



IMPLEMENTASI PERMAINAN ENKGLEK DALAM MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN DI KOBER NURUL HIDAYAH

Chamsanah¹, Siti Kholifah², Muthia Sari³, Umalihayati⁴, Beni Junedi⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Bina Bangsa

Email: mamahsena01@gmail.com

ABSTRACT

Gross motor skills are an important aspect of early childhood development, encompassing the ability to move large muscles such as the legs and arms, as well as overall body coordination. This study aims to describe the implementation of the traditional game of engklek in improving the gross motor skills of children aged 4-5 years in Kober Nurul Hidayah. The research method used was a qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The research subjects were class teachers and children aged 4-5 years. The results showed that engklek games were routinely implemented in outdoor learning activities. The children showed high enthusiasm in participating in this game. From the results of observations and interviews, it was known that engklek games can increase leg muscle strength, train body balance, and improve children's motor coordination. Children learned to jump on one foot (ingklung), maintain balance when taking a gacuk, and understand the concept of turns and the rules of play. In addition to motor aspects, this game also contributes to building children's social interaction, self-confidence, and sportsmanship. Thus, the implementation of hopscotch has been proven effective in developing gross motor skills in early childhood.

Keywords: Hopscotch, Gross Motor Skills, Learning, Early Childhood.

ABSTRAK

Motorik kasar merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, yang mencakup kemampuan menggerakkan otot-otot besar seperti kaki dan tangan, serta koordinasi tubuh secara menyeluruh. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi permainan tradisional engklek dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di Kober Nurul Hidayah. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah guru kelas dan anak usia 4-5 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan engklek diimplementasikan secara rutin dalam kegiatan pembelajaran outdoor. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti permainan ini. Dari hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa permainan engklek mampu meningkatkan kekuatan otot kaki, melatih keseimbangan tubuh, serta meningkatkan koordinasi gerak anak. Anak belajar melompat dengan satu kaki (ingklung), menjaga keseimbangan saat mengambil gacuk, dan mengenal konsep giliran serta aturan bermain. Selain aspek motorik, permainan ini juga berkontribusi dalam membangun interaksi sosial, rasa percaya diri, dan sportivitas anak. Dengan demikian, implementasi permainan engklek terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

Kata Kunci: Permainan Engklek, Motorik Kasar, Pembelajaran, Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang sedang berada pada masa emas perkembangan (*golden age*), yaitu periode perkembangan yang sangat cepat dan menentukan masa depan

anak (Bonita et al, 2022). Usia 4-5 tahun adalah masa di mana berbagai aspek perkembangan anak, seperti kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik, dan motorik berkembang secara signifikan (Sukatin et al, 2020). Oleh karena itu, pada masa ini diperlukan stimulasi yang tepat dan terarah agar perkembangan anak dapat berlangsung secara optimal.

Perkembangan motorik kasar mempengaruhi kemampuan fisik anak untuk bergerak dan berinteraksi dengan lingkungan. Pada usia 4-5 tahun, anak-anak sedang berada dalam masa perkembangan pesat di mana mereka belajar mengontrol dan mengkoordinasikan otot-otot besar tubuh, seperti otot kaki dan lengan (Tahira et al, 2022). Kemampuan ini sangat diperlukan untuk mendukung aktivitas sehari-hari mereka, seperti berjalan, melompat, berlari, dan menjaga keseimbangan. Keterampilan motorik kasar yang baik akan membantu anak dalam mencapai kemandirian fisik dan meningkatkan kesiapan mereka untuk melakukan berbagai aktivitas pendidikan dan sosial (Hasanah, 2022).

Salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia dini adalah melalui aktivitas bermain. Permainan tradisional seperti engklek, yang melibatkan gerakan melompat dan menjaga keseimbangan, telah lama dikenal sebagai aktivitas fisik yang dapat merangsang perkembangan motorik kasar anak (Yusuf et al, 2022). Implementasi permainan engklek tradisional dalam pembelajaran anak usia dini berpotensi menjadi salah satu metode yang dapat mendukung perkembangan motorik kasar anak secara optimal.

