



**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK  
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK (SUNDA MANDA)  
DI TK ISLAHIYYAH MRANGGEN DEMAK  
TAHUN AJARAN 2021/2022**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**FARDINA ANIQOTUZZAHRO**

**NPM. 19156039**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG  
2022**



**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK  
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK (SUNDA MANDA)  
DI TK ISLAHIYYAH MRANGGEN DEMAK  
TAHUN AJARAN 2021/2022**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Semarang Untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**OLEH**

**FARDINA ANIQOTUZZAHRO**

**NPM. 19156039**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG  
2022**

**SKRIPSI**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK  
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK (SUNDA MANDA)  
DI TK ISLAHIYYAH MRANGGEN DEMAK  
TAHUN AJARAN 2021/2022**

**Disusun dan diajukan oleh  
FARDINA ANIQOTUZZAHRO  
NPM. 19156039**

**Telah disetujui oleh Pembimbing untuk dilanjutkan  
di hadapan Dewan Penguji**

**Semarang, Agustus 2022**

**Pembimbing I,**

  
**Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.**  
**NPP. 097901230**

**Pembimbing II,**

  
**Dwi Prasetyawati D.H., S.Pd., M.Pd.**  
**NPP. 108401280**

SKRIPSI

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK  
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK (SUNDA MANDA)  
DI TK ISLAHIYYAH MRANGGEN DEMAK  
TAHUN AJARAN 2021/2022

Yang disusun dan diajukan oleh  
FARDINA ANIQOTUZZAHRO  
NPM. 19156039

Telah di pertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal Agustus 2022  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Ketua,



Siti Fitriana, S.Pd., M.Pd., Kons.  
NPP. 088201204

Dewan Penguji



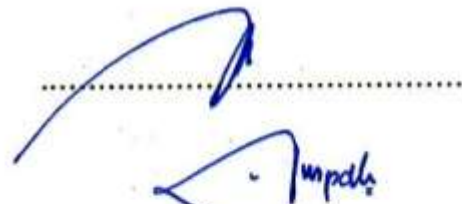
Sekretaris,



Dr. Ir. Anita Chandra D.S., M.Pd.  
NPP. 097101236

Penguji I

Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.  
NPP. 097901230



Penguji II

Dwi Prasetyawati D.H., S.Pd., M.Pd.  
NPP. 108401280



Penguji III

Mila Karmila, S.Pd., M.Pd.  
NPP. 108501283



## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Moto :**

1. **“Awali semua dengan bismillah, akhiri dengan alhamdulillah”**
2. **"Semakin jauh atau dekatnya jarak antara impian dan kenyataan cuma kita sendiri yang tahu dan bisa mengukurnya." Harry Slyman**

### **Persembahan :**

#### **Kupersembahkan skripsi ini untuk :**

1. **Bapak Slamet dan ibu Masruroh**
2. **Almamater Program Studi  
Pendidikan Guru Pendidikan  
Anak Usia Dini UNIVERSITAS  
PGRI Semarang.**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fardina Aniqotuzzahro  
NPM : 19156039  
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, Juli 2022

Yang membuat pernyataan,



Fardina Aniqotuzzahro  
NPM . 1956039

## ABSTRAK

**FARDINA ANIQOTUZZAHRO** NPM 19156039 “Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional engklek (sunda manda) di TK Islahiyyah Mranggen Demak” Skripsi Program Studi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang. Dosen Pembimbing I, Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd. Dosen Pembimbing II Dwi Prasetyawati DH., S.Pd, M.Pd.

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi permainan tradisional engklek dalam mengembangkan motorik kasar anak akan meningkat atau tidak sesuai STPPA. Perkembangan motorik kasar anak merupakan suatu kemampuan gerak yang melibatkan aktivitas otot-otot seperti tangan, kaki dan seluruh tubuh anak. Salah satu kegiatan untuk mengembangkan motorik kasar anak adalah dengan permainan tradisional engklek. Dalam permainan engklek anak diajarkan melatih kekuatan otot kaki terutama dalam hal keseimbangan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dan pengumpulan data berupa perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini sebanyak 20 anak di Tk islahiyyah Mranggen Demak Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/ 2022. Dari hasil akhir dengan menggunakan teknik dua siklus diperoleh hasil peningkatan kemampuan motorik kasar anak pada siklus I dengan hasil rata-rata sebesar 55% dan siklus II ada peningkatan yang signifikan menjadi 80% indikator kerja tercapai. Hasil hipotesis yang berbunyi kemampuan meningkat motorik kasar anak melalui metode permainan tradisional engklek pada anak di Tk Islahiyyah Mranggen Demak Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/ 2022. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak dapat ditingkatkan melalui metode permainan tradisional engklek.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan motoric kasar anak dapat meningkat melalui permainan tradisional engklek (sunda manda). Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah supaya guru lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran untuk menarik minat belajar anak didik karena melauai permainan tradisional engklek (sunda manda) anak dapat mengenal salah satu macam permainan yang dapat melatih motoric kasar anak.

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadirat Allah SWT, peneliti (penulis) dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi yang berjudul “Upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional engklek (sunda manda) di TK Islahiyah Mranggen Demak Tahun 2021-2022.” Ini disusun untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penyusun skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan. Namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat, dan dorongan serta saran-saran dari berbagai pihak, khususnya Pembimbing, segala hambatan dan rintangan serta kesulitan tersebut dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan tulus hati peneliti sampaikan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas PGRI Semarang Ibu Dr. Sri Suciati, M.Hum., yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Ibu Siti Fitriana, S.Pd., M.Pd., Kons., yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Pembimbing I Ibu Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd., yang telah membimbing penulis dengan penuh dedikasi yang tinggi.
4. Pembimbing II Ibu Dwi Prasetyawati D.H., S.Pd., M.Pd., yang telah membimbing penulis dengan penuh dedikasi yang tinggi.



5. Bapak dan ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberi bekal Ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang.
6. Kepala TK Islahiyyah yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di Instansi yang dipimpinnya. Teriring doa semoga Allah SWT memberikan balasan yang terbaik kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat membuka wawasan dan pengetahuan serta bermanfaat bagi kita semua. Amin

Semarang, Juli 2022

Penulis,

Fardina Aniqotuzzahro  
NPM . 19156039

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Kajian Teori	8
B. Penelitian Yang Relevan	29

C. Kerangka Berfikir .....	31
D. Hipotesis Tindakan .....	33
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Setting Penelitian .....	34
B. Subyek Penelitian .....	34
C. Sumber Data .....	34
D. Prosedur Penelitian .....	35
E. Pengumpulan Data .....	37
F. Validasi Data .....	39
G. Instrumen Penelitian .....	39
H. Tehnik Analisis Data .....	41
I. Indikator Kinerja .....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>
A. Hasil Penelitian .....	44
1. Deskripsi Kondisi Awal .....	44
2. deskripsi siklus I .....	45
3. Deskripsi Siklus II .....	53
B. Pembahasan Antar Siklus .....	61
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>68</b>
A. Kesimpulan .....	68
B. Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana Aktivasi Siklus 1 dan II .....	36
Tabel 3.2 Tehnik Skorsing .....	39
Tabel 3.3 Instrumen Penelitian .....	40
Tabel 3.4 Instrumen Penilaian dan Diskriptor Penilaian .....	41
Tabel 3.5 Klasifikasi Kriteria Motorik Kasar Anak .....	42
Tabel 4.1 Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Engklek Kondisi Awal (Pra Siklus) .....	44
Tabel 4.2 Hasil Observasi Siklus I .....	51
Tabel 4.3 Hasil Observasi Siklus II .....	60
Tabel 4.4 Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Antara Pra Siklus, Siklus I Dan Siklus II .....	62
Tabel 4.5 Peningkatan Pencapaian Kemampuan Motorik Kasar Anak Antara Pra Siklus,Siklus I dan Siklus II .....	64

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Pra Siklus .....	45
Grafik 4.2 Hasil Observasi Siklus I .....	52
Grafik 4.3 Hasil Observasi Siklus II .....	60
Grafik 4.4 Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar anak dalam Kegiatan Engklek Antara Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II .....	63
Grafik 4.5 Peningkatan Kemampuan Anak Antara Pra siklus, siklus I dan Siklus II .....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	33
Gambar 4.1 Kegiatan Pelaksanaan Siklus1 Pertemuan Pertama .....	47
Gambar 4.2 Kegiatan Pelaksanaan Siklus1 Pertemuan Kedua .....	49
Gambar 4.3 Kegiatan Pelaksanaan Siklus1 Pertemuan Ketiga .....	50
Gambar 4.4 Kegiatan Pelaksanaan Siklus II Pertemuan Pertama .....	56
Gambar 4.5 Kegiatan Pelaksanaan Siklus II Pertemuan Kedua .....	57
Gambar 4.6 Kegiatan Pelaksanaan Siklus II Pertemuan Ketiga .....	59

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lembar Instrumen
2. Daftar Peserta Didik Tk A/B
3. RPPH
4. Lembar Observasi Pra Siklus
5. Lembar Observasi Siklus 1
6. Lembar Observasi Siklus 2
7. Dokumentasi Foto Kegiatan
8. Usulan Tema Judul Penelitian
9. Surat Ijin Penelitian Dari Kampus
10. Surat Ijin Penelitian Dari Lembaga
11. Rekapitulasi Bimbingan

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Usia anak 0-6 tahun merupakan usia emas, dimana seluruh potensi anak akan berkembang sangat pesat ketika mendapatkan rangsangan yang tepat. Orang tua maupun pendidik perlu mengetahui hal ini agar dapat memberikan rangsangan yang tepat sehingga seluruh potensi anak dapat berkembang secara optimal. Namun tidak dipungkiri masih ada orang tua yang kurang mengerti hal ini. Kebanyakan orang tua bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan fisik saja. Mereka cukup menyerahkan pendidikan anaknya ke tangan seorang pendidik, tetapi mereka lupa bahwa waktu anak bersama pendidik sangat terbatas sekali. Hal ini akan semakin lebih parah lagi ketika pendidik kurang mampu memberikan rangsangan yang tepat pada anak didik mereka. Anak-anak pada usia prasekolah merupakan anak yang luar biasa aktif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh para ahli, tingkat aktivitas paling tinggi dibandingkan usia kapan pun. Pada usia ini anak tidak bisa duduk tenang saat menonton televisi ataupun ketika makan. Pada usia ini anak-anak senang melakukan kegiatan sederhana seperti melompat, melonjak dan berlari kesana ke mari.

Menurut Raudhah, 2016 Perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh. Untuk itu anak belajar dari guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka



lakukan yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan serta ketepatan koordinasi tangan dan mata. Mengembangkan kemampuan motorik sangat diperlukan anak agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Menurut Masganti, 2015 Gerakan motorik kasar adalah kemampuan mengubah beragam posisi tubuh dengan menggunakan otot-otot besar. Contoh keterampilan motorik kasar ialah berjalan, berlari, melompat, lompat. Ini bermaksud bahwa kemampuan lahiriah yang dibawa oleh seseorang sejak lahir merupakan anugerah yang harus diberikan perlakuan ataupun tindakan untuk memaksimalkan motorik kasar anak tersebut.

Banyak aktivitas permainan yang melibatkan motorik kasar anak yang biasa dilakukan pada lembaga prasekolah diantaranya bermain ayunan, memanjat, bergelantung, bermain pasir, melempar dan menangkap bola, dan lain-lain. Dorongan kegiatan fisik merangsang semua proses perkembangan yaitu perkembangan kemampuan sosial anak, perkembangan kemampuan kognitif anak, dan perkembangan kemampuan fisik motorik anak.

Guru merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak, sehingga pemilihan metode dan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran harus tepat. Melalui metode dan media yang menarik, tepat dan inovatif sangatlah penting diberikan kepada anak dalam kegiatan bermain yang bermakna, khususnya untuk mengembangkan motoric kasar anak. Contoh medianya adalah permainan tradisional engklek (sunda manda). Permainan tradisional ini

tidak membutuhkan banyak biaya sehingga bisa di gunakan guru maupun orang tua dalam mengembangkan motorik kasar anak. Harapannya dengan permainan engklek dapat memotifasi anak untuk lebih tertarik dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar.

Menurut Kiki Maulana & Euis Cici Nurunnisa, 2018 Permainan sunda manda adalah permainan dengan cara melompat menggunakan satu kaki yang biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bergantian, perlengkapannya menggunakan sebidang tanah atau lantai yang digambari petak-petak untuk bermain.

Manfaat permainan sunda manda adalah: meningkatkan ketrampilan interaksi sosial, karena dimainkan bersama-sama, melatih motorik halus, pada saat menggambar petak., melatih motorik kasar, pada saat berjalan engklek, melatih kesabaran dalam menunggu giliran untuk bermain, melatih kognisi (pemecahan masalah), bagaimana cara untuk melempar gacuk agar tidak keluar dari petak, melatih konsentrasi, melatih perkembangan emosi, melatih mengeluarkan ekspresi baik ketika berhasil maupun gagal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Islahiyah Kecamatan Mranggen Demak Jawa Tengah, diperoleh suatu gambaran bahwa peserta didik yang ada pada perkembangan motorik kasar anak belum berkembang dengan baik.

Data menunjukkan bahwa 3 dari 20 anak kemampuan motorik kasar baik, dan 17 diantaranya masih belum berkembang sesuai harapan atau

rendah dengan presentase ketuntasan 15%. Terdapat beberapa anak yang masih takut dalam melakukan permainan tradisional engklek.

Faktor yang mempengaruhi gejala diatas adalah kurangnya metode serta media yang tepat dalam mengembangkan motorik kasar anak baik di lingkungan sekolah, maupun di lingkungan keluarga, sehingga anak sering kali merasa bosan, jenuh dan mengakibatkan perkembangan motorik pun kurang. Permasalahan yang muncul adalah keterlambatan atau lemahnya aspek motorik kasar anak.

Salah satu upaya yang diduga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak adalah dengan menggunakan media permainan tradisional engklek (sunda manda) dalam kegiatan pembelajaran. Dengan harapan media permainan tradisional engklek ini dapat memikat dan menjadikan anak-anak senang dan tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Supaya anak juga mempunyai minat lebih aktif dan antusias karena media yang digunakan menarik, unik, dan terlihat nyata.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai “Upaya Meningkatkan Kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional engklek (sunda manda) di TK Islahiyyah Mranggen Demak”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Masalah Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Pada saat bermain engklek, anak masih kesulitan terutama dalam hal keseimbangan berdiri dengan bertumpu pada satu kaki.
2. Beberapa anak masih takut untuk melompat dengan bertumpu pada satu kaki.
3. Anak terjatuh pada saat melompat dengan bertumpu pada satu kaki.
4. Motorik kasar anak masih belum berkembang

## **C. Batasan Masalah**

Sebuah penelitian agar tercapai sasaran yang dituju, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun dalam penelitian ini ruang lingkup masalah yang dibahas akan dibatasi pada upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional engklek (sunda manda) di TK Islahiyyah Mranggen Demak. Dengan kompetensi dasar (KD) 3.3.4.3 yakni mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakanya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.

## **D. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut: “Bagaimanakah

meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan tradisional engklek (sunda manda) pada anak TK Islahiyyah Mranggen Demak?''.

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan umum: untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.
2. Tujuan khusus: untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional engklek (sunda manda) di TK Islahiyyah Mranggen Demak.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi ilmu pengetahuan dibidang pendidikan anak usia dini, khususnya bagi pengembangan kemampuan berbicara anak dengan media boneka wayang. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin meneliti permasalahan yang terkait dengan penelitian ini.

