

PENGEMBANGAN PERMAINAN ENKLEK KUCING (ENGCI) UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN

Choirinah Azizah Uswatun Hasanah¹, Dewi Komalasari², Wulan Patria Saroinsong³, Mallevi Agustin Ningrum⁴

¹²³⁴Universitas Negeri Surabaya

Email : choirinah.18055@mhs.unesa.ac.id¹, dewikomalasari@unesa.ac.id², wulansaroinsong@unesa.ac.id³, malleviningrum@unesa.ac.id⁴

Abstrak: Perkembangan fisik motorik merupakan salah satu faktor penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan. Tujuan pada penelitian ini untuk mengembangkan permainan engklek kucing dengan menggunakan model ADDIE dengan subjek penelitian 30 anak kelompok B di TK Mathloul Ulum. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini menghasilkan produk berupa permainan engklek kucing yang layak dan efektif diterapkan untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar dengan nilai presentase validasi materi sebesar 86,36%, validasi media sebesar 88,63% yang tergolong kategori sangat baik. Hasil penerapan permainan engklek kucing diperoleh hasil data kemampuan motorik kasar yang meliputi data *pretest* sebesar 5.97 dan *posttest* sebesar 7.90. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan motorik kasar yang terlihat dari data rata-rata *pretest* dan *posttest* yang berbeda. Analisis data menggunakan uji paired sampel t-test dengan perolehan nilai sig. 0.000 bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan motorik kasar antara data *pretest* dan *posttest*. Penerapan permainan engklek kucing bermanfaat untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Permainan Engklek Kucing, Anak Usia Dini

LATAR BELAKANG

Pada usia 5-6 tahun anak sedang berada dalam sebuah proses pertumbuhan dan perkembangan. Dalam masa itu seringkali disebut dengan masa keemasan, sebab setiap anak bisa tumbuh dan berkembang secara optimal. Masa ini juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak terutama pada perkembangan anak di periode berikutnya hingga masa dewasa (Busthomi & Yazid, 2012). Salah satu aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan sejak usia dini adalah aspek perkembangan fisik motorik.

Perkembangan fisik motorik dapat mempengaruhi kehidupan seorang anak baik secara langsung maupun tidak langsung (Hurlock, 1978: 114). Hurlock juga menambahkan bahwa pengaruh secara langsung adalah perkembangan fisik akan menentukan kemampuan anak dalam bergerak. Dalam hal ini, guru dapat mengoptimalkan kemampuan motorik kasar untuk anak melalui berbagai aktivitas yang dapat menarik minat anak dan menyenangkan untuk anak saat dilakukan. Aktivitas yang dapat diberikan kepada anak dalam menstimulasi dan mengembangkan kemampuan motorik kasar anak yaitu melalui aktivitas yang melibatkan kaki, tangan, dan keseluruhan anggota badan (Hurlock, 2011).

Kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan tubuh seseorang dalam menggunakan sebagian atau seluruh anggota tubuh dalam melakukan berbagai aktivitas gerak yang dilakukan. Menurut Hayati (2019) menjelaskan bahwa kemampuan motorik itu erat kaitannya dengan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord* sehingga kemampuan motorik ini biasanya digunakan oleh anak untuk melakukan aktivitas olahraga yang berhubungan dengan kecakapan anak dalam melakukan berbagai gerakan seperti berlari, melompat, melempar, berjalan lambat dan cepat, berguling, berjinjit, dan berputar (Hayati, 2019). Selain itu, kemampuan motorik kasar juga merupakan suatu gerakan tubuh yang melibatkan sebagian besar otot yang ada dalam diri anak seperti merangkak, melempar, meloncat, dan melompat (Chasanah & Komalasari, 2015).

Pengoptimalan stimulus dalam mengembangkan aspek perkembangan motorik anak dapat dilakukan melalui aktivitas bermain. Bermain adalah salah satu pembelajaran yang efektif bagi anak. Dengan bermain, anak dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang harus dilalui anak terutama aspek perkembangan fisik motorik khususnya kemampuan motorik kasar. Kemampuan motorik kasar memungkinkan anak belajar terampil menggerakkan anggota tubuh dan membantu anak dalam melatih kekuatan kaki, keseimbangan, kelincahan, serta koordinasi tangan dan mata. Menurut Soetjningsih, (2012) masa usia dini adalah masa dimana anak sangat senang bergerak. Oleh sebab itu, sebagai guru harus memberikan stimulasi untuk mengembangkan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas geraknya, khususnya kemampuan motorik kasar.