Di Indonesia, permainan tradisional engklek telah lama menjadi bagian dari budaya masyarakat, terutama dalam mendukung perkembangan fisik anak-anak. Permainan engklek, yang melibatkan aktivitas melompat pada pola tertentu, merupakan salah satu permainan tradisional yang populer dan memiliki potensi besar untuk merangsang perkembangan motorik kasar. Engklek menuntut anak untuk menggunakan keseimbangan, koordinasi gerak, serta kekuatan otot kaki dan tubuh, yang semuanya merupakan komponen penting dalam motorik kasar (Darmawan et al, 2025).

Namun seiring perkembangan teknologi dan perubahan gaya hidup, permainan tradisional seperti engklek semakin jarang dimainkan oleh anak-anak, terutama di lingkungan sekolah formal. Padahal, permainan ini memiliki banyak manfaat dalam perkembangan fisik dan mental anak usia dini (Suri et al, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini fokus pada implementasi permainan engklek di Kober Nurul Hidayah sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun.

Kober Nurul Hidayah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang fokus pada pengembangan anak usia dini. di Kober ini, permainan fisik merupakan bagian penting dari kegiatan pembelajaran. Namun, belum ada upaya yang sistematis untuk mengimplementasikan permainan tradisional seperti engklek sebagai bagian dari program pengembangan fisik motorik kasar. Berdasarkan observasi awal, anak di Kober Nurul Hidayah di kelompok A berusia 4-5 tahun yang menunjukkan perkembangan motorik kasar yang kurang optimal, seperti kesulitan menjaga keseimbangan saat melompat atau kurangnya koordinasi dalam bergerak.

Melihat pentingnya pengembangan motorik kasar bagi anak usia dini dan potensi permainan engklek dalam merangsang kemampuan fisik anak, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi permainan engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di Kober Nurul Hidayah. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan panduan bagi para pendidik dalam memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

KAJIAN TEORITIK

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, yaitu masa kritis bagi perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, serta bahasa. Periode ini sering disebut sebagai masa emas (*golden age*), di mana anak mengalami perkembangan yang pesat dan sangat berpengaruh terhadap tahap-tahap perkembangan selanjutnya (Yusuf et al, 2023). Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia nol sampai dengan enam tahun, yang mendapatkan pendidikan untuk mengoptimalkan perkembangan potensi mereka.

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun Sedangkan menurut (Rijkiyani et al, 2022) anak usia dini merupakan usia emas atau *golden age* yaitu masa di mana kemampuan otak untuk menyerap informasi sangat tinggi, apapun informasi yang diberikan akan berdampak kuat bagi anak pada masa rentang waktu masa *golde age*, yaitu 0-2 tahun, 0-3 tahun, 0-5 tahun atau 0-8 tahun. Anak usia dini adalah masa yang sangat menentukan kepribadian dasar pada diri seseorang, karena dalam perkembangan anak melibatkan banyak faktor diantaranya, perkembangan fisik, prilaku, proses berfikir, emosional, serta moral dan sikapnya, yang dipengaruhi oleh keluarga, lingkungan sekitar serta Pendidikan disekolah, (Hasanah, & Fajri, 2022).

Watini (2020) mengatakan bahwa anak usia dini merupakan masa emas dimana proses tumbuh kembang yang pesat dalam segala aspek hidupan, yaitu aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, social emosional, seni, moral, dan agama dan dalam tumbuh kembangnya, mereka membutuhkan dukungan, pendidikan, bimbingan serta keteladanan yang baik dari lingkungannya, mengingat salah satu karakteristik anak adalah masa meniru apa yang dilihat dan didengarnya (Hasanah et al, 2022)..