##### 2. Manfaat praktis

###### 1. Bagi anak,

Penelitian ini merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar khususnya keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan pada anak.

2. Bagi guru

Memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar khususnya keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan pada siswa TK Islahiyyah.

3. Bagi kepala sekolah

Memberi kesempatan bagi guru untuk mengembangkan kreativitas dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan engklek (sunda manda).

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan baru mengenai penggunaan permainan sunda manda pada upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Kemampuan Motorik**

###### **a. Pengertian Kemampuan**

Kemampuan dimiliki oleh setiap orang namun dengan kapasitas berbeda-beda. Ada sejumlah orang yang sangat pintar mengarang (menulis), cepat memahami sesuatu, mampu melihat penyebab suatu masalah, terampil membuat barang yang bagus, cepat memahami keinginan orang lain, mampu bekerja sama dengan orang lain, dan lain-lain. Kreitner (2014: 135) mengemukakan bahwa kemampuan (ability) adalah tanggung jawab karakteristik yang luas dan stabil untuk kinerja maksimal seseorang pada tugas fisik dan mental. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Subkhi (2013: 30) bahwa yang dimaksud dengan istilah kemampuan adalah kapasitas seseorang untuk melaksanakan beberapa kegiatan dalam suatu pekerjaan.

Menurut pendapat Robbins dalam Badeni (2013: 13) mendefinisikan ability refers to an individual's capacity to perform the various tasks in job. Kemampuan mencakup arti yang luas yaitu keseluruhan potensi yang dimiliki seseorang untuk melakukan bervariasi dalam pekerjaan. Berbagai kemampuan yang dimiliki manusia ini pada pokoknya dapat diklasifikasikan menjadi kemampuan intelektual dan kemampuan fisik.

Berdasarkan teori-teori para pakar diatas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah keseluruhan potensi yang dimiliki seseorang untuk menyelesaikan tugasnya dengan baik mengenai tugas fisik dan mentalnya. Kemampuan tersebut ada yang dibawa sejak lahir dan ada yang karena belajar dengan tekun.

#### **b. Jenis-jenis Kemampuan**

Kemampuan manusia berkembang sesuai kemampuan apa yang dikembangkannya, bagaimana seseorang tersebut menilai bahwa kemampuan yang akan dikembangkan adalah termasuk potensi dalam dirinya. Dalam kenyataanya, kemampuan apapun sangatlah penting untuk diasah mengingat satu kemampuan dengan kemampuan dalam diri saling berhubungan. Stephen dalam Badeni (2013: 14) telah mengklasifikasikan beberpa jenis kemampuan dalam diri seseorang yaitu:

##### **1. Kemampuan Intelektual**

Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang diperlukan untuk melaksanakan aktivitas-aktivitas mental. Contoh tes IQ (Intelligent quotient) digunakan untuk menegaskan seberapa tingkat kemampuan-kemampuan intelektual umum. Ada 7 dimensi kemampuan intelektual, yaitu number aptitude, verbal comprehension, perceptual speed, inductive reasoning, spatial visualization memory.



## 2. Kemampuan Fisik

Kemampuan intelektual lebih besar memainkan peran pada pekerjaan-pekerjaan yang rumit yang menuntut berbagai persyaratan pemrosesan informasi sementara kemampuan fisik lebih banyak diperlukan pada aktivitas atau tugas-tugas yang menuntut stamina, kecekatan, kekuatan dan keterampilan atau bakat-bakat sejenis. Setiap orang memiliki kemampuan fisik dan tingkat stamina yang berbeda-beda. Setiap pekerjaan memerlukan persyaratan kemampuan tertentu sesuai dengan tuntutan yang diminta oleh pekerjaan yang bersangkutan.

### c. Pengertian motorik kasar

Motorik pada anak usia dini sangat diperlukan untuk mengembangkan kecerdasan anak di bidang pengembangan bahasa, kognitif, seni dan kreatifitas. Motorik kasar adalah gerakan tubuh menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar otot yang (Richard 2013: 18)

Menurut Sunardi & Sunaryo dalam Khadijah (2016:28) bahwa motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya. Gerakan tubuh melalui otot besar menjadi sebuah bentuk kegiatan motorik kasar yang penting untuk

diketahui dan dikondisikan agar upaya memaksimalkan potensi motorik kasar tersebut dapat berjalan dengan baik.

Sedangkan menurut Rahyubi (2012: 222) menyatakan bahwa aktivitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Keterampilan motorik kasar meliputi pola lokomotor (gerakan yang menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari, menendang, naik turun tangga, melompat, meloncat, dan sebagainya. Juga keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang, dan memantulkan bola.

Gallahue (Hidayanti, 2013) mengemukakan bahwa kemampuan motorik kasar sangat berhubungan dengan kerja otot-otot besar pada tubuh manusia. Kemampuan ini biasanya digunakan oleh anak untuk melakukan aktivitas olahraga. Kemampuan ini berhubungan dengan kecakapan anak dalam melakukan berbagai gerakan. Gallahue membagi kemampuan motorik kasar dalam tiga kategori yaitu:

#### 1) Kemampuan Non Locomotor

Non lokomotor adalah kemampuan yang digunakan tanpa memindahkan tubuh atau gerak ditempat. Contoh gerakan kemampuan non-lokomotor adalah menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, jalan di tempat, loncat ditempat, berdiri dengan satu kaki, dan mengayuhkan kaki secara bergantian.

## 2) Kemampuan Lokomotor

Lokomotor adalah kemampuan yang digunakan untuk memerintahkan tubuh dari suatu tempat ke tempat yang lain. Seperti berjalan, berlari, melompat, dan meluncur.

## 3) Kemampuan Manipulatif

Manipulative adalah kemampuan yang dikembangkan saat anak sedang menguasai berbagai macam objek dan kemampuan ini lebih banyak melibatkan tangan dan kaki. Contohnya adalah gerakan melempar, memukul, menendang, menangkap objek, memutar tali, dan memantulkan atau menggiring bola.

Dalam Permendikbud No 137 Tahun 2014 pasal 10 ayat 3 poin Motorik kasar mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan (Permendikbud, 2014:5).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motoric kasar adalah gerakan yang melibatkan otot-otot besar tubuh yang terkoordinasi ,lincah, lokomotor dan non lokomotor seperti berlari, menendang, menangkap dan lain-lain.Ada beberapa kegiatan yang dapat mengembangkan gerakan motorik anak. Misalnya aktivitas berjalan di atas papan tititan, melompat tali, senam, renang dan sebagainya. Hal tersebut selain dapat membuat senang anak juga dapat melatih anak untuk percaya diri.

**d. Perkembangan motorik kasar anak**

Perkembangan motorik kasar anak dinilai dari keterampilan motorik kasar anak. Keterampilan motorik kasar adalah kemampuan anak dalam menggerakkan otot besar atau sebagian tubuh atau seluruh tubuh dalam aktivitas motoriknya. Anak usia 3 tahun memiliki kekuatan fisik yang mulai berkembang, tapi rentang konsentrasinya pendek, cenderung berpindahpindah dari satu kegiatan ke kegiatan yang lain. Meskipun memiliki rentang konsentrasi yang relatif pendek, mereka menjadi ahli pemecah masalah dan dapat memusatkan perhatian untuk suatu periode yang cukup lama jika topik yang diajarkan menarik bagi mereka. Permainan mereka bersifat sosial dan sekaligus paralel. Pada usia ini, anak mengembangkan keterampilan motorik kasar dan melakukan gerakan fisik yang sangat aktif. Energi mereka seolaholah tiada habisnya.

Menurut Soetjningsih (2014) Perkembangan motorik kasar adalah perkembangan yang berhubungan dengan aspek kemampuan anak dalam melakukan pergerakan dan sikap tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti tengkurap, duduk, berjalan dan sebagainya. Pada dasarnya perkembangan ini sesuai dengan kematangan syaraf dan otot anak.

**e. Factor yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Kasar**

Pada umumnya anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan normal yang merupakan hasil interaksi banyak faktor

yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan fisik motorik pada anak usia dini, diantaranya faktor makanan, faktor pemberian stimulus, kesiapan fisik, jenis kelamin, dan faktor budaya (Wiyani, 2014).

Motorik kasar seorang anak berkembang secara bertahap dan unik pada setiap individunya. Perkembangan motorik kasar anak berbanding

lurus dengan pertumbuhan dan perkembangan tubuhnya, oleh karena itu faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak secara garis besarnya adalah faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak yang telah dipaparkan oleh Soetjiningsih (2012: 2) yaitu:

1. Faktor Genetik

Faktor genetik merupakan modal dasar dalam mencapai hasil akhir proses tumbuh kembang anak.

2. Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai atau tidaknya potensi bawaan. Faktor lingkungan ini secara garis besar dibagi menjadi:

- a. Faktor lingkungan yang mempengaruhi anak pada waktu masih dalam kandungan (faktor pranatal), antara lain: (1) gizi ibu pada waktu hamil; (2) mekanis; (3) toksin/zat

kimia; (4) endokrin; (5) radiasi; (6) infeksi; (7) stres; (8) imunitas; (9) anoksia embrio

b. Faktor lingkungan yang mempengaruhi tumbuh kembang anak setelah lahir (faktor postnatal), antara lain:

(1) Lingkungan biologis, antara lain: (a) ras/suku bangsa; (b) jenis kelamin; (c) umur; (d) gizi; (e) perawatan kesehatan; (f) kepekaan terhadap penyakit; (g) penyakit kronis; (h) fungsi metabolisme; (i) hormon.

(2) Faktor fisik, antara lain: (a) cuaca, musim, keadaan geografis suatu daerah; (b) sanitasi; (c) keadaan rumah; (d) radiasi.

(3) Faktor psikososial, antara lain (a) stimulasi; (b) motivasi belajar; (c) ganjaran ataupun hukuman yang wajar; (d) kelompok sebaya; (e) stres; (f) sekolah; (g) cinta dan kasih sayang; (h) kualitas interaksi anak-orang tua.

(4) Faktor keluarga dan adat istiadat, antara lain: (a) pekerjaan/pendapatan keluarga; (b) pendidikan ayah/ibu; (c) jumlah saudara; (d) jenis kelamin dalam keluarga; (e) stabilitas rumah tangga; (f) kepribadian ayah/ibu; (g) adat istiadat, norma-norma, tabu-tabu; (h) agama; (i) urbanisasi; (j) kehidupan politik dalam masyarakat yang mempengaruhi prioritas kepentingan anak, anggaran, dan lain-lain.

Cara untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak usia dini, yaitu melalui aktivitas bermain seperti bermain bola, menari, bermain perang-perangan, berolahraga, termasuk senam. Senam merupakan salah satu olahraga yang dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan motorik kasar pada anak usia dini. Berbagai macam senam diantaranya senam irama dan senam fantasi. Senam adalah suatu latihan tubuh yang dipilih dan dikonstruksi dan sengaja dilakukan secara sistematis dengan tujuan meningkatkan kesegaran jasmani, mengembangkan keterampilan dan menanamkan nilai-nilai mental spiritual. (Addriana 2020:18)

## **2. Permainan Tradisional Engklek**

### **a) Pengertian permainan tradisional**

Permainan merupakan salah satu hal yang sangat disukai oleh anak. Banyak jenis permainan yang seringkali dimainkan oleh anak-anak. Pada umumnya permainan memiliki 2 jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Dewasa ini permainan tradisional yang merupakan satu dari sekian banyak warisan budaya bangsa mulai hilang dan lambat laun semakin tidak terdeteksi keberadaannya akibat dari globalisasi yang memunculkan permainan baru yang lebih canggih. Permainan tradisional yang merupakan salah satu kearifan lokal bangsa yang saat ini mulai terkikis zaman mulai kembali dimunculkan dan sedang berusaha dipertahankan keberadaannya

Permainan tradisional sebagai unsur kebudayaan bangsanya banyak tersebar diberbagai penjuru nusantara. Menurut Wahyu Ningrum(2016:1) yang dikutip oleh yhana pratiwi menyatakan bahwa permainan tradisional atau biasa yang disebut dengan permainan rakyat, yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Permainan tradisional pada umumnya dimainkan secara berkelompok ataupun minimal dua orang.

Permainan tradisional merupakan salah satu kultur budaya yang ada di masyarakat, yang menjadi aset bangsa dan keberadaannya perlu dilestarikan. Salah satu upaya untuk melestarikan permainan tradisional yaitu melalui pendidikan formal, ataupun non formal.

Pada zaman dahulu permainan dijadikan sebagai sarana rekreasi untuk mencapai kesenangan. Permainan tradisional dipercaya mengandung nilai luhur yang diciptakan oleh nenek moyang sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak. Kurniati (2016: 2) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu



generasi ke generasi berikutnya. Penurunan permainan tradisional pada tempo dahulu tidaklah menggunakan tulisan atau aksara yang dibukukan, melainkan secara lisan dan contoh langsung kepada para generasi yang kemudian disebar luaskan.

Achroni dalam Haris (2016: 16) mengungkapkan bahwa permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat di dalamnya. Sedangkan menurut James Danandjaja permainan tradisional anak-anak merupakan bentuk folklor dimana peredaranya dilakukan secara lisan, berbentuk tradisional, dan diwariskan secara turun temurun.

Dari beberapa pendapat para pakar diatas dapat saya simpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan secara turun-temurun dari suatu budaya lokal dan cara memainkannya dengan cara berkelompok atau minimal dua orang.

#### **b) Jenis permainan tradisional**

Direktorat Nilai Budaya dalam Kurniati (2016: 3) menjelaskan bahwa permainan rakyat tradisional untuk bertanding terdiri dari 3 kelompok yaitu 1) permainan yang bersifat strategis, 2) permainan yang lebih mengutamakan kemampuan fisik serta 3) permainan yang bersifat untung-untungan.). Selamet dalam Andriani (2012: 131) mengatakan setiap waktu permainan baru muncul, menjadi jenis permainan senantiasa bertambah banyak.

Dari berbagai macam jenis permainan tradisional pada dasarnya dapat dipisahkan menjadi beberapa jenis :

1) Permainan fisik

Permainan seperti kejar-kejaran menggunakan banyak kegiatan fisik. Permainan seperti ini tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga di seluruh dunia. Jadi dengan bermain, maka fisik anak akan tumbuh menjadi sehat dan kuat untuk melakukan gerakan dasar

2) Lagu anak-anak.

Lagu anak-anak biasanya dinyanyikan sambil bergerak, menari atau berpura-pura menjadi sesuatu atau seseorang.

3) Teka-teki

Permainan teka-teki merupakan permainan untuk mengasah kemampuan anak-anak berpikir logis dan juga matematis.

4) Bermain dengan benda-benda.

Permainan dengan objek seperti dengan air, pasir, balok dapat membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan.

5) Bermain peran.

Jenis permainan ini antara lain meliputi sandiwara, drama atau bermain peran dan jenis permainan lain.

