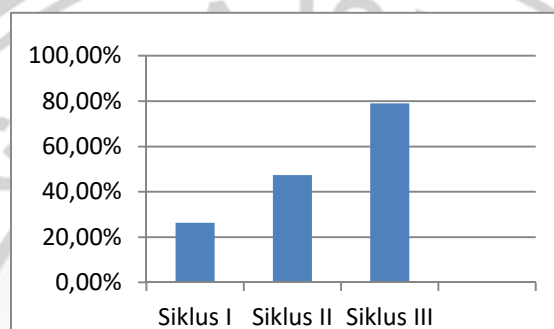
Hasil penelitian pada siklus III diperoleh data bahwa penerapan permainan modifikasi engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak

kelompok A1 di TK Labschool Unesa 1 Surabaya. Dari penelitian ini menunjukkan tingkat keberhasilan sesuai dengan kriteria yaitu 76 % - 100 % berada pada kategori baik.

Tabel 7. Rekapitulasi hasil observasi Siklus I, II, dan III

No	Kriteria	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Anak	%	Anak	%	Anak	%
1	Muncul	5	26,3 %	9	47,3%	15	79 %
2	Belum muncul	14	73,7 %	10	52,7%	4	21 %

Grafik 1. Persentase perbandingan hasil pengamatan pada setiap siklus



Berdasarkan hasil pengamatan pada setiap siklus, grafik di atas menunjukkan bahwa kemampuan fisik motorik kasar anak kelompok A1 TK Labschool Unesa 1 mengalami peningkatan. Pada siklus III peningkatan motorik kasar anak masuk dalam kategori baik. Anak sudah mampu melakukan gerakan melompat menggunakan satu kaki dengan seimbang. Dengan demikian permainan modifikasi engklek dengan media banner, dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak kelompok A1 TK Labschool Unesa 1. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Achroni dalam Anjani & Atika (2020) bahwa permainan tradisional engklek merupakan permainan fisik menggunakan otot besar yang memiliki manfaat untuk melatih keseimbangan dan kekuatan pada tubuh anak.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di TK Labschool Unesa 1 sebagai upaya peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan modifikasi engklek pada anak kelompok A1 dikategorikan baik. Berdasarkan pelaksanaan siklus I, siklus II, dan siklus III, terlihat adanya peningkatan pada anak saat melompat satu kaki dan dua kaki secara bergantian dengan seimbang melalui permainan modifikasi engklek.

Dari 19 anak, kemampuan anak dalam melompat satu kaki dengan seimbang yang sudah muncul pada siklus I sejumlah 5 anak, siklus II sejumlah 9 anak, dan siklus III sejumlah 15 anak. Persentase hasil penelitian kemampuan fisik motorik kasar anak kelompok A1 yang sudah muncul pada tiap siklus diperoleh siklus I sebesar 26,3 %, siklus II sebesar 47,3 %, dan siklus III sebesar 79 %.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas selama proses pembelajaran di TK Labschool Unesa 1 pada bulan Februari-Maret 2023, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan permainan modifikasi engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A1 TK Labschool Unesa 1 dengan kategori baik.

Saran

Peneliti memberikan saran terkait dengan penerapan permainan modifikasi engklek sebagai upaya peningkatan kemampuan fisik motorik anak kelompok A antara lain:

1. Bagi lembaga sekolah

Permainan modifikasi engklek diharapkan dapat digunakan pada proses pembelajaran dan dimasukkan dalam tema pembelajaran yang terkait karena dapat meningkatkan keseimbangan anak dalam melompat satu kaki.

2. Bagi orang tua

Orang tua hendaknya memantau perkembangan fisik motorik anak dengan cara selalu memperhatikan dan menstimulus dengan kegiatan yang bermakna bagi anak selama di rumah maupun di lingkungan. Selain itu, orang tua juga dapat menerapkan permainan modifikasi engklek di rumah agar dapat meningkatkan keseimbangan anak.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti mengharapkan adanya perbandingan penelitian pada kemampuan motorik kasar anak kelompok A untuk meningkatkan keseimbangan anak melalui permainan modifikasi engklek.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, S., & Atika, A. R. (2020). Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(6), 511–517.
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Aditya Media.
- Aulia, A., Fitri, N. L., & Rahman, T. A. (2022). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN SENTRA UNTUK MENGOPTIMALKAN KECERDASAN MAJEMUK. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 6(02), 145-157.

- Baan, A. B., & Rejeki, H. S. (2020). Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Bungamputi*, 6(1), 14–21.
- Hardiyaningrum, D. F. (2012). *Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Mencapai Derajat Sarjana SI*.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 349. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.34164>
- Kamelia, N. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) STPPA Tercapai Di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 112. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.9064>
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28.
- Lestari, S. S. (2022). *Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Mangkuwibawa, H., Ratnasih, T., & Robiah, S. (2022). Upaya Untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Titian. *Gunung Djati Conference The Conference on Islamic Early Childhood Education (CIECE)*, 13(1), 329–328.
- Muslich, M. (2013). *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muslimah, I. (2018). *Permainan Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 tahun di RAAL-Hikmah Kecamatan Medan Denai Tahun Ajaran 2017/2018*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Sam, F. K., Pramono, P., & Astuti, W. (2021). Penerapan Permainan Engklek Fruit Sebagai Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan dan Gizi Anak Usia Dini)*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2021.2.1.1-8>
- Setyawan, D. A., Hadi, H., & Royana, I. F. (2018). *Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Kota Surakarta*. 5(1).
- Supriatin, I., Ismawati, S., & Hanik, S. U. (2021). Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional "Digital Learning untuk Pembangunan Berkelanjutan Menuju Merdeka Belajar Kampus Merdeka,"* 19–24.