2. Pengertian Motorik Kasar

Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang ada dalam tubuh maupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi kematangan diri (Rahman et al, 2023). Motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar yang meliputi gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulative (Aristianti et al, 2022)

Motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Keterampilan motorik kasar meliputi pola lokomotor (gerakannya menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari, menendang, naik turun tangga, melompat, meloncat dan sebagainya (Adam & Sum, 2023). Juga keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang dan memantulkan bola.

Perkembangan motorik kasar diperlukan untuk keterampilan menggerakkan dan menyeimbangkan tubuh. Pada usia dini anak masih menyukai gerakan-gerakan sederhana seperti melompat, meloncat dan berlari. Bagi anak kemampuan berlari dan melompat merupakan kebanggaan tersendiri (Arifiyanti et al, 2019). Tetapi pada usia itu anak-anak sering mendapatkan kesulitan dalam mengoordinasikan kemampuan otot motoriknya, seperti anak sulit untuk melompat dengan kedua kaki secara bersamaan, menangkap bola, berjalan zig-zag dan lain-lain (Devana, 2018).

3. Pengertian Permainan Engklek

Permainan adalah salah satu bentuk aktifitas sosial yang dominan pada awal masa kanak-kanak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya diluar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat aktifitas lain (Murni, 2017).

Menurut (Siregar & Naimi, 2020). bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang mampu memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajah dunianya, dari yang tidak ia kenali

sampai yang ia ketahui dandari yang tidak diperbuatnya sampai mampu melakukan (Veryawan et al, 2020).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dalam mengembangkan imajinasi anak. Permainan juga dapat menjelajah dunia anak dan berfungsi mengembangkan otot-otot anak dan menyalurkan energi anak.

Permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta, banyak variasi (Simatupang, 2018).

Permainan tradisional merupakan suatu aktifitas permainan yang tumbuh dan berkembang didaerah tertentu, yang sarat dengan nilai –nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. (Anisah & Holis, 2020).

Engklek merupakan permainan anak tradisional yang sangat populer. Permainan ini dapat ditemukan diberbagai wilayah diindonesia. Disetiap wilayah, permainan engklek dikenal dengan nama berbeda-beda, antara lain tèklek, ingkling, sundamanda, atau sundah-mandah, jlong jling, lempeng, ciplak gunung, demprak, dampu dan masih banyak lagi, tetapi bentuk permainanya sama (Wulandari et al, 2020).

Engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidangan datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak berikutnya (Nadifah, 2025).

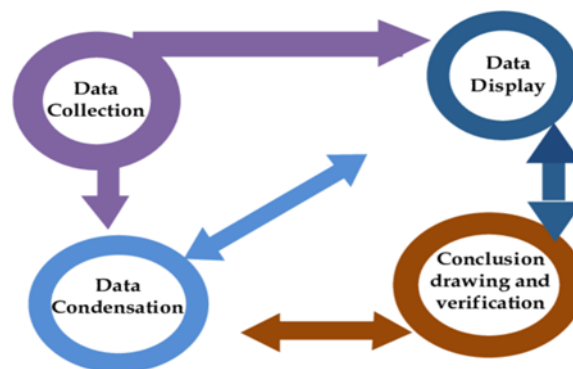
Permainan yang mempunyai nama lain sundah mandah ini biasanya dimainkan oleh anak-anak, dengan 2-5 peserta (Devana, 2018). Permainan engklek berasal dari Hindustan. Permainan ini menyebar pada zaman kolonial Belanda dengan latar belakang cerita perebutan petak sawah (Manggau et al, 2015). Permainan ini dinamakan angklek, engklek atau ingkling karena permainan ini dilakukan dengan melakukan engklek, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki (Rais & Sit, 2024). Engklek sangat mudah dimainkan. Permainan ini dapat dimainkan dipelataran tanah, semen atau aspal. Sebelum memulai permainan, terlebih dahulu harus di gambar bidang atau arena yang akan digunakan untuk bermain engklek (Hariyani & Fitri, 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat

interaktif dan fleksibel. Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan (Mappasere et al, 2019). Dengan demikian, menurut Sugiyono penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti merupakan kunci (Abdussamad, 2021). Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan berperilaku yang dapat diamati yang diarahkan pada latar dan individu secara holistik (utuh) (Moleong, 2006). Subyek penelitian berjumlah 15 anak kelompok A DI Kober Nurul Hidayah Teknik pengumpulan menggunakan teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi. Instrument penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi sehingga dapat dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Miles and Huberman (2014) tahapan teknik analisis data yaitu; data collection, data display, data condensation, conclusion drawing and verification.