Pemerintah menegaskan program pengembangan anak usia dini diberikan melalui pemberian rangsangan pendidikan belajar sambil bermain. Belajar sambil bermain pada anak usia dini lebih ditekankan pada jenis permainan yang digunakan oleh anak. Dalam artian, terdapat jenis permainan tertentu yang cocok atau secara khusus didesain agar dapat mempermudah dalam proses pembelajaran yang diterapkan kepada anak. Karena ketika anak bermain, anak menggunakan otot-otot tubuhnya untuk merangsang indera anak dalam mengeksplorasi lingkungan yang ada di sekitar. Salah satu contoh jenis permainan yang dapat mempengaruhi kemampuan motorik kasar anak adalah permainan tradisional (Saroinsong, 2022).

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang diwariskan oleh nenek moyang secara turun temurun (Rahayu, 2019). Permainan tradisional biasanya menggunakan alat-alat

sederhana yang ada di lingkungan sekitar seperti tanah, ranting dan batu. Salah satu jenis permainan tradisional adalah permainan tradisional engklek. Permainan tradisional engklek merupakan sebuah permainan yang dilakukan dengan cara lompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak selanjutnya dimana sebelum melompat pemain harus melemparkan batu terlebih dahulu ke kotak engklek yang sudah digambar sebelum permainan dimulai yang kemudian berputar balik untuk mengambil batu yang sudah dilempar sebelumnya (Muslimah, 2018).

Adapun manfaat dari permainan engklek dapat melatih ketangkasan, kelincahan, kecepatan, keseimbangan dan kekuatan anak. Dengan kemampuan tersebut, anak akan mampu bergerak tanpa adanya hambatan atau kesulitan dalam berbagai kegiatan (Indriyani, 2021). Hal ini didukung oleh pendapat Apriani (2013) bahwa permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan fisik seseorang, karena dalam permainan engklek itu sendiri anak diharuskan untuk menggerakkan seluruh tubuh dalam melatih ketangkasan, kelincahan, kemampuan komunikasi, menyusun strategi yang baik, melatih emosi, serta melatih anak belajar kelompok dan bekerja sama. Permainan tradisional engklek ini tidak hanya untuk melatih kemampuan motorik kasar anak saja, akan tetapi terdapat banyak hal yang dapat dikembangkan seperti kecerdasan kinestetik, intrapersonal, interpersonal, dan naturalis (Pramitasari & Ningrum, 2018).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di TK Mathlul Ulum Sidoarjo menunjukkan bahwa adanya permasalahan pada kemampuan motorik kasar anak yang masih belum berkembang secara maksimal. Permasalahan itu terlihat pada saat kegiatan senam yang dilakukan setiap satu minggu sekali di sekolah. Pada gerakan berdiri menggunakan satu kaki terlihat bahwa anak belum mampu melakukan gerakan berdiri menggunakan satu kaki saat senam dalam kurun waktu 8 detik. Hal ini juga dipengaruhi oleh pembelajaran yang diterapkan dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. Anak lebih melakukan kegiatan *self improvement* atau pengembangan diri sendiri seperti bermain lari kejar-kejaran dan bermain Alat Permainan Edukatif outdoor bersama temannya seperti ayunan, jungkat jungkit dan tangga majemuk. Akibatnya, kemampuan motorik kasar anak kurang terstimulasi secara maksimal

Hal ini dibuktikan juga ketika penelitian yang dilakukan. Dalam kegiatan penelitian tersebut, terdapat kegiatan yang digunakan untuk melatih keseimbangan anak yaitu berjalan seperti diatas papan titian. Pada saat *pretest* dilakukan, 62% anak belum mampu berjalan dengan seimbang. Setelah dilakukannya *treatment* dengan kegiatan main yaitu melintasi garis sambil merentangkan kedua tangan dan kaki anak berjalan secara bergantian, terdapat peningkatan yang signifikan. Dari hasil uji coba yang telah dilakukan dalam hasil *posttest* pada indikator berjalan dengan satu kaki mendapatkan nilai presentase sebesar 93,75% yang menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak dapat terstimulasi dengan baik.