Menurut Jarahnitra dalam Ulfatun (2014: 25-26) permainan tradisional sangat beragam jenis dan jumlahnya, namun dapat dikelompokkan menjadi beberapa yaitu:

- a) Berdasarkan perempuan saja atau gabungan antara laki-laki dan perempuan. Contohnya: adu kecil, engklek, gobag sodor, mul-mulan.
- b) Berdasarkan jalannya permainan yaitu satu lawan satu, satu orang lawan satu kelompok. Contohnya: Dakon, mul-mulan, jamuran, jenthungan, gobag sodor, jeg-jegan, gamparan, layangan. Berdasarkan alat yang digunakan, misalnya: benthik alatnya janak benthong, layangan alatnya layang-layang. Berdasarkan arena, misalnya: gobag sodor, tikusan, mul-mulan (lintang alihan). Berdasarkan kebutuhan akan alat tertentu. Misalnya: mul-mulan dan dam-daman.
- c) Berdasarkan cara bermain, dengan nyanyian. Misalnya: jamuran, gola ganti, soyang, tumbas timun.
- d) Berdasarkan hukuman pada pihak yang kalah pada permainan. Misalnya: gendiran, tikusan, dekepan, sobyang.
- e) Berdasarkan modal yang dimiliki, Misalnya: nekeran modalnya kelereng. Berdasarkan akibat yang ditimbulkan. Biasanya kerusakan atau kehilangan. Misalnya: layangan.
- f) Permainan dengan kekuatan ghoib. Misalnya: nini thowong.

g) Berdasarkan maksud yang terkandung di dalamnya.  
Misalnya pasaran manten-mantena.

**c) Manfaat Permainan Tradisional**

Permainan tradisional memiliki kekayaan tersendiri dibandingkan permainan moderen yang sekarang sedang marak-maraknya. Selain menjadi ciri khas budaya dan melestarikan nilai-nilai luhur didalamnya, permainan tradisional tetap dipilih dikalangan masyarakat khususnya anak-anak. Permainan tradisional memiliki banyak maafaatnya yang baik untuk perkembangan anak karna fisik dan emosi akan terlibat langsung sehingga dapat mempengaruhi pertumbuhanya.

Permainan tradisional bagus untuk perkembangan anak, meskipun sudah berkurang sarana maupun prasarana untuk bermain, kita sebagai generasi muda yang pernah mengalami masa kecil dan pernah memainkan permainan tradisional tersebut, memiliki kewajiban untuk meneruskan warisan budaya ini kepada generasi selanjutnya, dengan begitu anak-anak di masa yang akan datang dapat merasakan bermain permainan tradisional dan tumbuh menjadi anak yang cerdas dalam menjalani kehidupannya ketika dewasa (Joko yulianto, 2011: 2).

Adapun manfaat permainan tradisional menurut Yahana pratiwi (2014:25) adalah Adapun manfaat permainan tradisional bagi anak didik adalah sebagai berikut.

(1) Anak menjadi lebih kreatif

Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam menciptakan alat-alat permainan. Selain itu, permainan tradisional tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya, aturan yang berlaku, selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Di sini juga terlihat bahwa para pemain dituntut untuk kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka.

(2) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak yang memerlukan kondisi tersebut. Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak.

(3) Mengembangkan kecerdasan majemuk anak (Multiple Intelligences

Adapun manfaat dari permainan tradisional yang dapat mempengaruhi perkembangan anak adalah :

a) Mengembangkan kecerdasan intelektual pada anak.

Contohnya : dalam permainan dakon, pada permainan dakon

ini melatih otak kiri anak dan melatih anak menggunakan strategi agar dapat mengumpulkan biji lebih banyak dari lawan.

- b) Mengembangkan kecerdasan emosi pada anak.  
Contohnya : permainan layang-layang, pada permainan layang-layang ini anak dilatih mulai dari proses pembuatan layang-layang, yang mana kedua sisinya harus seimbang agar bisa terbang, dan saat menerbangkannya anak dituntut untuk menerbangkan layang-layang, dan menggerakkan tali layang-layang dengan gerakan yang tepat agar tali tidak putus.
- c) Mengembangkan daya kreatifitas pada anak. Contohnya : pada permainan pesawat-pesawat yang terbuat dari kertas, kardus dan lain-lain. Permainan ini melatih kreatifitas pada anak, mulai anak tersebut mencari bahan untuk membuat pesawat-pesawat, membayangkan dan merancang agar pesawat terlihat lebih menarik.
- d) Meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Contohnya : pada permainan gobak sodor, permainan yang bersifat kelompok ini memberi kesempatan pada anak untuk bersosialisasi. Selain kebersamaan, anak diajarkan untuk mentaati peraturan, bergiliran, dan juga solidaritas dalam bermain.
- e) Melatih kemampuan motorik Contohnya : pada permainan engklek, ketika anak melompat dengan satu kaki dan anak

berusaha untuk menyeimbangkan tubuhnya dan loncatan yang dilakukan itu baik untuk metabolisme tubuh anak.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan tradisional adalah meningkatkan kemampuan motoric anak, kemampuan berkomunikasi, mengembangkan kreatifitas anak dan melatih emosi pada anak.

#### **d) Pengertian permainan engklek**

Permainan engklek merupakan permainan anak tradisional yang sangat populer. Permainan ini dapat di temukan di berbagai wilayah di Indonesia. Di setiap wilayah, permainan ini dikenal dengan nama yang berbeda-beda, antara lain ingkling, sunda manda-sundah-mandah, jlong jling, lempeng, ciplak gunung, demprak dampu, dan masih banyak lagi namun bentuk permainannya sama. (Achroni, 2016:51)

Permainan ini sangat mudah dimainkan. Permainan ini dapat dimainkan di luar ruangan maupun di dalam ruangan. Untuk menggambar bidang yang akan digunakan untuk bermain engklek/sunda manda dapat menggunakan kapur tulis atau pecahan genting ataupun pecahan batu bata. Bentuk bidang permainan engklek bermacam-macam, namun cara bermainnya pada dasarnya sama.

Menurut Ilham (2011:22) permainan engklek merupakan permainan berjalan, atau melompat dengan menggunakan satu

kaki pada bidang datar dengan peraturan yang disederhanakan dan disepakati oleh pemainnya, sebelum engklek dimainkan terlebih dahulu membuat arena main dengan cara membuat petak-petak menyerupai palang merah yang dibagi-bagi menjadi 5 (lima) kotak dan ditambah 2 (dua) kotak sebagai tangga. Alat pendukung yang dibutuhkan adalah pecahan genting atau bata sebagai umpan. Umpan ini biasa disebut 'gacuk/kreweng' dalam bahasa Jawa, atau "kokojo"(dalam bahasa Sunda) dan "kuju" dalam bahasa Jambi.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek di setiap daerah memiliki nama yang berbeda akan tetapi tetap sama yakni permainan tradisional melompat dengan menggunakan satu kaki pada suatu bidang.

**e) Cara Permainan engklek**

Menurut Achroni (2012:52) Tata cara permainan ini sangat sederhana. Berikut ini merupakan tata cara permainan tradisional engklek :

- a. Sebelum mulai bermain, pemain melemparkan gacuk atau kwereng miliknya kedalam kotak. Gacuk tidak boleh dilempar hingga melebihi garis kotak yang ada. Jika pemain melempar gacuk melebihi garis kotak, ia dianggap gugur dan permainan diganti pemain selanjutnya.



- b. Pemain melompat-lompat dari satu kotak ke kotak lainnya menggunakan satu kaki. Dan tidak boleh bergantian. Namun, ketika sampai di dua kotak samping, kedua kaki harus menginjak tanah.
- c. Kotak yang terdapat gacuk tidak boleh diinjak oleh setiap pemain. Jadi, para pemain harus melompat ke petak berikutnya dan mengelilingi petak-petak yang ada. Saat melompat, pemain tidak boleh menginjak garis atau keluar kotak. Jika melakukan hal tersebut, ia dinyatakan gugur dan permainan dilanjutkan oleh pemain selanjutnya
- d. Pemain yang telah menyelesaikan satu putaran, lalu melemparkan gacuk dengan cara membelakangi bidang permainan. Jika gacuk jatuh tepat pada salah satu petak, petak tersebut menjadi milik (sawah) pemain itu. Pemilik sawah boleh menginjak petak tersebut dengan dua kaki. Sementara itu, pemain-pemain lain tidak boleh menginjak petak tersebut selama permainan. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang memiliki sawah paling banyak.

**f) Manfaat Permainan Tradisional Engklek**

Permainan tradisional engklek ternyata memiliki banyak manfaat salah satunya manfaat pada motorik kasar anak dan dapat

menumbuhkan dan mengembangkan pada aspek perkembangan yaitu pada aspek motorik kasar anak yang dimana motorik kasar anak ini sangat berpengaruh pada perkembangan anak dengan cara melalui permainan tradisional engklek dan juga permainan tradisional engklek ini memiliki manfaat terutama pada motorik kasar anak yang akan menjadikan motorik kasar anak menjadi lebih berkembang sesuai dengan perkembangannya melalui permainan engklek ini anak dapat mengembangkan dan merangsang motorik kasar anak. (Dini indriyani 2021:352)

Menurut Permana (2013:6) manfaat yang diperoleh dari permainanengklek ini antara lain sebagai berikut:

1. Kemampuan fisik menjadi kuat karena dalam permainanengklek di haruskan untuk melompat–lompat.
2. Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain danmengajarkan kebersamaan.
3. Dapat menaati aturan–aturan permainan yang telah disepakati bersama.
4. Mengembangkan kecerdasan logika. Permainan engklek melatih untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
5. Dapat menjadi lebih kreatif. permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada disekitar

para pemain. hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.

6. Sebagai nilai deteksi dini untuk mengetahui anak yang mempunyai masalah

Menurut riyanti (2018:4) manfaat yang diperoleh dari permainan engklek ini adalah :

- a. Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek ini anak diharuskan untuk melompat-lompat.
- b. Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
- c. Dapat mentaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama.
- d. Mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
- e. Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.
- f. Melatih Keseimbangan. Permainan tradisional ini menggunakan satu kaki untuk melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya.

g. Melatih ketrampilan motorik tangan anak karena dalam permainan ini anak harus melempar gacuk/kreweng.

Dari beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa manfaat dari permainan tradisional engklek adalah melatih kemampuan motoric anak, kemampuan fisik, sosialisasi dan kreatif pada anak.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian yang relevan adalah uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang sesuai dengan substansi yang diteliti. Hal ini diperuntukkan sebagai rujukan dalam mengadakan penelitian ini. Adapun hasil penelitian yang relevan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian oleh Komang Trisna Mardayani, Luh Putu Putri Mahadewi, Mutiara Magta, **‘Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B Di PAUD Widhya Laksmi’**’, Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini’’, Volume 4 No.-Tahun 2016 di dalam jurnal ini penelitiannya dilaksanakan dalam dua siklus, data dikumpulkan adalah mengenai peningkatan kemampuan motorik kasar anak dengan menerapkan permainan tradisional Engklek. Data yang dimaksud berupa observasi dari kemampuan motorik kasar anak melalui penerapan permainan tradisional Engklek. Sedangkan kalau penelitian saya hanya melihat apakah di dalam sekolah tersebut

memiliki peran permainan tradisional dalam meningkatkan motorik kasar anak, betul tidak meningkatkan motorik kasarnya dan data yang saya peroleh melalui participant observasi, wawancara dan dokumentasi.

2. Penelitian oleh Yhana Pratiwi dan M Kusdianto (2014) **Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional engklek di kelompok B Tunas Rimba II** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar (keseimbangan tubuh) anak di TK Tunas Rimba II Semarang. Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Data yang diperoleh dari pengamatan dianalisis secara deskripsi kualitatif dengan mengolah data dari hasil pengamatan dalam kegiatan permainan engklek. Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok B TK Tunas Rimba II Semarang dengan jumlah anak 25 anak. Hasil penelitian ini diperoleh bahwa hasil kegiatan permainan engklek dari kelompok B pada awalnya 53, 33% disebabkan karena kurangnya variasi dalam kegiatan bermain. Setelah diadakan perbaikan tindakan dengan kegiatan bermain engklek secara individu dengan hasil pada siklus I diperoleh sebesar 65, 33% sedangkan pada siklus II menggunakan kegiatan bermain engklek berkelompok dengan dilombakan diperoleh sekitar 83, 17%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kemampuan motorik kasar

(keseimbangan tubuh) yang dilakukan pada siklus I dan II pada kelompok B TK Tunas Rimba II Semarang

3. Penelitian oleh Darmayeti, Busri Endang dan Halida, Darmayeti, Busri Endang, Halida, (2013), **Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engklek Pada Usia 5-6 Tahun**, Jurnal PG, PAUD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak. Pada saat bermain anak-anak lakukan hampir setiap harinya. Peningkatan yang terjadi tanpa setelah melakukan permainan Engklek anak menjadi berani yang tadinya tidak bisa melompat dengan baik setelah melakukan berulang-ulang anak tersebut bisa dan berhasil melakukan kegiatan tersebut. Penelitian ini sangat berbeda dengan penelitian saya dikarenakan penelitian ini ingin melihat meningkat atau tidak motorik kasar anak melalui permainan tradisional Engklek kalau penelitian saya hanya melihat sudah meningkat atau tidak dan apakah permainan engklek diterapkan di RA tersebut atau tidak.

### **C. Kerangka Berpikir**

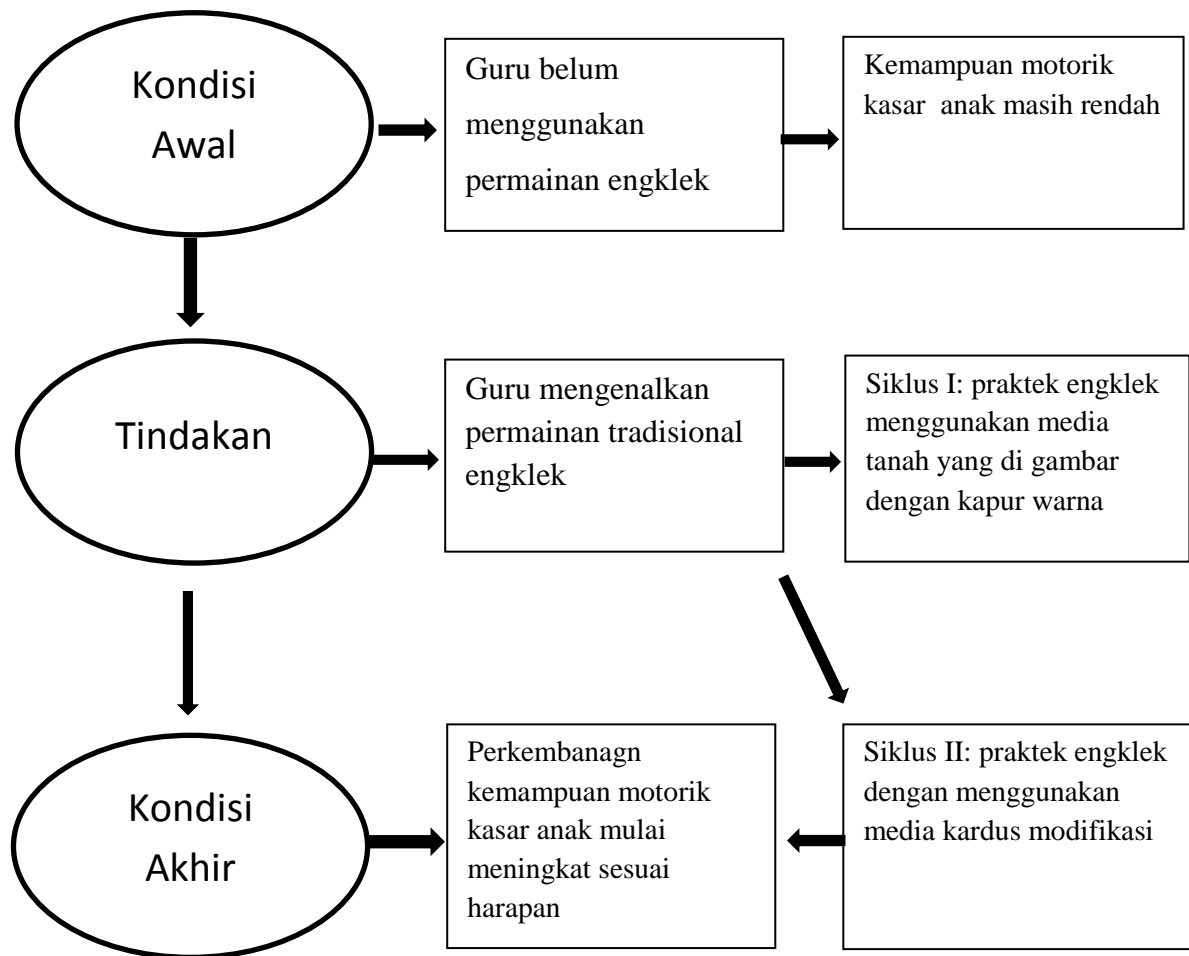
Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tidak hanya mempelajari atau mengembangkan kemampuan kognitif. Mengembangkan kemampuan motorik merupakan salah satu hal penting yang harus dikembangkan oleh anak usia dini. Kemampuan motorik ini dibagi menjadi dua yaitu kemampuan motorik kasar dan motorik halus. Kemampuan motorik kasar berhubungan dengan gerak otot besar atau kemampuan gerak kasar. Kemampuan gerak kasar ini

dapat berupa berlari, menendang, berjalan, melompat, melempar dan lain sebagainya. Kemampuan motorik kasar tersebut harus mampu berkembang secara maksimal agar anak dapat hidup dengan normal