Gambar 1 Teknik Analisis Data Miles and Huberman (2014)

Proses pengumpulan data dimulai dengan pemilihan sekolah yang memiliki reputasi kuat dan dikenal baik oleh masyarakat setempat. Sampel ditentukan berdasarkan kriteria tertentu seperti tahun beroperasinya sekolah, berperan aktifnya dalam keterlibatan masyarakat, dan guru dalam meenstimulasi perkembangan motorik kasar. Setelah sampel ditetapkan, wawancara dan observasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang perkembangan motorik kasar. Semua data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola yang relevan dengan kegiatan engklek dalam menstimulasi perkembangan motorik kasar (Braun & Clarke, 2006; Gustiani, 2019). Analisis data dilakukan secara tematik, di mana data dari wawancara dan observasi diberi kode dan dikategorikan menurut tema yang muncul terkait kegiatan engkle sebagai

media pembelajaran dalam mengoptimalkan perkembangan motorik kasar. Pendekatan analitis ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi cara guru memberikan stimulasi perkembangan motorik kasar melalui permainan tradisional engklek (Mamik, 2015).

Temuan-temuan ini kemudian diinterpretasikan dalam kaitannya dengan kerangka perkembangan motorik kasar dengan permainan engklek sehingga optimalisasi motorik kasar bisa berkembang sesuai tahap perkembangannya. Untuk memastikan validitas dan reliabilitas data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data, yaitu membandingkan temuan dari wawancara, observasi, dan dokumen-dokumen relevan. Proses ini bertujuan untuk meminimalkan bias dan meningkatkan kredibilitas hasil penelitian (Sugiyono, 2021). Lebih lanjut, reliabilitas instrumen dipastikan melalui uji coba pertanyaan wawancara untuk memastikan bahwa butir-butir pertanyaan tersebut efektif menangkap informasi yang relevan dengan topik penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memahami bagaimana implementasi permainan engklek yang berperan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di Kober Nurul Hidayah. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara dengan guru, dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian di Kober Nurul Hidayah dapat diuraikan bahwa penerapan permainan tradisional engklek untuk mengembangkan motorik kasar anak sebagai berikut:

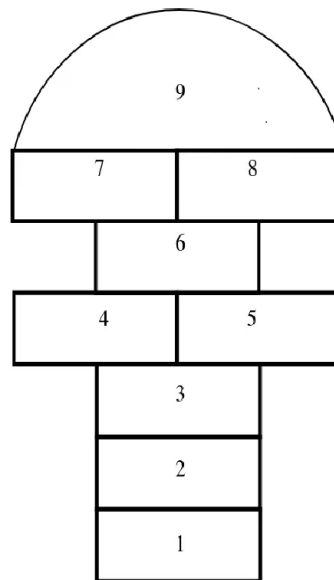
1. Permainan Tradisional Engklek

Berdasarkan hasil observasi penulis didapatkan bahwa guru menciptakan hubungan yang baik serta melakukan pendekatan terhadap anak, untuk mengajak anak dalam bermain. Permainan tradisional engklek diterapkan anak setiap hari jum'at di kegiatan awal pembelajaran. Anak-anak berbaris diluar kelas, guru mengkondisikan anak saat bermain, guru menjelaskan cara bermain dan mempraktekan bermain engklek, anak-anak satu persatu mencoba bermain engklek dan anak lain menyemangatnya. Adapun langkah-langkah dalam permainan engklek sebagai berikut :

a. Guru membuat area permainan dengan membuat lapangan engklek.