Oleh karena itu melalui bermain permainan tradisional engklek, diharapkan dapat mengembangkan perkembangan motorik anak sejak dini khususnya kemampuan motorik kasar. Selain itu, anak juga belum mengetahui langkah-langkah dari permainan tradisional engklek itu sendiri. Permainan tradisional engklek juga merupakan warisan dari nenek moyang yang perlu diajarkan pada anak dan dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal serta memungkinkan anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya kemampuan motorik kasar (Hotimah, 2018).

Permainan engklek kucing atau dapat disebut dengan permainan engci adalah permainan modifikasi dari permainan tradisional engklek. Permainan engklek kucing ini merupakan sebuah permainan yang bermanfaat untuk melatih kemampuan motorik kasar anak, mudah, menyenangkan serta tidak membahayakan bagi anak. Permainan engklek kucing ini juga dapat

digunakan sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran fisik motorik khususnya kemampuan motorik kasar. Alas main permainan engklek kucing terbuat dari bahan foam xpe yang memiliki busa dengan ketebalan 10 mm dan dilapisi kain, tidak membekas saat disentuh dan diinjaki oleh anak serta terbuat dari bahan yang tidak mudah sobek.

Oleh sebab itu, peneliti ingin mengenalkan pada anak mengenai permainan tradisional engklek yang sudah ada sejak zaman dahulu karena perkembangan zaman yang semakin maju memungkinkan anak tidak memahami jika tidak dikenalkan sejak dini. Permainan tradisional engklek ini dikenalkan pada anak dengan versi yang berbeda dengan menyesuaikan subtema binatang kucing. Pemilihan binatang kucing juga karena peneliti ingin anak dapat menirukan gerakan kucing berjalan pada kegiatan merangkak namun hanya mengambil kepala kucing dan tidak boleh diinjaki oleh anak untuk mengajarkan pada anak untuk tidak menganiaya dan berbuat baik kepada makhluk hidup khususnya binatang. Dalam permainan engklek kucing ini, selain kegiatan merangkak dan bermain engklek juga ditambahkan kegiatan lain yang mendukung dalam permainan seperti berjinjit, berjalan seperti diatas papan titian dan meloncat serta menirukan suara kucing.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka diperlukan adanya kegiatan pembelajaran melalui aktivitas bermain yang menarik, menyenangkan dan dapat menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. Sehingga perlu dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Permainan Engklek Kucing untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun".

Tujuan dalam penelitian ini meliputi: 1) Untuk mengetahui pengembangan permainan engklek kucing untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun; 2) Untuk mengetahui keefektifan permainan engklek kucing untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2017).

Subjek uji coba dalam kegiatan penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun atau kelompok B TK Mathlul Ulum Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo yang berjumlah 30 anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket, observasi dan dokumentasi.

Penelitian ini pengujian validitas instrumen menggunakan validitas konstruk (*construct validity*) dengan menggunakan pendapat dari para ahli (*judgment experts*). Setelah instrumen dikonstruksi mengenai aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka akan dikonsultasikan kepada para ahli baik dari ahli materi maupun ahli media. Sedangkan Reliabilitas adalah kestabilan dari hasil pengukuran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pengujian reliabilitas jenis *internal consistency* yaitu dengan cara menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan menggunakan teknik tertentu. Hasil uji instrumen dianalisis menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2010).

Teknik analisis data yang dilakukan adalah menggunakan : Pertama, analisis kelayakan, rumus yang digunakan untuk menghitung persentase kelayakan dengan menggunakan Skala Likert (Sugiyono, 2015). Nilai rata-rata hasil validasi kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria validitas produk pengembangan berikut: (a) 0% - 25% kriteria sangat tidak layak dan revisi, (b) 26% - 50% kriteria tidak layak dan revisi, (c) 51% - 75% kriteria layak dan tidak revisi, (d) 76% - 100% kriteria sangat layak dan tidak revisi (Riduwan, 2013). Kedua, analisis keefektifan

menggunakan angket lembar observasi kemampuan motorik kasar pada anak dimana penilaian keefektifan menggunakan statistik parametrik dengan uji T apabila hasil berdistribusi normal dan apabila data berdistribusi tidak normal menggunakan statistik non parametrik dengan uji Z (Nasrum, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Peneliti telah melakukan pengamatan di kelompok B TK Mathlaul Ulum Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo, menunjukkan bahwa adanya permasalahan pada kemampuan motorik kasar anak masih belum berkembang dengan maksimal. Permasalahan ini terlihat pada saat kegiatan pembelajaran motorik kasar dilakukan, anak-anak hanya diajarkan permainan lari-larian, ayunan, jungkat-jangkit, tangga majemuk dan tidak banyak mengajarkan permainan-permainan yang lain.