Lemahnya perkembangan motorik kasar ini dapat dilihat dari kemampuan dalam hal kecepatan, ketangkasan, keseimbangan ketika diberikan tugas oleh guru. Banyak anak usia dini yang ketika berlari terjatuh karena keseimbangan yang dimiliki anak usia dini belum optimal. Selain itu ketika melempar benda, benda yang dilempar terkadang tidak terarah kesasaran yang ada.

Lembaga Pendidikan PAUD dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini sekarang lebih menggunakan media pembelajaran yang bersifat modern, dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif yang praktis papan hitung, jungkat-jungkit, ayunan, dan lain sebagainya, serta melalui kegiatan olahraga senam, lari estafet. Sudah menjadi tugas pendidik dalam pemilihan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini, terutama untuk perkembangan kemampuan motorik kasar, salah satunya dengan permainan tradisional engklek.

Permainan tradisional engklek merupakan suatu kegiatan yang dilakukan diluar kelas atau di halaman yang luas. Permainan ini dilakukan dengan individu melalui gerakan melompat dengan satu kaki, melempar gancuk dan menjaga keseimbangan dengan satu kaki sampai permainan berakhir, diharapkan melalui permainan ini kemampuan motorik kasar anak usia dini mengalami peningkatan setelah bermain permainan tradisional engklek tersebut



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

#### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang, kajian pustaka, dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diambil hipotesis penelitian sebagai berikut: melalui kegiatan engklek dapat meningkatkan unsur yang terkait kemampuan motorik kasar khususnya komponen kekuatan dan keseimbangan pada anak TK ISLAHIYYAH MRANGGEN, DEMAK.



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Setting Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di TK Islahiyyah Mranggen kec. Mranggen Kab. Demak. Peneliti memandang perlunya Penelitian Tindakan Kelas ini sebagai solusi guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak TK Islahiyyah Mranggen.

##### **2. Waktu Penelitian**

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 . Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan di Bulan Juni 2022. Pelaksanaan siklus I pada tanggal 9-11 Juni 2022, dan pelaksanaan siklus II pada tanggal 16-18 Juni 2022.

#### **B. Subyek Penelitian**

Subyek untuk penelitian adalah anak-anak didik TK Islahiyyah Mranggen yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 13 anak Perempuan dan 7 anak laki-laki.

#### **C. Sumber Data**

Dalam melakukan tindakan penelitian ini, peneliti dalam mengumpulkan data menggunakan beberapa sumber, antara lain:

- 1) Sumber Data Primer

Sumber data primer menggunakan sumber data yang langsung memberikan data kepada peneliti yang berupa kata-kata, tingkah laku atau tindakan pengamatan atau wawancara yang terkait dengan permasalahan yang penulis teliti.

#### 2) Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada peneliti, misalnya lewat dokumentasi berupa foto atau keterangan orang tua.

#### 3) Sumber Data Tersier




Sumber data tersier merupakan data yang fungsinya melengkapi data-data primer dan sekunder agar jelas dan mudah untuk dipahami dalam pemaparan skripsi ini.

### **D. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian untuk memberikan informasi bagaimana tindakan yang tepat menggunakan interaksi sosial anak didik.

Menurut Arikunto (2010 : 128-130) Penelitian Tindakan Kelas atau istilah dalam Bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research*, mengandung tiga pengertian yang dapat diterangkan yaitu : 1) Penelitian 2) tindakan 3) Kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun tiap-tiap siklusnya sebagai berikut :

**Tabel 3.1**  
**Rencana Aktivasi Siklus 1 dan II**

Kegiatan	Siklus 1	Siklus 2
Perencanaan	<p>a. Guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian ( RPPH ) dengan indikator yang ada.</p> <p>b. Guru menyediakan peralatan untuk kegiatan permainan engklek yang akan di laksanakan di TK Islahiyyah. Yakni kapur warna di tanah.</p>   <p>c. Guru membuat pedoman pengamatan aktivitas siswa dan lembar observasi Guru serta lembar pengamatan kemampuan dalam kegiatan permainan engklek.</p>	<p>a. Guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian ( RPPH ) dengan indikator yang ada.</p> <p>b. Guru menyediakan peralatan untuk kegiatan permainan engklek yang akan di laksanakan di TK Islahiyyah. Yakni kardus modifikasi.</p>  <p>c. Guru membuat pedoman pengamatan aktivitas siswa dan lembar observasi Guru serta lembar pengamatan kemampuan dalam kegiatan permainan engklek.</p>

Pelaksanaan	<p>a. Guru memberikan apersepsi terlebih dahulu sehingga guru dapat melakukan pembelajaran dalam kegiatan permainan engklek yang akan di laksanakan di TK Islahiyyah.</p> <p>b. Guru mempraktekkan bagaimana cara permainan engklek dengan benar.</p> <p>c. Guru mengamati kemampuan motorik kasar pada anak melalui kegiatan permainan engklek.</p>	<p>a. Guru memberikan apersepsi terlebih dahulu sehingga guru dapat melakukan pembelajaran dalam kegiatan menganyam yang akan di laksanakan di Islahiyyah.</p> <p>b. Guru mempraktekkan bagaimana cara bermain permainan engklek dengan benar.</p> <p>c. Guru mengamati kemampuan motorik kasar pada anak melalui kegiatan permainan engklek.</p>
Pengamatan	Pengamatan kegiatan permainan engklek di lakukan menggunakan lembar pengamatan dan dokumentasi.	Pengamatan kegiatan permainan engklek di lakukan dengan menggunakan lembar pengamatan dan dokumentasi.
Refleksi	Peneliti mengoreksi keberhasilan pelaksanaan PTK dalam pencapaian indikator kinerja yang di lakukan , Sehingga apabila kegiatan bermain engklek tersebut belum tercapai maka akan di lakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.	Peneliti mengoreksi keberhasilan pelaksanaan PTK dalam pencapaian indikator kinerja yang di lakukan , sehingga apabila kegiatan bermain permainan engklek tersebut belum tercapai maka akan di lakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

### E. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu hal yang sangat penting dalam setiap penelitian, sehingga mendapatkan kesimpulan dalam penelitian

ini teknik pengumpulan datanya berupa :

1. Teknik Pengumpulan Data

Di dalam penelitian ini, pengumpulan data menggunakan observasi yang dilakukan sebanyak 2 kali yaitu siklus I dan siklus II untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dan kemampuan motorik kasar anak melalui tari kreasi.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah :

a) Lembar Observasi

Menurut Arikunto (2010:199) observasi yang disebut dengan pengamatan meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh indra. Lembar Observasi disusun dan digunakan untuk mengamati aktivitas belajar anak dan mengetahui perkembangan motorik kasar dalam permainan engklek serta untuk memperoleh gambaran umum TK Islahiyah Mranggen.

b) Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010:201), dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti barang-barang tertulis. Benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya. Dokumentasi yang digunakan berupa foto-foto kegiatan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siklus I dan siklus II saat kegiatan Pembelajaran.

Isi dokumentasi berkaitan dengan cara guru mengajar dan foto-foto mengenai kegiatan penelitian dan dapat juga berupa Video di TK Islahiyyah Mranggen. Untuk memudahkan dalam melakukan analisis hasil observasi, maka peneliti membuat skorsing, sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Tehnik Skorsing**

No.	Tanda	Skor	Keterangan
1	B	3	Mampu tanpa bantuan orang Lain
2	C	2	Mampu dengan bantuan orang Lain
3	K	1	Membutuhkan bantuan orang Lain

#### **F. Validasi Data**

1. Data pelaksanaan kegiatan bermain melalui permainan engklek tersebut diambil dengan menggunakan lembar observasi.
2. Data hasil belajar siswa mengenai kemampuan motorik kasar diambil dengan tes percobaan kegiatan dan melihat dari indikator pembelajaran.

#### **G. Instrumen Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan instrumen berupa dokumentasi dan lembar observasi. Instrumen dokumentasi berupa : data anak (nama dan jenis kelamin), foto-foto kegiatan anak dalam melakukan kegiatan engklek, perangkat pembelajaran berupa kurikulum , silabus,

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Instrumen lembar observasi dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Instrumen Penelitian**

JENIS KETRAMPILAN YANG DIAMATI	INDIKATOR	KRITERIA		
		B	C	K
Non lokomotor	Anak berdiri diatas satu kaki dengan seimbang			
Lokomotor	Anak melompat dengan seimbang tanpa jatuh			
Manipulatif	Melempar obyek dengan tangan kanan ke kotak bidang engklek			
Jumlah				
Jumlah Keseluruhan				

Gallahue (Hidayanti, 2013)

Keterangan :

1. Kolom pencapaian diisi dengan nilai B, C, K
2. Nilai baik ( 3) = Anak mampu melakukan engklek tanpa arahan/bantuan orang lain
3. Nilai cukup (2) = anak mampu melakukan gerakan engklek dengan arahan orang lain
4. Nilai kurang (1) = anak belum mampu / membutuhkan bantuan orang lain

**Tabel 3.4 Diskriptor Penilaian**

Indikator	Diskriptor		
	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)
Anak berdiri diatas satu kaki dengan seimbang	tidak mampu Berdiri diatas satu kaki dengan seimbang	mampu berdiri diatas satu kaki dengan seimbang dengan bantuan	Mampu berdiri dengan satu kaki dengan seimbang tanpa bantuan
Anak melompat dengan seimbang tanpa jatuh	Tidak mampu Melompat dengan seimbang tanpa jatuh	Mampu Melompat dengan seimbang tanpa jatuh dengan bantuan	Mampu melompat dengan seimbang tanpa jatuh tanpa bantuan
Melempar obyek dengan tangan kanan ke kotak bidang engklek	Tidak mampu Melempar obyek dengan tangan kanan ke berbagai arah	Mampu Melempar obyek dengan tangan kanan ke berbagai arah dengan bantuan	Mampu elempar obyek dengan tangan kanan ke kotak bidang engklek tanpa bantuan

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengetahui keberhasilan tindakan yang dilakukan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif. Analisis dalam penelitian Kualitatif dapat diurutkan sebagai proses penelaahan, pengurutan, pengelompokkan data dengan tujuan untuk membuat perbandingan anatara siklus I dan siklus II kemudian menyusun suatu kesimpulan dan mengangkatnya semjadi hasil penelitian.



Hasil setiap siklus kemudian diperbandingkan yaitu antara hasil siklus I dengan hasil siklus II. Hasil ini akan memberikan gambaran mengenai prosentase peningkatan motorik kasar anak. Analisis data dilakukan dengan memberi skor (1, 2, 3). Analisis ini dilakukan untuk menganalisa motorik kasar anak dengan data yang diperoleh pada siklus I dan II agar memperoleh kesimpulan. Hasil perhitungan dikonsultasikan dalam tiga kategori, antara lain: baik, cukup, kurang, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Klasifikasi Kriteria Motorik Kasar Anak**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>	<b>Penafsiran</b>
Baik	80 – 100	Keterampilan motoric kasar anak melalui permainan engklek baik
Cukup	60 – 79	Keterampilan motoric kasar anak melalui Permainan engklek cukup
Kurang	< 60	Keterampilan motoric kasar anak melalui Permainan engklek kurang

### **I. Indikator Kinerja**

Berdasarkan evaluasi yang penulis lakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada penelitian siklus pertama, penulis menemukan beberapa hal yang berkaitan dengan keterampilan motorik kasar anak dan juga bagi penulis sendiri, yaitu ditandai dengan meningkatnya kemampuan motorik kasar anak setelah dilakukan kegiatan permainan engklek yaitu kemampuan yang memenuhi unsur-unsur kelincahan, keluwesan, keseimbangan dan koordinasi pada gerak khususnya gerakan seluruh anggota badan. Peningkatan keberhasilan tersebut dapat kita lihat

pada data penelitian awal dan setelah diberikan tindakan. Sebagai indikator keberhasilan anak TK Islahiyyah Mranggen. Dalam peneliti ini dikatakan baik apabila anak sudah mencapai gerakan yang sempurna, kelincahan, dan sudah dapat menyeimbangkan badan saat melompat jika anak sudah mencapai tingkat tersebut maka dikatakan sudah berhasil menyangkut motorik kasar anak.