Dalam memulai permainan dibutuhkan alat dan bahan permainan yang dapat digunakan dalam permainan seperti halnya permainan tradisional engklek yang dibutuhkan dalam permainan ini yaitu lapangan engklek untuk membuat lapangan engklek tidak diperlukan tempat yang luas namun yang

dapat digunakan membuat lapangan engklek.



Gambar 2. Desain Permainan Engklek

Dari hasil observasi penulis bahwa Guru membuat lapangan engklek menggunakan kapur yang dilapisi cat putih di atas semen. Lapangan engklek ini berbentuk baju dan terdapat 2 lapangan engklek yang digunakan. Agar anak tidak terlalu lama dalam bermain

Hal ini senada dari hasil wawancara dengan Bu Rosdiana bahwa untuk memulai permainan tradisional engklek yang pertama disiapkan yaitu lapangan engklek serta alat dan bahan yang mendukung permainan tradisional engklek. Serta fisik anak yang kuat agar dapat bermain dengan baik dan tidak ada cedera di bagian kaki.

- b. Guru menentukan giliran dengan cara hompimpa tiap peserta membawa satu pecahan genting yang disebut gacuk.

Dari hasil observasi bahwa untuk menentukan giliran bermain tidak dengan cara hompimpa yaitu dengan cara anak berbaris dan maju satu per satu bermain engklek setiap anak bermain engklek persorangan.

Dan membawa satu pecahan genting yang dilemparkan dikotak yang tersedia. Hal ini senada dengan hasil wawancara dengan bu Rosdiana bahwa untuk menentukan giliran bermain tidak dengan hompimpa namun anak berbaris, anak yang baris dipaling depan yang mulai bermain duluan hingga

anak yang paling belakang. Agar anak dapat tertib dalam bermain dan sabar menunggu gilirannya.

Dalam bermain engklek bahwa guru tidak menentukan giliran dengan cara hompimpa, namun anak berbaris membentuk barisan, barisan paling depan akan bermain terlebih dahulu sehingga anak yang belum mendapat giliran maka memperhatikan dan memberi semangat anak yang sedang bermain.

- c. Guru meminta anak dapat giliran pertama melemparkan gacuk yang paling awal.

Dari hasil observasi penulis anak yang berbaris pertama melempar gacuk yang telah disediakan oleh guru pada kotak yang telah ditentukan yaitu kotak no 1 dan memulai bermain sebelum bermain guru mempraktekan cara bermain. Anak melempar gacuk yaitu kotak no 1 jika anak melempar tidak pada kotak no 1 anak mencoba melempar gacuknya hingga memasuki kotak no 1 .

Dalam permainan engklek anak akan melempar gacuk ke kotak yang telah ditentukan jika, gacuk tidak masuk dalam kotak yang telah ditentukan maka anak mencoba untuk melempar hingga kotak masuk ke kotak yang telah ditentukan.

- d. Guru memberitahukan Jika berhasil, peserta akan melangkah ke kotak ke dua karena kotak yang ada gacuk nya tidak boleh dimasuki.

Dari hasil observasi bahwa untuk bermain engklek anak melangkah ke kotak nomor dua tidak boleh menginjak kotak nomor pertama yang ada gacuk nya dikarenakan kotak pertama tidak boleh diinjak. ini merupakan aturan permainan yang ada didalam permainan engklek. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara guru kelas B bahwa anak tidak boleh menginjak kotak nomor pertama yang ada gacuknya. Anak melewati kotak dengan cara melompati kotak yang ada gacuk nya ini merupakan aturan permainan dalam permainan tradisional engklek.

Dalam bermain engklek untuk anak tidak boleh menginjak kotak yang ada gacuknya. Anak melewati kotak itu dengan cara melompat ke kotak yang

lain. Melompat dengan menggunakan kaki satu di kotak tertentu dan boleh mendarat dikotak tertentu.