Pemberian rangsangan motorik kasar pada anak selama ini hanya dilakukan sekedarnya saja. Pada gerakan berdiri menggunakan satu kaki terlihat bahwa anak belum mampu melakukan gerakan berdiri menggunakan satu kaki saat senam dalam kurun waktu 8 detik. Hal ini juga dipengaruhi oleh pembelajaran yang diterapkan dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. Anak lebih melakukan kegiatan *self improvement* atau pengembangan diri sendiri seperti bermain lari kejar-kejaran dan bermain Alat Permainan Edukatif outdoor bersama temannya seperti ayunan, jungkat jungkit dan tangga majemuk. Akibatnya, kemampuan motorik kasar anak kurang terstimulasi dengan maksimal

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap pertama adalah untuk menyusun desain permainan engklek kucing. Permainan engklek kucing terdiri dari beberapa bentuk gerakan kucing yang disesuaikan dengan tema binatang dengan sub-sub tema binatang kucing. Bahan alas yang digunakan terbuat dari bahan foam xpe yang memiliki busa dengan ketebalan 10 mm yang dilapisi kain, tidak licin dan aman bagi anak. Permainan ini sangat fleksibel sehingga mudah dibawa kemana-mana karena permainan engklek kucing ini dikemas dengan menggunakan tas serta dapat dimainkan kapan dan dimana saja.

Berikut adalah tahapan perbaikan media permainan engklek kucing:

1. Pertama, permainan ini dinamakan permainan engklek tematik dengan memuat tiga tema (buah, sayur dan binatang) yang dapat dibongkar pasang. Namun terlalu banyak tema didalamnya, lebih baik difokuskan pada satu tema saja akan tetapi banyak kegiatan yang dapat dimainkan.
2. Kedua, setelah mendapatkan tema binatang (katak, monyet, buaya, kokola, ular dan kegiatan lain yang mendukung) akhirnya berubah desain seperti gambar di samping. Namun kegiatan yang ada terlalu banyak dan akhirnya membuat anak capek. Lebih baik difokuskan pada satu subtema dan hanya terdiri 4-5 kegiatan main.
3. Ketiga, kegiatan dalam permainan sudah bagus, namun lebih baik diberikan latar belakang gambar yang tidak terlalu ramai agar anak fokus pada kegiatannya saja bukan pada berbagai gambar yang ada. Serta bentuk pola seperti permainan maze agar anak mampu menentukan jalur untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.
4. Keempat, setelah melakukan revisi akhirnya desain terakhir menggunakan sub tema kucing dengan mengambil 4 kegiatan untuk anak.

Tahap kedua adalah dilakukan penyusunan instrumen yang ditujukan kepada ahli materi dan ahli media.

1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi yaitu sebagai berikut : (1) Berjalan merangkak, (2) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, (3) Berjalan jinjit, (4) Melompat tanpa mengenai garis, (5) Berjalan dengan satu kaki, (6) Melompat menggunakan satu kaki, (7) Melompat dengan kedua kaki lebih dari satu kali, (8) Melompat dengan satu kaki lebih dari satu kali (Hurlock, 2011; Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini).
2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media yaitu sebagai berikut : (1) Gambar sesuai dengan isi materi, (2) Penampilan unsur tata letak pola permainan engklek sudah sesuai, (3) Kejelasan gambar-gambar pada permainan engklek, (4) Kesesuaian desain permainan dengan karakteristik anak, (5) Warna yang digunakan menarik dan gambar kontras dengan latar belakang, (6) Kesesuaian permainan dengan karakteristik anak, (7) Permainan mudah digunakan, (8) Ketepatan permainan dalam menstimulasi motorik kasar anak (Violita, 2020).