Adanya peningkatan keterampilan motorik kasar pada anak, namun keterampilan motorik kasar anak tersebut bagi penulis belum merasa puas, karena ini disebabkan tingkat keberhasilannya masih 75% jika dibandingkan dengan pembelajaran awal sebelum dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

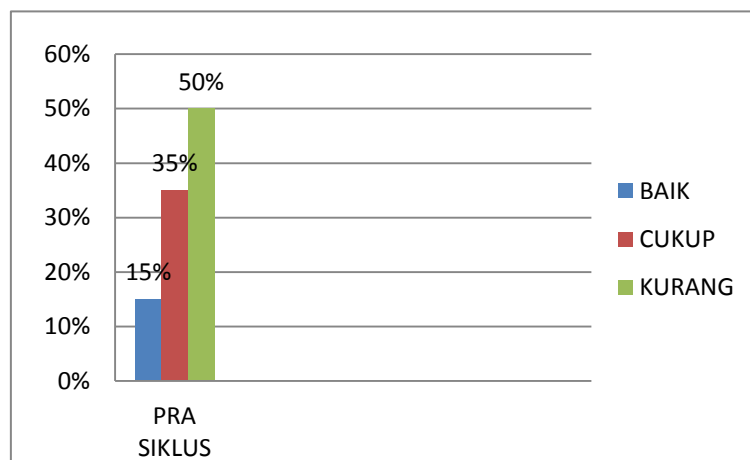
##### 1. Deskripsi Kondisi Awal

Berdasarkan data hasil observasi peneliti dengan menggunakan lembar observasi, diperoleh keterangan bahwa kondisi awal kemampuan motoric kasar anak TK Islahiyyah yang menunjukkan bahwa 3 dari 20 anak kemampuan motoric kasar belum berkembang sesuai harapan atau rendah dengan presentase ketuntasan 15% Hasil lembar observasi pra siklus mengenai kemampuan motoric kasar anak melalui kegiatan engklek dalam tabel berikut ini:

Adapun data hasil observasi motorik kasar anak melalui permainan engklek saat kondisi awal sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Engklek Kondisi Awal (Pra Siklus)**

Indikator	Kriteria Penilaian	Jumlah Anak	Tingkat Pencapaian (%)
Anak berdiri diatas satu kaki dengan seimbang	Baik (3)	3	15%
Anak melompat dengan seimbang tanpa jatuh	Cukup (2)	7	35%
Melempar obyek dengan tangan kanan ke kotak bidang engklek	Kurang (1)	10	50%
Jumlah		20	100%



**Grafik 4.1 Hasil Pra Siklus**

Berdasarkan Tabel dan grafik diatas dapat dilihat bahwa ada 3 anak (15%) kemampuan motoric kasar baik, 7 anak (35%) kemampuan motorik kasar cukup, dan 10 anak (50%) kemampuan motoric kasar anak kurang

## 2. Deskripsi Siklus I

Penelitian tindakan kelas siklus 1 dilaksanakan 3 kali pertemuan yaitu: Pada hari senin, 9 Juni 2022, selasa, 10 juni 2022, dan rabu, 11 juni 2022. Pada siklus 1 guru memberikan pengarahan tentang kegiatan permainan engklek. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus 1 meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang dapat peneliti uraikan sebagai berikut :

### a. Perencanaan

Pada Siklus 1 akan dimulai hari Senin, 9 juni 2022 guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang memfokuskan pada perkembangan motorik kasar melalui permainan engklek dan mengikuti aturan, kemudian guru menyiapkan alat audio seperti *Tape*

*recorder*. Hal ini dimaksudkan agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Selain itu, guru juga menyiapkan lembar pengamatan dan penilaian.

#### **b. Pelaksanaan**

Pelaksanaan siklus 1 dilakukan pada tanggal 9 juni 2022 sampai dengan 11 juni 2022 dilaksanakan sesuai dengan perencanaan pada anak dengan jumlah anak 20 TK Islahiyyah dengan memfokuskan pada peningkatan seni musik anak melalui permainan tradisional engklek yaitu sebagai berikut:

##### 1. Pertemuan Pertama (Kamis, 9 juni 2022)

Pada pertemuan pertama, peneliti menyiapkan media untuk kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir. Kegiatan meliputi: (1) Guru menyiapkan alat peraga atau media yang akan digunakan untuk pembelajaran serta menyiapkan tempat yang akan digunakan untuk pembelajaran. (2) Kegiatan diawali dengan berdo'a, salam, agar kegiatan berjalan dengan lancar. (3) Kemudian guru melakukan pembukaan dan kegiatan fisik motorik untuk penyemangat kemudian mengkondisikan agar anak duduk rapi di depan meja menghadap televisi (4) setelah anak terkondisi, guru mengenalkan kepada anak tentang berbagai macam permainan tradisional di Indonesia melalui media televisi (5) Ketika selesai ibu guru melakukan tanya jawab dan anak

menceritakan kembali tentang macam-macam permainan tradisional dan cara memainkannya yang berguna untuk memberikan motivasi kepada anak supaya lebih semangat dan percaya diri dalam bermain. Kegiatan akhir ditutup dengan *recalling* dan berdo'a sebelum pulang.



Gambar 4.1 Kegiatan Pelaksanaan Siklus I Pertemuan Pertama

## 2. Pertemuan Kedua ( Jum'at, 10 juni 2022 )

Pada pertemuan kedua, peneliti menyiapkan media untuk kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir. Kegiatan meliputi: (1) Guru menyiapkan alat peraga atau media yang akan digunakan untuk pembelajaran serta menyiapkan tempat yang akan digunakan untuk pembelajaran. (2) Kegiatan diawali dengan berdo'a, salam, agar kegiatan berjalan dengan lancar. (3) Kemudian guru melakukan

pembukaan dan kegiatan fisik motorik untuk penyemangat. (4) Guru mengulas kegiatan kemarin, kemudian anak diajak keluar ruangan untuk mengenal permainan tradisional engklek (5) Guru memperlihatkan peralatan dan penataan media untuk engklek dengan media diatas bidang tanah. Guru mempraktekkan cara bermain engklek serta membuat aturan main yang sudah disepakati bersama, contohnya seperti tidak berebut antrian dan tidak melempar gacuk melebihi garis kotak. (6) guru mempersilahkan anak mempraktekkan permainan engklek di mulai dari anak melakukan posisi berdiri diatas satu kaki dengan seimbang, melompat dengan satu kaki, dan melempar gacuk ke bidang kotak. Ketika selesai ibu guru melakukan tanya jawab dan anak menceritakan kembali tentang aturan bermain engklek yang berguna untuk memberikan motivasi kepada anak supaya lebih semangat dan percaya diri dalam bermain. Kegiatan akhir ditutup dengan *recalling* dan berdo'a sebelum pulang.



Gambar 4.2 Kegiatan Pelaksanaan Siklus1 Pertemuan Kedua

### 3. Pertemuan ketiga (Sabtu, 11 juni 2022 )

Pada pertemuan ketiga, peneliti menyiapkan media untuk kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir. Kegiatan meliputi:

- (1) Guru menyiapkan alat peraga atau media yang akan digunakan untuk pembelajaran serta menyiapkan tempat yang akan digunakan untuk pembelajaran.
- (2) Kegiatan diawali dengan berdo'a, salam, agar kegiatan berjalan dengan lancar.
- (3) Kemudian guru melakukan pembukaan dan kegiatan fisik motorik untuk penyemangat.
- (4) Guru mengulas kegiatan kemarin tentang aturan bermain engklek yang telah di sepakati, kemudian anak diajak keluar ruangan lalu mengkondisikan anak agar berbaris secara rapi untuk giliran mempraktekkan permainan engklek, Guru mempersilahkan anak bermain engklek dengan media diatas bidang



tanah. Kegiatan akhir ditutup dengan *recalling* dan berdo'a sebelum pulang.



Gambar 4.3 Kegiatan Pelaksanaan Siklus1 Pertemuan Ketiga

**c. Observasi / Pengamatan**

Saat penelitian berlangsung guru mengamati dan melihat bagaimana perkembangan motorik anak melalui permainan engklek, observasi ini dilakukan untuk memperoleh data dari penelitian siklus I dengan 3 kali pertemuan dapat diperoleh rata-rata 60% dari 20 anak dalam mencapai 10 aspek pengamatan fisik motoric

Observasi ini dilakukan pada saat pembelajaran dibawah ini adalah data dari observasi berikut..

Tabel 4.2 Hasil Observasi Siklus I

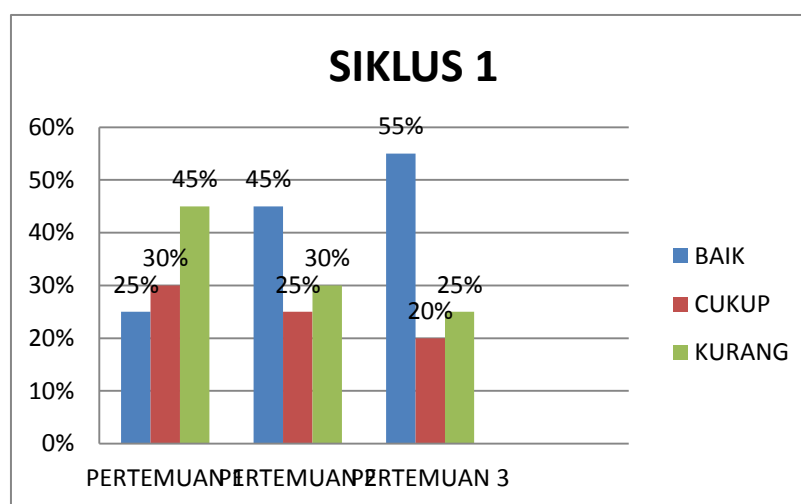
Indikator	Kriteria Penilaian	Penilaian anak dalam setiap pertemuan					
		Pertemuan ke-1		Pertemuan ke-2		Pertemuan ke-3	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
Anak berdiri diatas satu kaki dengan seimbang	Baik (3)	5	25%	9	45%	11	55%
Anak melompat dengan seimbang tanpa jatuh	Cukup (2)	6	30%	5	25%	4	20%
Melempar obyek dengan tangan kanan ke kotak bidang engklek	Kurang (1)	9	45%	6	30%	5	25%
Jumlah		20	100%	20	100%	20	100%

Berdasarkan tabel hasil pengamatan penelitian siklus I pada pertemuan I sampai III, terjadi peningkatan pada kemampuan motoric kasar anak dalam kegiatan permainan engklek anak TK Islahiyyah.

Pada pertemuan I, sejumlah 5 anak dalam kategori baik dengan persentase 25%, terdapat 6 anak yang masuk dalam kategori cukup dengan persentase 30% dan ada 9 anak yang masuk ke dalam kategori kurang dengan persentase 45%. Pada pertemuan kedua anak sangat antusias dalam mengikuti kegiatan, namun karena kegiatan engklek pertama kali anak-anak lakukan, sehingga anak-anak masih kesulitan dalam mengetahui

urutan dan aturan yang diberikan guru, sehingga kegiatan permainan engklek dibuat guru sangat membantu anak dalam mengetahui urutan permainan engklek. Pada pertemuan ke III, beberapa anak sudah mulai terbiasa dengan kegiatan permainan engklek. Peningkatan juga dapat dilihat dari hasil pengamatan yaitu 11 anak masuk dalam kategori baik dengan presentase 55%, 4 anak dalam kategori cukup dengan presentase 20%, dan 5 anak dalam kategori kurang dengan presentase 25%. Beberapa anak mampu mengenal urutan dan aturan yang diberikan oleh guru. Meskipun sudah terjadi peningkatan dari setiap pertemuan, namun hasil dari peningkatan kemampuan motoric kasar dalam kegiatan permainan engklek belum mencapai indikator kinerja yaitu 75%..

Berdasarkan tabel diatas, hasil observasi tersaji dalam grafik di bawah ini:



**Grafik 4.2 Hasil Observasi Siklus I**

#### **d. Refleksi**

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan tahap refleksi untuk mengetahui kekurangan pada siklus I yaitu berupa koreksi, tindakan yang telah dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui kekurangan pada siklus I yaitu: a) Peningkatan motoric kasar anak melalui kegiatan engklek sudah mulai terlihat namun belum begitu maksimal . b) Minat dan motivasi anak dalam kegiatan engklek mulai terlihat namun masih belum maksimal, hal ini terlihat masih ada anak yang belum maksimal atau belum biasa melompat menggunakan satu kaki. Masih ada anak yang belum focus bercanda dengan teman

Berdasarkan refleksi pertemuan 1, 2 dan 3 tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat permasalahan yang muncul pada pelaksanaan siklus I. Untuk itu, pada pelaksanaan siklus II perlu ada perbaikan, yakni

- a. Pengelolaan waktu yang efisien
- b. Memberikan motivasi dan semangat kepada anak agar mampu mengikuti aturan dengan baik. Selain itu, guru harus menyajikan kegiatan terhadap anak dibuat semenarik mungkin sehingga anak lebih fokus pada kegiatan pembelajaran yang diberikan

### **3. Deskripsi Siklus II**

Siklus II dilakukan 3 kali pertemuan dimulai hari kamis pada tanggal 16 Juni 2022 sampai dengan sabtu 18 juni 2022. Kegiatan yang dilakukan pada siklus II meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

**a. Perencanaan**

Pada siklus II guru melakukan penelitian mulai pada 16 Juni 2022 dilakukan 3 kali pertemuan berdasarkan hasil analisis dan refleksi pada siklus I. Diketahui bahwa kendala yang terjadi pada siklus I adalah akibat kurangnya penguatan penyampaian cara bermain. Siklus II ini guru diharapkan memperbaiki kualitas dan kuantitas dalam memberi motivasi dan penyampaian materi yang tepat kepada anak untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan engklek.

Tahap perencanaan pada siklus II ini berbeda dengan siklus I. Guru menekankan untuk Gerakan melompat dengan satu kaki lebih banyak di banding dengan bidang engklek pada siklus pertama. Hal ini dilakukan supaya kemampuan seni motorik anak meningkat.

**b. Pelaksanaan**

Pada siklus kedua yang dilakukan oleh guru mulai dari menjelaskan cara memainkan engklek secara detail sehingga anak lebih paham dalam melakukan kegiatan engklek tersebut. Proses belajar mengajar mengacu pada pembelajaran yang termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran harian (RPPH) yang telah disiapkan. Pelaksanaan penelitian siklus dilakukan 3 kali pertemuan yang memfokuskan pada peningkatan motorik kasar anak.

1. Pertemuan pertama (Kamis, 16 Juni 2022)

Pada pertemuan pertama, peneliti menyiapkan media untuk kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir. Kegiatan meliputi: (1) Guru menyiapkan alat peraga atau media yang akan digunakan untuk pembelajaran serta menyiapkan tempat yang akan digunakan untuk pembelajaran. (2) Kegiatan diawali dengan berdo'a, salam, agar kegiatan berjalan dengan lancar. (3) Kemudian guru melakukan pembukaan dan kegiatan fisik motorik untuk penyemangat. (4) Guru mengulas tentang permainan engklek, kemudian anak dikenalkan dengan permainan engklek menggunakan media kardus modifikasi. Guru memberi arahan kepada anak tentang media kardus modifikasi dan meminta anak agar menjaga alat bermain tersebut, kemudian guru mempraktekan cara bermain engklek dan mempersilahkan agar berbaris secara rapi untuk giliran mempraktekan permainan engklek, pada pertemuan pertama ini anak di beri kebebasan bermain engklek tanpa aturan. Kegiatan akhir ditutup dengan *recalling* dan berdo'a sebelum pulang.



Gambar 4.4 Kegiatan Pelaksanaan Siklus II Pertemuan Pertama

## 2. Pertemuan Kedua (Jumat, 17 Juni 2022)

Pada pertemuan kedua, peneliti menyiapkan media untuk kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir. Kegiatan meliputi: (1) Guru menyiapkan alat peraga atau media yang akan digunakan untuk pembelajaran serta menyiapkan tempat yang akan digunakan untuk pembelajaran. (2) Kegiatan diawali dengan berdo'a, salam, agar kegiatan berjalan dengan lancar. (3) Kemudian guru melakukan pembukaan dan kegiatan fisik motorik untuk penyemangat. (4) Guru mengulas tentang permainan engklek dengan media kardus modifikasi kemudian anak diperkenalkan aturan-aturan dalam permainan engklek dengan media kardus modifikasi yang telah di setujui bersama seperti tidak boleh berebut baris antrian, melempar gacuk sesuai bidang, dan tidak boleh terjatuh saat bermain engklek.