- e. Guru meminta anak ketika sudah dekat dengan kotak pertama yang ada gacuknya, anak akan mengambil gacuknya lalu melompat keluar area permainan.

Dari hasil observasi bahwa saat anak bermain engklek pada anak yang sudah dekat dengan kotak pertama anak mengambil gacuknya lalu melompat keluar area permainan. Anak bermain melompati kotak dengan satu kaki.

Dari hasil wawancara bahwa anak akan mengambil gacuk nya lalu melompati kotak dan keluar permainan dan digantikan oleh teman yang lain untuk bermain

- f. Guru memberitahu Jika sudah selesai, anak akan melemparkan gacuknya sambil membelakangi area permainan

Dari hasil observasi bahwa anak tidak membelakangi area permainan anak hanya bermain engklek hanya 1x putaran saja tidak berulang- ulang. Anak hanya mendapatkan kesempatan 1x bermain oleh guru dan digantikan anak yang lain untuk bermain. Hal ini senada dengan wawancara bu Rosdiana bahwa anak hanya bermain 1 x putaran untuk bermain engklek dan digantikan dengan anak lain untuk bermain. Karna agar semua anak mendapat giliran bermain.

- g. Guru menentukan siapa yang paling banyak memiliki sawah atau petak adalah pemenang

Dari hasil observasi dalam permainan tradisional engklek ini tidak ditentukan oleh guru yang paling memiliki sawah adalah pemenang. Permainan tradisional engklek yang di terapkan guru adalah dengan 1 kali anak mencoba bermain engklek dalam 1 putaran.

Dalam permainan tradisional engklek yang diterapkan guru bahwa guru tidak menentukan anak yang menang dan kalah atau memiliki banyak sawah atau kotak yang didapat anak dengan cara membelakangi lapangan engklek dan melempar gacuk, jika gacuk itu masuk ke kotak yang kita inginkan maka kotak itu akan menjadi kotaknya.

2. Mengembangkan Motorik Kasar Anak.

Dari hasil observasi tanggal 2 mei – 10 juni 2025, yang penulis lakukan bahwa guru untuk mengembangkan motorik kasar anak dengan melakukan senam irama, bermain melempar dan menangkap bola, bermain dengan alat permainan diluar seperti (jungkitan-jungkitan, ayunan, dan perosotan) dan permainan tradisional engklek.

Tabel 1 Hasil Observasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di
Kober Nurul Hidayah

No	Nama Anak	Indikator Perkembangan					
		1	2	3	4	Skor	Nilai Mutu
1.	Najwa Ainur R	3	2	2	2	9	MB
2.	Raju Marceldi	1	2	1	3	7	BB
3.	AkbarAhmad Sayuti	1	3	2	3	9	MB
4.	Wamis Bahul Jannah	2	4	3	2	11	BSH
5.	Andra Kanaya	2	2	1	2	7	BB
6.	Ajeng Ratna Az Zahra	2	2	3	4	11	BSH
7.	Giska Inesifa	3	2	3	1	9	MB
8.	Ferliansyah	2	1	2	2	7	BB
9.	M. Daffa Al Diman	3	4	3	3	13	BSH
10.	M. Zaky Rifatul Bilal	2	3	2	1	8	MB
11.	Keyla Melyanda	2	3	2	2	9	MB
12.	Jihan Sesha Oktafia	3	3	3	4	13	BSH
13.	Rindiyani	1	1	2	2	6	BB
14.	Aqila Az Zahra	2	1	2	3	8	MB
15.	Refan Satria Sakti PH	2	2	4	3	11	BSH

Sumber : Hasil Obsevasi di Kober Nurul Hidayah Juni 2025

Berdasarkan data di atas perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di Kober Nurul Hidayah terdapat 15 anak : anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) Adalah 5 anak, anak yang mulai berkembang (MB) adalah 8 anak dan anak yang belum berkembang (BB) 2 anak .

Menurut pengamatan penulis dan hasil data yang telah dikumpulkan masih ada hal- hal yang perlu di perhatikan dalam mengembangkan motorik kasar anak yaitu

- a. Pendekatan antara anak dan guru dalam proses pembelajaran ini dapat menimbulkan rasa nyaman, senang dan gembira saat anak bermain sehingga anak dapat melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru secara optimal.
- b. Kegiatan yang dilakukan hendaknya dapat menarik anak untuk bermain bersama guru dan anak lainnya
- c. Perlu adanya motivasi dari guru agar anak bersemangat.
- d. Harus sesuai dengan tahap-tahapan perkembangan anak. Memberikan kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak yang sesuai indikator.

3. Permainan Engklek dapat mengembangkan Motorik Kasar Anak

Permainan engklek dapat melatih kemampuan fisik anak. Sebab, anak harus melompat-lompat melewati kotak yang sudah dibuat sebelumnya. Oleh karenanya, otot kaki harus kuat. Permainan engklek juga selain itu dapat mengembangkan kognitif anak yaitu menghitung langkah dalam permainan.

Permainan engklek dapat mengembangkan motorik kasar anak yaitu pada saat anak berdiri menggunakan satu kaki dapat melatih keseimbangan anak, melompati kotak-kotak yang terdapat dalam permainan dengan menggunakan satu kaki dan dua kaki, melempar gacuk ke kotak yang ditentukan dan membungkukan badan saat mengambil gacuk yang telah ditentukan.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan di Kober Nurul Hidayah, implementasi permainan engklek terbukti dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam keseimbangan, kekuatan otot, serta koordinasi gerak setelah bermain secara rutin. Kegiatan melompat dengan satu kaki dan berpindah dari satu kotak ke kotak lainnya dalam permainan engklek membantu anak mengembangkan kemampuan kontrol tubuh dan stabilitas. Permainan engklek sebagai media pengembangan fisik dan menjadi media yang cocok untuk pembelajaran motorik kasar di usia dini, karena sifatnya yang menyenangkan dan interaktif. Anak-anak dapat belajar sambil bermain, yang mendorong partisipasi aktif dan antusiasme dalam mengikuti kegiatan. Melalui permainan ini, anak-anak secara tidak langsung mendapatkan latihan fisik yang meningkatkan kemampuan fisik mereka secara keseluruhan.

Dalam Keberhasilan pengembangan motorik kasar pada kelompok A di Kober Nurul Hidayah memiliki guru juga berperan penting dalam implementasi permainan engklek.

Guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing anak-anak dalam memahami aturan permainan dan memberikan dorongan agar mereka terus berlatih. Selain itu, lingkungan sekolah yang mendukung, terutama area bermain yang cukup luas dan aman, sangat membantu dalam proses pembelajaran melalui permainan engklek. Faktor-Faktor Pendukung Keberhasilan Implementasi Keberhasilan implementasi permainan engklek dipengaruhi oleh beberapa faktor penting, seperti keterlibatan aktif anak-anak, dukungan guru, serta frekuensi dan durasi permainan yang konsisten. Anak-anak yang terlibat secara aktif dan rutin berlatih permainan ini menunjukkan perkembangan motorik kasar yang lebih baik dibandingkan anak-anak yang tidak berpartisipasi secara penuh.