(5) kemudian anak dikondisikan agar berbaris untuk giliran bermain engklek dengan media kardus modifikasi dengan aturan main yang telah disepakati. Ketika selesai ibu guru melakukan tanya jawab dan anak menceritakan kembali tentang aturan bermain engklek dengan media kardus modifikasi yang berguna untuk memberikan motivasi kepada anak supaya lebih semangat dan percaya diri dalam bermain. Kegiatan akhir ditutup dengan berdo'a sebelum pulang.



Gambar 4.5 Kegiatan Pelaksanaan Siklus II Pertemuan Kedua

### 3. Pertemuan Ketiga (sabtu, 18 Juni 2022)

Pada pertemuan ketiga, peneliti menyiapkan media untuk kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir. Kegiatan meliputi: (1) Guru menyiapkan alat peraga atau media yang akan digunakan untuk



pembelajaran serta menyiapkan tempat yang akan digunakan untuk pembelajaran. (2) Kegiatan diawali dengan berdo'a, salam, agar kegiatan berjalan dengan lancar. (3) Kemudian guru melakukan pembukaan dan kegiatan fisik motorik untuk penyemangat. (4) Guru mengulas Kembali tentang permainan engklek dengan media kardus modifikasi serta aturan-aturan dalam permainan engklek dengan media kardus modifikasi yang telah di setujui bersama seperti tidak boleh berebut baris antrian, melempar gacuk sesuai bidang, dan tidak boleh terjatuh saat bermain engklek. (5) kemudian anak dikondisikan agar berbaris untuk giliran bermain engklek dengan media kardus modifikasi dengan aturan main yang telah disepakati. Ketika selesai ibu guru melakukan tanya jawab dan anak menceritakan kembali tentang aturan bermain engklek dengan media kardus modifikasi yang berguna untuk memberikan motivasi kepada anak supaya lebih semangat dan percaya diri dalam bermain. Kegiatan akhir ditutup dengan berdo'a sebelum pulang.



Gambar 4.6 Kegiatan Pelaksanaan Siklus II Pertemuan Ketiga

### c. Observasi / Pengamatan

Saat penelitian berlangsung guru mengamati dan melihat bagaimana kemampuan motoric kasar anak melalui kegiatan engklek. observasi ini dilakukan untuk memperoleh data dari penelitian siklus II dengan 3 kali pertemuan dapat diperoleh rata-rata 80% dari 20 anak dalam mencapai 3 indikator dalam kegiatan engklek

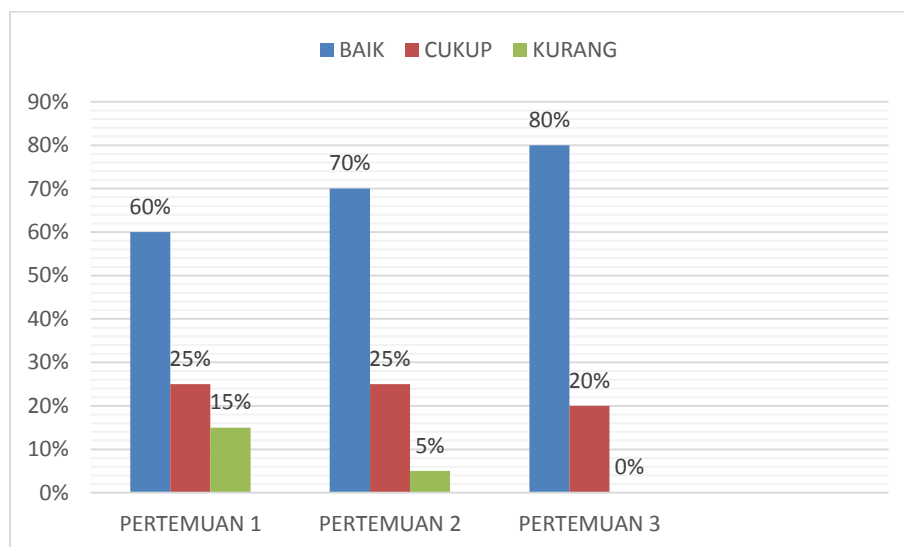
Observasi ini dilakukan pada saat pembelajaran dibawah ini adalah data dari observasi berikut:.

Tabel 4.3 Hasil Observasi Siklus II

Indikator	Kriteria Penilaian	Penilaian anak dalam setiap pertemuan					
		Pertemuan ke-1		Pertemuan ke-2		Pertemuan ke-3	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
Anak berdiri diatas satu kaki dengan seimbang	Baik (3)	12	60%	14	70%	16	80%
Anak melompat dengan seimbang tanpa jatuh	Cukup (2)	5	25%	5	25%	4	20%
Melempar obyek dengan tangan kanan ke kotak bidang engklek	Kurang (1)	3	15%	1	5%	0	0%
Jumlah		20	100%	20	100%	20	100%

Berdasarkan tabel diatas menjelaskan bahwa presentase jumlah anak dengan kemampuan motoric kasar anak dalam kegiatan engklek pada usia 4 – 6 tahun nilai baik pada pertemuan ke-1 sebesar 60%, nilai baik pada pertemuan ke-2 sebesar 70%, nilai baik pada pertemuan ke-3 sebesar 80%.

Berdasarkan tabel diatas peningkatan kemampuan motoric kasar anak dapat disajikan pada grafik dibawah ini:



**Grafik 4.3 Hasil Observasi Siklus II**

#### **d. Refleksi**

Berdasarkan hasil penelitian siklus II yang dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan pada kegiatan engklek, dapat diketahui bahwa kemampuan motoric kasar anak dalam kegiatan engklek pada anak di TK Islahiyyah Mranggen mengalami peningkatan yang signifikan.

Peningkatan terjadi pada penguasaan Gerakan melompat dengan satu kaki secara seimbang. Hal ini dapat diketahui dari peningkatan prosentase seluruh anak pada lembar observasi 80%. Hasil dari siklus II oleh karena itu sudah cukup memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini, sehingga tidak perlu dilakukan siklus III.

### **B. Pembahasan Antar Siklus**

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa melalui kegiatan engklek maka kemampuan motorik kasar anak pada siklus I mengalami peningkatan pada siklus II. Kemampuan anak dalam

memainkan alat sudah baik. Berdasarkan hasil melalui kegiatan engklek, dari siklus I dari 20 anak terdapat 11 anak atau 55% anak dengan kriteria baik, akan tetapi belum mencapai indikator kinerja.

Berdasarkan kekurangan pada siklus I, guru berusaha membuat perencanaan yang lebih menarik daripada kegiatan pada siklus I. Hal ini dilakukan agar anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran secara maksimal dan dapat meningkatkan motorik kasar anak dalam kegiatan engklek.

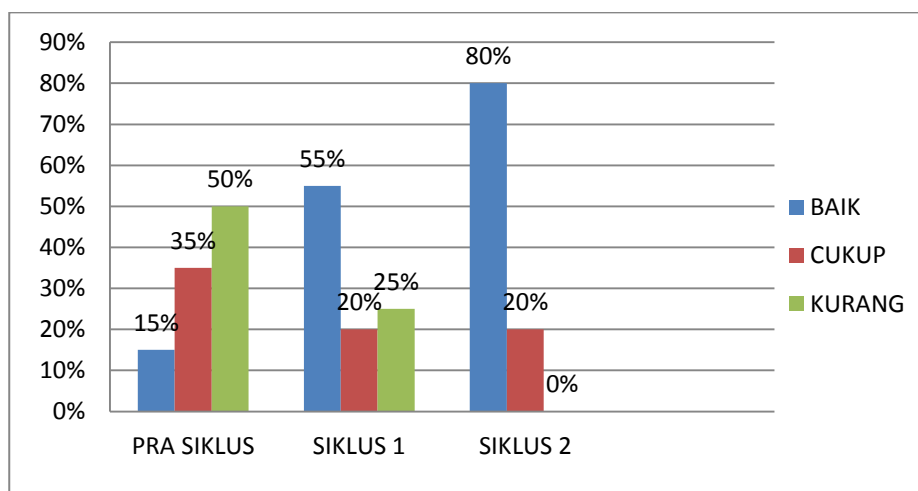
Pada siklus II tahap pelaksanaan guru mengkondisikan anak agar bersemangat dan teliti dalam melakukan kegiatan engklek, kekurangan pada siklus I sudah mulai berkurang sehingga anak mengikuti kegiatan engklek, walaupun masih dibimbing oleh guru. Hasil observasi siklus II dari 20 anak terdapat 16 anak atau 80% anak dengan kriteria baik, sehingga sesuai dengan prosentase sudah mencapai indikator keberhasilan.

Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran anak pada siklus II sudah mencapai indikator kinerja yaitu kriteria ketuntasan 80%. Kemampuan motoric kasar anak siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.4 Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Antara Pra Siklus, Siklus I Dan Siklus II**

<b>Indikator</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Pra Siklus</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Anak berdiri diatas satu kaki dengan seimbang	Baik (3)	15%	55%	80%
Anak melompat dengan seimbang tanpa jatuh	Cukup (2)	35%	20%	20%
Melempar obyek dengan tangan kanan ke kotak bidang engklek	Kurang (1)	50%	25%	0%

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dibuat grafik kemampuan ,motorik kasar anak daam kegiatan engklek anak dari pra siklus, siklus I dan siklus II Seperti berikut:



**Grafik 4.4 Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar anak dalam kegiatan Engklek Antara Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa kemampuan anak mengalami peningkatan. Pada pra siklus jumlah anak dengan nilai baik 3 anak (15%) jumlah anak dengan nilai cukup 7 anak (35%) jumlah anak dengan nilai kurang 10 anak (50%). Siklus I jumlah anak dengan nilai baik 11 anak (55%) nilai cukup 4 anak (20%) dan nilai kurang sebanyak 5 anak (25%). Pencapaian pada siklus II yang mendapat nilai baik 16 anak (80%), 4 anak (20%) mendapat nilai cukup dan tidak ada yang mendapat nilai kurang, yang artinya penelitian ini sudah mencapai indikator kinerja yaitu 80%, sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan engklek dapat meningkatkan kemampuan motoric kasar anak di TK Islahiyyah Mranggen.

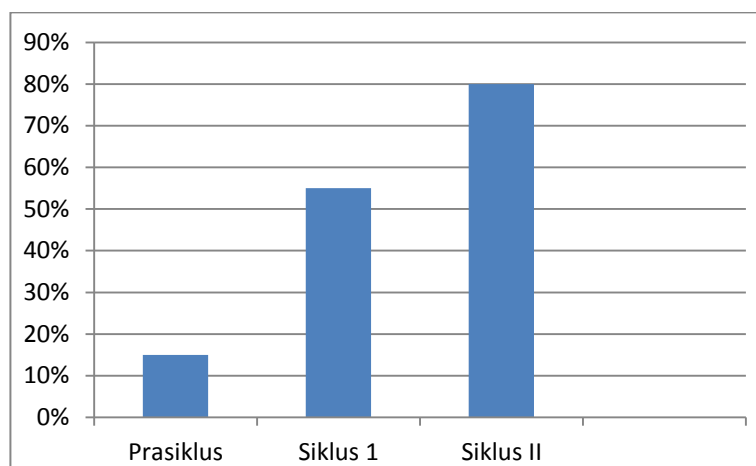
Hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa kegiatan pembiasaan dapat meningkatkan kemampuan motoric kasar anak TK

Islahiyyah Mranggen. Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap hasil belajar anak pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal dan siklus I. Pengamatan pada siklus I masih ada anak yang belum tuntas ada 5 anak (25%) hal ini dikarenakan masih ada anak yang masih terjatuh atau tidak seimbang saat bermain engklek. Siswa yang sudah tuntas atau dengan nilai baik adalah 11 anak atau (55%) anak. Pada saat ini sudah terjadi peningkatan bila dibandingkan kondisi pra siklus sebelum melakukan kegiatan engklek, oleh karena itu peneliti melakukan perbaikan pada siklus II untuk meningkatkan kemampuan motoric kasar anak. Beberapa perbaikan sudah peneliti lakukan akhirnya berdampak baik terhadap hasil penilaian pada siklus II yaitu jumlah anak didik yang belum tuntas hanya 4 anak (20%) dan anak yang tuntas sebanyak 16 anak (80%), menunjukkan pada siklus II anak sudah mencapai indikator kinerja yang diharapkan yaitu 80%. Keberhasilan pada siklus II ini anak sangat antusias dan bersemangat untuk melakukan kegiatan engklek, secara umum dapat dilihat dari tabel dan grafik berikut ini.

**Tabel 4.5 Peningkatan Pencapaian Kemampuan Motorik Kasar Anak Antara Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

<b>Indikator</b>	<b>Kriteria Kemampuan Motorik Kasar</b>	<b>Pra Siklus</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Anak berdiri diatas satu kaki dengan seimbang	Baik	15%	55%	80%
Anak melompat dengan seimbang tanpa jatuh				
Melempar obyek dengan tangan kanan ke kotak bidang engklek				

Berdasarkan tabel diatas, hasil peningkatan kemampuan motoric kasar pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat digambarkan dengan grafik dibawah ini:



**Grafik 4.5 Peningkatan Kemampuan Anak Antara Pra siklus, siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan tabel dan grafik diatas, dapat dilihat bahwa peningkatan kemampuan motoric kasar mengalami peningkatan. Pada prasiklus anak yang memiliki motorik baik yaitu 15%, pada siklus 1 55% dan siklus II 80%, sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan engklek dapat meningkatkan kemampuan motoric kasar anak TK Islahiyyah Mranggen Demak.

Penelitian yang mendukung, bahwa peningkatan kemampuan motoric kasar dapat dilakukan dengan kegiatan engklek adalah penelitian yang dilakukan oleh (Bestari, Nursih 2014) yang membuktikan bahwa adanya peningkatan kemampuan motorik kasar yang sangat signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase jumlah anak dalam satu kelas menunjukkan keseimbangan dalam mempertahankan posisi badan tetap tegap dan menjaga badannya tidak jatuh. Kekuatan dalam memiliki tumpuan dan



tolakan yang kuat sehingga dapat meloncat tinggi dan jauh. Kelincahan siswa dalam melakukan gerakan meloncat dengan cepat saat perpindahan, tumpuan dan tolakan seolah tidak ada jeda saat mendarat dan menolak.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh (*Yhana Pratiwi, M. Kristanto 2015*) yang menyatakan bahwa permainan tradisional engklek dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar (keseimbangan tubuh) pada anak kelompok B TK Tunas Rimba II Semarang tahun pelajaran 2014/2015. Hal tersebut ditandai dari peningkatan nilai rata-rata pada kondisi awal rata-rata hasil nilai anak 1,6 dengan persentase hasil belajar sebesar 53,33% kemudian pada siklus I rata-rata hasil belajar anak memperoleh nilai rata-rata 2 dan persentase 65,33 % sehingga dapat dikatakan terjadi peningkatan pada siklus I. Pada siklus II hasil belajar anak sebesar 2,5 dengan persentase meningkat menjadi 83,17 %. Dari hasil data tersebut maka indikator kinerja pada penelitian ini dapat dikatakan berhasil pada siklus II sehingga tidak diperlukan siklus III. Berdasarkan analisis tersebut keseimbangan tubuh akan optimal sejalan dengan perkembangan motorik kasar anak, juga didukung oleh 36 Jurnal Penelitian PAUDIA pendapat Rahyubi (2012: 222) menyatakan bahwa aktivitas motorik kasar adalah keterampilan gerak atau gerakan tubuh yang memakai otot-otot besar sebagai dasar utama gerakannya. Keterampilan motorik kasar meliputi pola lokomotor (gerakan yang menyebabkan perpindahan tempat) seperti berjalan, berlari, menendang, naik turun tangga, melompat, meloncat, dan sebagainya. Juga keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang, dan memantulkan bola.

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar (keseimbangan tubuh).

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Analisa yang diperoleh dari data hasil penelitian pada pra siklus, siklus I dan siklus II, adalah pada kondisi awal yaitu 15%, dan hanya terdapat 3 anak dari jumlah 20 anak yang menjadi objek penelitian. Kemudian dilakukan penelitian siklus I dan siklus II hasil akhir pada siklus I terjadi peningkatan dari sebelumnya, yaitu 55%. Selanjutnya peneliti melanjutkan penelitian siklus II yang dilakukan dalam 3 kali pertemuan. Hasil dari penelitian siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 80%. Melalui hasil dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di TK Islahiyah Mranggen.

Menurut Desmita (2008:129) perkembangan fisik pada masa anak-anak ditandai dengan berkembangnya ketrampilan motorik, baik kasar maupun halus. Usia 5 tahun anak dapat melakukan tindakan tertentu secara akurat, seperti menyeimbangkan badan di atas satu kaki, menangkap bola dengan baik, melukis dan melipat kertas. Seperti orang yang belajar mengendarai sepeda, semakin banyak berlatih akan semakin terampil.

Berdasarkan analisis tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa motorik kasar hendaknya diterapkan pada anak dengan aturan yang pasti dan

tujuan yang baik serta dilakukan secara berulang sehingga anak mengerti dan dapat melakukan permainan engklek. Hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang sejalan dengan hipotesis penelitian tindakan kelas yang berbunyi “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Engklek (sunda manda) di TK Islahiyah Mranggen Demak”. Dapat Diterima Keberhasilannya.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil dari penelitian diatas, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

### 1. Bagi guru

Guru TK hendaknya lebih kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kreativitas anak dengan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan engklek dapat mengembangkan anak untuk berfikir kreatif, berimajinasi, mengekspresikan ide-idenya, dan mencoba hal baru sesuai tahapantahapan tumbuh kembang anak dan aspek perkembangannya, agar kreativitas anak dapat berkembang secara maksimal.

### 2. Bagi sekolah

Pihak sekolah sebagai lembaga penyelenggara hendaknya mampu menciptakan kondisi belajar yang memadai dengan memberikan fasilitas dan sarana prasarana yang menunjang dalam pembelajaran khususnya ketika pelaksanaan bermain engklek.

### 3. Bagi Orang Tua

Saran yang dapat peneliti ungkapkan adalah agar orang tua mengajak anak-anak untuk bermain sambil belajar dan meningkatkan motivasi agar anak mengikuti kegiatan secara rutin yang sudah dijadwalkan kepada anak karena untuk melatih motorik kasar, sehingga bisa berkembang lebih optimal,

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Fad, *Permainan Anak Tradisional Indonesia*, Jakarta Timur, Cerdas Interaktif.
- Ardhana Reswari (2021) *Efektivitas Permainan Bola Basket Modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5- 6 Tahun*
- Chasanah, C. (2015). *Pengembangan Permainan Tradisional Gotri untuk Pembelajaran Fisik Motorik Kasar Anak*.
- Elizabeth B Hurlock. 2013. *Perkembangan Anak*, Jakarta, Erlangga.
- Darmayeti, Busri Endang dan Halida, Darmayeti, Busri Endang, Halida, (2013), *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Engklek Pada Usia 5-6 Tahun*, Jurnal PG, PAUD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak.
- Decaprio, Ricahrd. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: Divapress.
- Dini Indriyani, Heri Yusuf Muslihini, Sima Mulyadi (2021) *Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak*
- e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 4. No. 2 -Tahun 2016)
- Elizabeth B Hurlock. 2013. *Perkembangan Anak*, Jakarta, Erlangga.
- Jurnal Pendidikan. 4(2): 6. Hasanah, U. (2016). *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*.
- Jurnal Pendidikan Anak. 5(1): 719-720. Jannah, M. (2019). *Pengembangan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah 7 Mataram Tahun Ajaran 2018/2019*.
- Jurnal Paud Teratai. 7(1): 1. Nurhayati, N. (2020). *Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Jurnal Bungamputi. 6(1): 17.
- Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Humaedi, Andi Saparia, Besse Nirmala, Ikhwan Abduh (2021) *Deteksi Dini Motorik Kasar pada Anak Usia 4-6 Tahun*
- Kiki Maulana, Euis Cici Nurunnisa (2018) *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda*

- Komang Trisna Mardayani, Luh Putu Putri Mahadewi, Mutiara Magta, *“Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B Di PAUD Widhya Laksmi”*, Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini”, Volume 4 No.- Tahun 2016.
- Marneskliker.2015/01/*manfaat-permainan-engklek-untukkecerdasan-anak*.
- Munandar,Utami , 2013. *”Perkembangan Anak Usia Dini “*, Bandung, PT Remaja.
- Rara Aulia Putri, Baik Nilawati Astini, Nurhasanah, Ika Rachmayani.2021. *Pengembangan Permainan Tradisional Gotri untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Melati Desa Nyurlembang Kecamatan Narmada tahun 2021*
- Skripsi. Mataram: Universitas Mataram. Maryati, S. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Sunda Manda Modifikasi di PAUD Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang*.
- Suharsimi Arikunto. 2016. *Prosedur suatu pendekatan Praktek*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Sujarwo dan Cukup Pahala Widi (2015) *“Kemampuan Motorik Kasar dan Halus Anak usia 4-6 tahun”* Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Kolombo No.1, Karangmalang Yogyakarta
- Yhana Pratiwi, M. Kristanto 2015 *Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) pada Anak Kelompok B TK Tunas Rimba II Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015*

## LAMPIRAN 1

## INDIKATOR DIAMATI

INDIKATOR DIAMATI	BUTIR INSTRUMEN	KRITERIA		
		B	C	K
Non lokomotor	Anak berdiri diatas satu kaki dengan seimbang			
Lokomotor	Anak melompat dengan seimbang tanpa jatuh			
Manipulatif	Melempar obyek dengan tangan kanan ke kotak bidang engklek			
Jumlah				
Jumlah Keseluruhan				

Gallahue ( Hidayanti 2013)



## LAMPIRAN 2

**DAFTAR PESERTA DIDIK TK ISLAHIYYAH**

<b>NO.</b>	<b>NO. INDUK</b>	<b>NAMA ANAK</b>	<b>L/ P</b>	<b>TEMPAT TANGGAL LAHIR</b>
1	020508	Alif Hafizh	L	Semarang, 16-05-2015
2	020509	Azka Fathul Halim	L	Demak, 16-02-2016
3	020510	Azzalea Khaliqa Dzalim	P	Semarang, 22-06-2016
4	020512	Earlita Salfina Arsyfa	P	Demak, 13-09-2015
5	020513	Fathir Baihaqi Hendrawan	L	Demak, 06-04-2016
6	020514	Hilal Nasiq Abbas Khan	L	Semarang, 03-04-2016
7	020515	Indriani Umi Lathifah	P	Demak, 26-11-2015
8	020516	Lionel Kenzo Himaputra	L	Demak, 02-04-2016
9	020517	Muhammad Afiq Sulthoni	L	Pekan Baru, 30-07-2016
10	020518	Muhammad Alby Luthfi	L	Demak, 22-01-2016
11	020519	Muhammad Azka Khoirur Rifa'i	L	Semarang, 26-04-2017
12	020520	Muhammad Fikri Rafa Alfarizqi	L	Demak, 03-11-2017
13	020522	Qurrotul Uyun	P	Demak, 22-10-2017
14	020523	Rayya Rushyah Rasyidah	P	Demak, 30-11-2017
15	020524	Tristan Arsakha Kusuma	L	Semarang, 10-02-2017
16	021525	Aisyah Elghazia	P	Demak, 13-02-2017
17	021526	Adila Syifa Ayu Ardhani	P	Semarang, 26-01-2017
18	021527	Ahmad Rafa Saputra	L	Demak, 15-11-2017
19	021528	Ahmad Saif	L	Demak, 31-12-2016
20	021535	Arfan Rizqi Firmansyah	L	Demak, 08-12-2017

## LAMPIRAN 3



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN ( RPPH)  
TK ISLAHIYYAH  
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Semester / Minggu	: II/14
Hari / Tanggal	: Kamis, 09 Juni 2022
Kelompok Usia	: A/B
Tema / Sub tema	: Kendaraan
Kompetensi Dasar	: 1.1, 3,1/4.1, 3.3/4.3, 3.9/4.9, 2.11, 3.12/4.12, 3.15/4.15
Materi	: percaya adanya tuhan, gerakkan meniru, keaksaraan awal, sikap disiplin, lagu-lagu keagamaan, bermain engklek
Model pembelajaran	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan Bahan	: engklek di bidang tanah dengan kapur warna

Proses Kegiatan

**A. PEMBUKAAN**

- Penerapan SOP Pembukaan
- Berdiskusi
- Menyanyi
- Mengenal Kegiatan dan Aturan yang digunakan
- Asmaul husna

**B. INTI**

- Mempersiapkan diri sesuai dengan barisannya
- Anak mengikuti arahan guru dengan baik dan benar
- Anak melaksanakan kegiatan engklek

**C. RECALLING**

- Merapikan Alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan

- Mendiskusikan perilaku yang kurang tepat
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang baru di dapat anak
- Penerapan SOP Makan

#### D. ISTIRAHAT

- Cuci tangan , do'a sebelum makan, makan bekal, do'a sesudah makan , Bermain

#### E. PENUTUPAN

- Menanyakan perasaanya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
- Cerita pendek / Pesan-Pesan
- Membaca surat pendek, hadits dan doa pendek
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Penerapan SOP Penutupan

#### F. RENCANA PENILAIAN

- Sikap : 1. Memahami tata tertib  
2. Percaya adanya tuhan

- Pengetahuan dan Keterampilan : 1. Dapat mengenal permainan tradisional engklek  
2. Praktek

#### G. TEKNIK PENILAIAN : Anecdotal record, catatan observasi, unjuk kerja

Demak, 09 Juli 2022

Mengetahui,  
Kepala TK

Guru Kelas

**Duriyatus Sa'diyah**

**Fardina Aniqotuzzahro**



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN ( RPPH)  
TK ISLAHIYYAH  
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Semester / Minggu	: II/14
Hari / Tanggal	: Jum'at, 10 Juni 2022
Kelompok Usia	: A/B
Tema / Sub tema	: Kendaraan
Kompetensi Dasar	: 1.1, 3.1/4.1, 3.3/4.3, 3.9/4.9, 2.11, 3.12/4.12, 3.15/4.15
Materi	: percaya adanya tuhan, gerakan meniru, keaksaraan awal, sikap disiplin, lagu-lagu keagamaan, kegiatan engklek
Model pembelajaran	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan Bahan	: engklek di bidang tanah dengan kapur warna

Proses Kegiatan

**A. PEMBUKAAN**

- Penerapan SOP Pembukaan
- Berdiskusi
- Menyanyi
  1. Mengenal Kegiatan dan Aturan yang digunakan
  2. Asmaul husna

**B. INTI**

- Anak berbaris
- Guru mengenalkan permainan engklek
- Guru mengenalkan gambar engklek di bidang tanah
- Anak mengikuti gerakan dengan dipandu oleh guru untuk melakukan dengan baik dan benar
- Anak melakukan permainan engklek sesuai giliran

**C. RECALLING**

- Merapikan media kolase yang telah digunakan

- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan
- Mendiskusikan perilaku yang kurang tepat
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang baru di dapat anak
- Penerapan SOP Makan

#### D. ISTIRAHAT

Cuci tangan , do'a sebelum makan, makan bekal, do'a sesudah makan , Bermain

#### E. PENUTUPAN

- Menanyakan perasaanya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
- Cerita pendek / Pesan-Pesan
- Membaca surat pendek, hadits dan doa pendek
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Penerapan SOP Penutupan

#### F. RENCANA PENILAIAN

Sikap : 1. Memahami tata tertib  
2. Percaya adanya tuhan

Pengetahuan dan Keterampilan : 1. Dapat mengenal permainan tradisional engklek

2. Praktek

G. TEKNIK PENILAIAN : Anecdotal record, catatan observasi, unjuk kerja

Demak, 10 Juni 2022

Mengetahui,  
Kepala TK

Guru Kelas

**Duriyatus Sa'diyah**

**Fardina Aniqotuzzahro**



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN ( RPPH)  
TK ISLAHIYYAH  
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Semester / Minggu	: II/14
Hari / Tanggal	: Sabtu, 11 Juni 2022
Kelompok Usia	: A/B
Tema / Sub tema	: Kendaraan
Kompetensi Dasar	: 1.1, 3,1/4.1, 3.3/4.3, 3.9/4.9, 2.11, 3.12/4.12, 3.15/4.15
Materi	: Percaya adanya tuhan, gerakan meniru, keksaraan awal, sikap disiplin, Lagu-lagu keagamaan
Model pembelajaran	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan Bahan	: Kolase <i>loose part</i> bahan plastik

Proses Kegiatan

**A. PEMBUKAAN**

- Penerapan SOP Pembukaan
- Berdiskusi
- Menyanyi
- 1. Mengenal Kegiatan dan Aturan yang digunakan
- 2. Asmaul husna

**B. INTI**

- Anak duduk berkelompok
- Guru mengenalkan permainan tradisional engklek
- Anak melakukan kegiatan permainan engklek

**C. RECALLING**

- Merapikan media yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Mendiskusikan perilaku yang kurang tepat
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

- Penguatan pengetahuan yang baru di dapat anak
- Penerapan SOP Makan

#### D. ISTIRAHAT

Cuci tangan , do'a sebelum makan, makan bekal, do'a sesudah makan , Bermain

#### E. PENUTUPAN

1. Menanyakan perasaanya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
3. Cerita pendek / Pesan-Pesan
4. Membaca surat pendek, hadits dan doa pendek
5. Menginformasikan kegiatan untuk besok
6. Penerapan SOP Penutupan

#### F. RENCANA PENILAIAN

Sikap : 1. Memahami tata tertib  
2. Percaya adanya tuhan

Pengetahuan dan Keterampilan : 1. Dapat mengamati tentang kegiatan engklek  
2. Praktek

G. TEKNIK PENILAIAN: anecdotal record, catatan observasi, unjuk kerja

Demak,11 Juni 2022

Mengetahui,  
Kepala TK

Guru Kelas

**Duriyatus Sa'diyah**

**Fardina Aniqotuzzahro**



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN ( RPPH)  
TK ISLAHIYYAH  
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Semester / Minggu	: II/15
Hari / Tanggal	: Kamis, 16 Juni 2022
Kelompok Usia	: A/B
Tema / Sub tema	: Kendaraan
Kompetensi Dasar	: 1.1, 3,1/4.1, 3.3/4.3, 3.9/4.9, 2.11, 3.12/4.12, 3.15/4.15
Materi	: Percaya adanya tuhan, gerakan meniru, keksaraan awal, sikap disiplin, lagu keagamaan
Model pembelajaran	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan Bahan	: engklek kardus modifikasi

Proses Kegiatan

**A. PEMBUKAAN**

- Penerapan SOP Pembukaan
- Berdiskusi
- Menyanyi
- Mengenal Kegiatan dan Aturan yang digunakan
- Asmaul husna