DAFTAR PUSTAKA

- A. P., & Huda, B. (2023). Analisis Penyaluran Dana Zakat Untuk Produktivitas Mustahik: Studi Pada Lembaga Amil Zakat Infaq Shadaqah Nurul Falah Surabaya. *EKOMA: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi*, 3(1), 395–414. <https://doi.org/10.56799/ekoma.v3i1.2526>
- Adam, G., & Sum, T. A. (2023). Media Pembelajaran dalam Mengembangkan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Lonto Leok Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 48-60.
- Aini Tsalsa Maulidhinah, Jannah, A., Elvira Putri Rizkyka, Karisma Wati, Nugroho, Aisyah, S., Munaya Ulil Ilmi, Rosyid, M. A., Wulandari, E., & Akhmad, F. (2021). KiaiLeadership Concept in The Scope of PesantrenOrganizational Culture. *Journal of Organizational Behavior*, 42(2), 356–368. <https://doi.org/https://doi.org/10.1108/JOB-09-2020-0279>
- Ajustina, F., & Nisa, L. F. (2024). Implementasi Prinsip Ekonomi Syariah Terhadap Pengembangan Ekonomi Umat Untuk Meningkatkan Pertumbuhan Ekonomi. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Manajemen*, 2(6), 626–637. <https://doi.org/10.61722/jiem.v2i6.1575>
- Alderwick, H., & others. (2021). Health Programs in Organizations: Impact on Employee Well-Being. *Journal of Public Health*, 36(5), 456–470. <https://doi.org/https://doi.org/10.1093/jpubhealth/fdy101>
- Aman, A., Aziz, A. A. A., & Syarifah, A. (2023). Figur Kiai di Madura Perspektif Teori Pemikiran Kekuasaan (Politik) Al-Ghazali. *NUANSA: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial Dan Keagamaan Islam*, 20(2), 151.
- Anisah, A. S., & Holis, A. (2020). Enkulturas Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(2), 318-327.
- Ardiansyah, D. (2023). Peran Pendidikan Pesantren dalam Membentuk Generasi Muda yang Berkarakter Integritas. *INTEGRATIA: Journal of Education, Human Development, and Community Engagement*, 1(2 SE-Articles), 143–156. <https://ojisnu.isnuponorogo.org/index.php/integratia/article/view/46>
- Arifiyanti, N., Fitriana, R., Kusmiyati, R., Sari, N. K., & Usriyah, S. (2019). Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 2(1), 36-44.
- Aristianti, T. T., Faatinisa, E., & Annisa, Y. N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Sirkuit Lokomotor Di Tkq Al-Mu'min Antapani Bandung. *Jurnal Anak Bangsa*, 1(2), 220-229

- Aryanti, Y., Mutathahirin, M., Rahman, I., & Mulyani, R. (2022). Teacher Analysis Study According to Imam Al Ghazali in the Book of Al Adab Fi Al-Din. Ahlussunnah: Journal of Islamic Education, 1(2), 46-58. <https://doi.org/10.58485/jie.v1i2.177>
- Aslan, I., & Wijaya, T. (2020). Kepemimpinan Kiai dalam Konteks Pendidikan Islam di Pesantren. Jurnal Pendidikan Islam, 14(2), 175–187.
- Azizah, H. N., Muchtar, N. E. P., & Putra, F. T. (2023). Pesantren As a Pillar of Islamic.
- Devana, M. C. (2018). Mengembangkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Hariyani, I. T., & Fitri, N. D. (2020). Pengaruh Permainan Engklek Variasi Pada Perkembangan Motorik Anak Usia Dini. Jurnal Buah Hati, 7(1), 20-28.
- Hasanah, U., & Fajri, N. (2022). Konsep pendidikan karakter anak usia dini. EDUKIDS: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini, 2(2), 116-126.
- Nadifah, R., Hidayat, A., & Rini, R. Y. (2025). Implementasi Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Ra Al-Khairiyah. *Jurnal Anak Bangsa*, 4(1), 137-148.
- Rahman, K. I., & Khadijah, K. (2023). Optimalisasi Perkembangan Fisik Motorik Kasar pada Anak Usia Dini. Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 429-437.
- 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.
- Siregar, A., & Naimi, N. (2020). The Pelatihan Media Big Maze Bagi Guru-Guru Aisyah Pendukung Selama Daring. Abdimas Universal, 2(2), 76-81.
- Wulandari, W. P., Aryani, A., & Murtutik, L. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional" Engklek" Terhadap Tingkat Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Pra Sekolah di TK Aisyiyah Titang Simo Boyolali (Doctoral dissertation, Universitas Sahid Surakarta).
- Yusuf, R. N., Al Khoeri, N. S. T. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak. Plamboyan Edu, 1(1), 37-44.