**B. INTI**

- Anak duduk berkelompok terlebih dahulu
- Guru mengajarkan caraengklek dengan benar
- Anak mengikutiengklekdengan dipandu oleh guru untuk melakukan dengan baik dan benar
- Anak mulaibermain engklek dengan kardus modifikasi

**C. RECALLING**

- Merapikan Bahan yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan
- Mendiskusikan perilaku yang kurang tepat
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya



- Penguatan pengetahuan yang baru di dapat anak
- Penerapan SOP Makan

#### D. ISTIRAHAT

Cuci tangan , do'a sebelum makan, makan bekal, do'a sesudah makan , Bermain

#### E. PENUTUPAN

1. Menanyakan perasaanya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
3. Cerita pendek / Pesan-Pesan
4. Membaca surat pendek, hadits dan doa pendek
5. Menginformasikan kegiatan untuk besok
6. Penerapan SOP Penutupan

#### F. RENCANA PENILAIAN

Sikap : 1. Memahami tata tertib

2. Percaya adanya tuhan

Pengetahuan dan Keterampilan : 1. Dapat melakukan kegiatan engklek kardus modifikasi

2. Praktek

G. TEKNIK PENILAIAN : Anecdotal record, catatan observasi, unjuk kerja

Demak, 16 Juni 2022

Mengetahui,  
Kepala TK

Guru Kelas

**Duriyatus Sa'diyah**

**Fardina Aniqotuzzahro**



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN ( RPPH)  
TK ISLAHIYYAH  
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Semester / Minggu	: II/15
Hari / Tanggal	: Jum'at, 17 Juni 2022
Kelompok Usia	: A
Tema / Sub tema	: Kendaraan
Kompetensi Dasar	: 1.1, 3.1/4.1, 3.3/4.3, 3.9/4.9, 2.11, 3.12/4.12, 3.15/4.15
Materi	: Percaya adanya tuhan, gerakkan meniru, keksaraan awal, sikap disiplin, Lagu-lagu keagamaan
Model pembelajaran	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan Bahan	: engklek di bidang tanah dengankardus modifikasi

Proses Kegiatan

**A. PEMBUKAAN**

- Penerapan SOP Pembukaan
- Berdiskusi
- Menyanyi
- Mengenal Kegiatan dan Aturan yang digunakan
- Asmaul husna

**B. INTI**

- Anak mempersiapkan diri sesuai dengan barisannya
- Guru mengajarkan cara bermain engklek
- Anak mengikuti permainan engklek di pandu guru
- Anak melakukan gerakanengklek sesuai dengan kode yang sudah dihafal

**C. RECALLING**

- Merapikan Alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan
- Mendiskusikan perilaku yang kurang tepat
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang baru di dapat anak

- Penerapan SOP Makan

#### D. ISTIRAHAT

Cuci tangan , do'a sebelum makan, makan bekal, do'a sesudah makan , Bermain

#### E. PENUTUPAN

- Menanyakan perasaanya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
- Cerita pendek / Pesan-Pesan
- Membaca surat pendek, hadits dan doa pendek
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Penerapan SOP Penutupan

#### F. RENCANA PENILAIAN

Sikap : 1. Memahami tata tertib  
2. percaya adanya tuhan

Pengetahuan dan Keterampilan : 1. Dapat memainkan engklek di kardus modifikasi  
2. Praktek

TEKNIK PENILAIAN : Anecdotal record, catatan observasi, unjuk kerja

Demak, 17 Juni 2022

Mengetahui,  
Kepala TK

Guru Kelas

**Duriyatus Sa'diyah**

**Fardina Aniqotuzzahro**



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN ( RPPH)  
TK ISLAHIYYAH  
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Semester / Minggu	: II/15
Hari / Tanggal	: Sabtu, 18 Juni 2022
Kelompok Usia	: A/B
Tema / Sub tema	: Kendaraan
Kompetensi Dasar	: 1.1, 3.1/4.1, 3.3/4.3, 3.9/4.9, 2.11, 3.12/4.12, 3.15/4.15
Materi	: Percaya adanya tuhan, gerakkan meniru, keksaraan awal, sikap disiplin, Lagu-lagu keagamaan
Model pembelajaran	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan Bahan	: engklek di bidang tanah dengankardus modifikasi

Proses Kegiatan

**A. PEMBUKAAN**

- Penerapan SOP Pembukaan
- Berdiskusi
- Menyanyi
- Mengenal Kegiatan dan Aturan yang digunakan
- Asmaul husna

**B. INTI**

- Anak mempersiapkan diri sesuai dengan barisannya
- Guru mengajarkan cara bermain engklek
- Anak mengikuti permainan engklek di pandu guru
- Anak melakukan gerakan engklek sesuai dengan kode yang sudah dihafal

**C. RECALLING**

- Merapikan Alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan
- Mendiskusikan perilaku yang kurang tepat

- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang baru di dapat anak
- Penerapan SOP Makan

#### D. ISTIRAHAT

Cuci tangan , do'a sebelum makan, makan bekal, do'a sesudah makan , Bermain

#### E. PENUTUPAN

- Menanyakan perasaanya selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
- Cerita pendek / Pesan-Pesan
- Membaca surat pendek, hadits dan doa pendek
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Penerapan SOP Penutupan

#### F. RENCANA PENILAIAN

Sikap : 1. Memahami tata tertib  
2. percaya adanya tuhan

Pengetahuan dan Keterampilan : 1. Dapat memainkan engklek di kardus modifikasi  
2. Praktek

TEKNIK PENILAIAN : Anecdotal record, catatan observasi, unjuk kerja

Demak, 18 Juni 2022

Mengetahui,  
Kepala TK

Guru Kelas

**Duriyatus Sa'diyah**

**Fardina Aniqotuzzahro**

## LAMPIRAN 4

## LEMBAR OBSERVASI PRA SIKLUS

Waktu : Rabu, 8 Juni 2022

No.	Indikator	Nama Anak																			Kriteria			
		Alif	Halim	Khaliqa	Earlita	Fathir	Hilal	Indri	Lionel	Alifq	Alby	Khoiru	Rafa	Uyun	Rayya	Tristan	Zia	Syifa	Rafa S	Saif	Arfan	KURANG	CUKUP	BAIK
1	Anak berdiri diatas satu kaki dengan seimbang	1	1	1	3	3	3	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	10	7	3
2	Anak melompat dengan seimbang tanpa jatuh	1	1	1	3	3	3	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	10	7	3
3	Melempar obyek dengan tangan kanan ke kotak bidang engklek	1	1	1	3	3	3	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	10	7	3

## LAMPIRAN 5

## LEMBAR OBSERVASI SIKLUS 1 HARI 1

Waktu :Kamis, 9 juni 2022

No.	Indikator	Nama Anak																		Kriteria				
		Alif	Halim	Khaliqa	Earlita	Fathir	Hilal	Indri	Lionel	Afiq	Alby	Khoiru	Rafa	Uyun	Rayya	Tristan	Zia	Syifa	Rafa S	Saif	Arfan	KURANG	CUKUP	BAIK
1	Anak berdiri diatas satu kaki dengan seimbang	1	1	1	3	3	3	1	2	1	2	2	3	1	1	3	1	3	2	1	2	9	6	6
2	Anak melompat dengan seimbang tanpa jatuh	1	1	1	3	3	3	1	2	1	2	2	3	1	1	3	1	3	2	1	2	9	6	6
3	Melempar obyek dengan tangan kanan ke kotak bidang engklek	1	1	1	3	3	3	1	2	1	2	2	3	1	1	3	1	3	2	1	2	9	6	6

**LEMBAR OBSERVASI SIKLUS 1 HARI 2**

**Waktu : Jum'at, 10 juni 2022**

No.	Indikator	Nama Anak																			Kriteria			
		Alif	Halim	Khaliqa	Earlita	Fathir	Hilal	Indri	Lionel	Afiq	Alby	Khoiru	Rafa	Uyun	Rayya	Tristan	Zia	Syifa	Rafa S	Saif	Arfan	KURANG	CUKUP	BAIK
1	Anak berdiri diatas satu kaki dengan seimbang	1	1	2	3	3	3	3	2	1	2	2	3	1	3	3	1	3	3	1	2	6	5	9
2	Anak melompat dengan seimbang tanpa jatuh	1	1	2	3	3	3	3	2	1	2	2	3	1	3	3	1	3	3	1	2	6	5	9
3	Melempar obyek dengan tangan kanan ke kotak bidang engklek	1	1	2	3	3	3	3	2	1	2	2	3	1	3	3	1	3	3	1	2	6	5	9



**LEMBAR OBSERVASI SIKLUS 1 HARI 3**

**Waktu : Sabtu, 11 Juni 2022**

No.	Indikator	Nama Anak																				Kriteria		
		Alif	Halim	Khaliqa	Earlita	Fathir	Hilal	Indri	Lionel	Afiq	Alby	Khoiru	Rafa	Uyun	Rayya	Tristan	Zia	Syifa	Rafa S	Saif	Arfan	KURANG	CUKUP	BAIK
1	Anak berdiri diatas satu kaki dengan seimbang	1	1	2	3	3	3	3	3	1	2	3	3	2	3	3	1	3	3	1	2	5	4	11
2	Anak melompat dengan seimbang tanpa jatuh	1	1	2	3	3	3	3	3	1	2	3	3	2	3	3	1	3	3	1	2	5	4	11
3	Melempar obyek dengan tangan kanan ke kotak bidang engklek	1	1	2	3	3	3	3	3	1	2	3	3	2	3	3	1	3	3	1	2	5	4	11

## LAMPIRAN 6

## LEMBAR OBSERVASI SIKLUS 11 HARI 1

Waktu : Kamis, 16 Juni 2022

No.	Indikator	Nama Anak																			Kriteria			
		Alif	Halim	Khaliqa	Earlita	Fathir	Hilal	Indri	Lionel	Afiq	Alby	Khoiru	Rafa	Uyun	Rayya	Tristan	Zia	Syifa	Rafa S	Saif	Arfan	KURANG	CUKUP	BAIK
1	Anak berdiri diatas satu kaki dengan seimbang	2	1	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	2	2	3	1	2	3	5	12
2	Anak melompat dengan seimbang tanpa jatuh	2	1	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	2	2	3	1	2	3	5	12
3	Melempar obyek dengan tangan kanan ke kotak bidang engklek	2	1	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	2	2	3	1	2	3	5	12

**LEMBAR OBSERVASI SIKLUS 11 HARI 2**

**Waktu : Jum'at, 17 Juni 2022**

No.	Indikator	Nama Anak																				Kriteria		
		Alif	Halim	Khalifa	Earlita	Fathir	Hilal	Indri	Lionel	Alfiq	Alby	Khoiru	Rafa	Uyun	Rayya	Tristan	Zia	Syifa	Rafa S	Saif	Arfan	KURANG	CUKUP	BAIK
1	Anak berdiri diatas satu kaki dengan seimbang	2	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	1	5	14
2	Anak melompat dengan seimbang tanpa jatuh	2	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	1	5	14
3	Melempar obyek dengan tangan kanan ke kotak bidang engklek	2	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	1	5	14

**LEMBAR OBSERVASI SIKLUS II HARI 3**

**Waktu :sabtu, 18 juni 2022**

No.	Indikator	Nama Anak																				Kriteria		
		Alif	Halim	Khaliqa	Earlita	Fathir	Hilal	Indri	Lionel	Afiq	Alby	Khoiru	Rafa	Uyun	Rayya	Tristan	Zia	Syifa	Rafa S	Saif	Arfan	KURANG	CUKUP	BAIK
1	Anak berdiri diatas satu kaki dengan seimbang	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	0	4	16
2	Anak melompat dengan seimbang tanpa jatuh	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	0	4	16
3	Melempar obyek dengan tangan kanan ke kotak bidang engklek	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	0	4	16

LAMPIRAN 7

DOKUMENTASI





## LAMPIRAN 8



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)**

Jalan Sidodadi Timur No. 24 - Dr. Cipto Semarang – Indonesia  
 Telepon (024) 8316377 Faks, 8448217 Email: [upgrismg@gmail.com](mailto:upgrismg@gmail.com) Homepage: [www.upgrismg.ac.id](http://www.upgrismg.ac.id)

Nomor : 0354/IP-AM/FIP/UPGRIS/III/2022

22 Maret 2022

Lampiran : 1 (satu) berkas

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala TK Islahiyah Mranggen Demak  
 di Demak

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : Fardina Aniqotuzzahro

N P M : 19156039

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Program Studi : PG-PAUD

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK  
 MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK (SUNDA MANDA) DI TK  
 ISLAHIYYAH MRANGGEN DEMAK TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Schubungan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Bapak/Ibu memberikan ijin mahasiswa tersebut untuk melakukan Ijin Penelitian.

Atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.



Wakil Dekan I,

Mei Fita Asri Untari, S.Pd. M.Pd.  
 NPP 098401240

## LAMPIRAN 9



**YAYASAN "NURUSSALAM MRANGGEN DEMAK"**  
**SK. Menteri Kehakiman dan HAM RI No. C- 254.01.02 TH. 2006**  
**TAMAN KANAK-KANAK ISLAM ISLAHIYYAH**  
**Alamat : Jl. Kauman Raya No. 8 Mranggen- Demak 59567**

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

**No.69/TKISL/VI/2022**

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala TK Islahiyyah Mranggen Demak menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Fardina aniqotuzzahro  
 NPM : 19156039  
 Fakultas : Ilmu Pendidikan  
 Program study : PG-PAUD

Benar – benar telah melakukan penelitiandi TK Islahiyyah Mranggen Demak untuk judul skripsi " UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK (SUNDA MANDA) DI TK ISLAHIYYAH MRANGGEN DEMAK " semester II Tahun pelajaran 2021/2022 dari tanggal 09 Juni 2022 sampai dengan 18 Juni 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mranggen, 08 Juni 2022



*[Handwritten Signature]*  
 Lurriyatus sa'diyah



## LAMPIRAN 10

## PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Pembimbing I

Nama : Dr. Muniroh Murawor S.Pi M.Pd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	8 Oktober	Usulan Tema dan Judul	h
2.	18 Oktober	Sistematika proposal skripsi	h
3.	18 Nopember	Latar belakang, Rumusan masalah, tujuan, manfaat.	h
4.	21 Desember	Kajian teori, kerangka berpikir, hipotesis	h
5.	11 Februari	Metode penelitian	h
6.	2 April	Bab I, II, III	h
7.	7 April	Bab IV	h
8.	17 Mei	Bab V	h
9.	20 Juli	Bimbingan Revisi Bab v Lampiran	h
10.	20 Juli	Menunjukkan daftar sidang	h

## PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Pembimbing II

Nama : Dwi Prasetyowati, D.H.S.Pd, M.Pd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	8 Oktober	Usulan Tema dan judul	✓
2.	18 Oktober	Sistematika proposal skripsi	✓
3.	18 Nopember	Latar belakang, Rumusan masalah, tujuan, manfaat	✓
4.	21 Desember	Kajian teori, kerangka berpikir, hipotesis	✓
5.	11. Februari	Metode penelitian	✓
6.	2 April	Bab I, II, III	✓
7.	7 April	Bab IV	✓
8.	17 Mei	Bab V	✓
9.	20 Juli	Bimbingan revisi bab V Lampiran	✓
10.	26 Juli	Menunjukkan daftar sidang	✓