Tahap ketiga adalah dilakukan penyusunan instrumen lembar observasi anak. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Anak yaitu sebagai berikut : (1) Berjalan merangkak, (2) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, (3) Berjalan jinjit, (4) Melompat tanpa mengenai garis, (5) Berjalan dengan satu kaki, (6) Melompat menggunakan satu kaki, (7) Melompat dengan kedua kaki lebih dari satu kali, (8) Melompat dengan satu kaki lebih dari satu kali (Hurlock, 2011; Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini).

Kriteria Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak : (1) Belum Berkembang (BB) = Anak belum mampu melakukan empat kegiatan main dengan benar sesuai aturan, (2) Masih Berkembang (MB) = Anak mampu melakukan satu kegiatan main sesuai aturan dengan benar, (3) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) = Anak mampu melakukan 2-3 kegiatan main sesuai aturan dengan benar, (4) Berkembang Sangat Baik (BSB) = Anak mampu melakukan empat kegiatan main sesuai aturan dengan baik dan benar.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti mengembangkan dan menghasilkan produk berbentuk permainan engklek kucing. Selanjutnya, media yang telah dikembangkan tersebut akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media engklek kucing yang telah dikembangkan. Berikut adalah hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Berdasarkan perolehan nilai persentase keseluruhan validasi dari para ahli yang sudah *dijabarkan* di atas, nilai yang didapatkan oleh validasi materi sebesar 81,25% dan validasi media sebesar 86,36% dimana keseluruhan nilai validasi tersebut berada pada interval presentase $76 \leq \text{skor} \leq 100$. Sesuai range persentase kategori tingkat penilaian (Riduwan, 2013), hasil penilaian validator terhadap media engklek kucing tergolong dalam kategori sangat baik, sangat layak dan tidak revisi. Selain itu hasil validasi media permainan engklek kucing mendapatkan masukan dan rekomendasi agar permainan engklek kucing ini dibentuk seperti maze untuk menarik minat anak dan menstimulasi kemampuan anak dalam pemecahan masalah dengan menentukan jalur untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

4. Tahap Pelaksanaan (*Implementation*)

Tahapan ini dilaksanakan untuk mengetahui tingkat keefektifan dari produk permainan engklek kucing terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Media

engklek kucing yang sudah dinyatakan layak, di uji cobakan pada 30 anak kelompok B di TK Mathlaul Ulum Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo.

Sebelum itu, akan dilakukan pengujian reabilitas menggunakan keseluruhan item pertanyaan yang dikorelasikan dengan masing-masing skor pada item dengan skor totalnya menggunakan rumus *cronbach's alpha* dengan nilai koefisien *Alpha Cronbach* $\geq 0,6$. Hasil uji reliabilitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Hasil uji reliabilitas dari 8 item pertanyaan menunjukkan bahwa seluruh variabel penelitian ini memiliki koefisien *alpha Cronbach's* sebesar 0,925 karena 0,905 lebih besar dari 0,60. Dengan demikian kuesioner yang digunakan sebagai instrumen pengukur data dapat dinyatakan reliabel atau konsisten.

Untuk mengetahui apakah permainan engklek kucing efektif untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun pada kelompok B di TK Mathlaul Ulum Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo, akan melakukan uji asumsi klasik meliputi:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah suatu data tersebut berdistribusi normal dengan menentukan rumus nilai Sig $> 0,05$. Pengujian normalitas ini menggunakan *One Sample Kolmogrov Sminov* dengan hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai sig 0,143 $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa keseluruhan data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan melihat apakah data dalam penelitian tersebut bersifat homogen atau tidak. Pengujian uji hogenitas ini menggunakan uji Levene dengan pengambilan keputusan jika $nig\ sig > 0,05$ maka dinyatakan homogen. Dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai sig 0,723 > 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen.

c. Statistik Deskriptif

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data kemampuan motorik kasar yang meliputi data *pretest* dan *posttest*. Data rata-rata sebelum perlakuan sebesar 5.97. Selanjutnya, data rata-rata setelah perlakuan sebesar 7.90. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan motorik kasar yang terlihat dari data rata-rata *pretest* dan *posttest* yang berbeda. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan nilai rata-rata kemampuan motorik kasar yang signifikan setelah diberikan perlakuan berupa permainan engklek kucing.

d. Uji Paired Sampel T-test

Uji *paired sampel t test* digunakan untuk melihat apakah ada perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Jika nilai signifikansi 2 tailed < 0.05 maka ada perbedaan jika nilai sig 2 tailed > 0.05 tidak ada perbedaan. Berikut hasil perhitungan uji paired sampel t-tes:

Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa nilai sig 2-tailed 0.000 < 0.05 . hasil dari uji reliabilitas tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi kurang dari 0.05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan motorik kasar anak antara data *pretest* dan *posttest*.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Setelah melakukan berbagai tahapan dan melakukan uji coba, selanjutnya pada tahap ini adalah tahap evaluasi terhadap permainan engklek kucing. Evaluasi ini dilakukan berdasarkan saran masukan dari guru dan juga hasil pengamatan pada kemampuan motorik kasar anak untuk perbaikan media permainan engklek kucing yang dikembangkan. Terdapat dua saran yang diberikan guru kepada peneliti. Pertama, agar peneliti lebih

memilih waktu yang digunakan saat penelitian dilakukan. Agar penelitian dapat dilaksanakan dengan baik dan tidak terganggu oleh aktivitas sekolah pada akhir semester pembelajaran di sekolah. Kedua, alas yang digunakan dalam permainan engklek kucing sebaiknya lebih diperbesar lagi agar anak lebih leluasa saat bermain.

PEMBAHASAN

Media permainan engklek kucing di uji cobakan pada 30 anak kelompok B di TK Mathlaul Ulum Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo. Penerapan ini dilakukan menggunakan metode eksperimen *one group pretest posttest design* yang dilaksanakan di satu kelompok sekolah. Hasil uji coba kemampuan motorik kasar anak sebelum diberikan perlakuan mendapat rata-rata sebesar 5.97 yang menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak sangat rendah.

Hal ini terlihat pada saat anak mengalami kesulitan ketika melakukan gerakan motorik kasar anak pada saat merangkak. Anak bingung memposisikan koordinasi antara tangan serta kaki saat menirukan gerakan kucing berjalan. Serta anak belum mampu loncat menggunakan satu kaki pada permainan engklek. Sehingga kemampuan koordinasi antara tangan dan kaki belum terstimulasi dengan baik.

Selanjutnya, dilakukan *treatment* kepada anak dengan menggunakan permainan engklek kucing dengan melakukan beberapa kegiatan dimulai dari merangkak, berjalan satu kaki, melompat, dan berjinjit. Setelah melakukan *treatment*, dilakukan pengambilan data *posttest* yang memperoleh hasil sebesar 7.90. Perolehan hasil ini berbanding jauh sebelum dilakukan perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan.

Berikut hasil permainan engklek kucing untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar kelompok B di TK Mathlaul Ulum Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo : Pengujian data yang digunakan yaitu menggunakan uji *paired sample t-test* yang berguna untuk melihat adanya perbedaan nilai antara *pretest* dan *posttest* motorik kasar memperoleh hasil bahwa sig 2-tailed $0.000 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara data nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan motorik kasar. Dari hasil uji coba yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik kasar dapat meningkat melalui permainan engklek kucing. Perkembangan motorik kasar anak sangat penting untuk distimulasi sebab kemampuan motorik kasar tersebut erat kaitannya dengan pengendalian tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi antara saraf, otot, otak, dan *spinal cord* yang mana kemampuan ini berhubungan dengan kegiatan fisik seperti gerakan melompat, berjinjit, melempar, berjalan, dan berguling (Hayati, 2019). Kegiatan tersebut sudah diterapkan pada permainan engklek kucing.

Permainan engklek kucing ini memiliki beberapa indikator pengukuran yang di ujicobakan pada anak kelompok B TK Mathlaul Ulum Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo yang meliputi:

1. Anak mampu berjalan merangkak

Pada permainan engklek kucing ini terdapat kegiatan motorik kasar anak yaitu jalan merangkak seperti kucing. Dari hasil uji coba pada indikator berjalan merangkak anak mendapatkan skor 32 dengan presentase 100% yang menunjukkan kemampuan motorik kasar anak dapat terstimulasi setelah melakukan permainan engklek kucing. Berjalan merangkak termasuk kegiatan yang melibatkan koordinasi otot tangan serta kaki untuk menjaga keseimbangan badan agar tidak terjatuh saat bermain permainan engklek kucing (Chasanah & Komalasari, 2015).

2. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri

Pada permainan engklek kucing terdapat gerakan menirukan gerakan kucing berjalan dengan berjalan melewati garis yang telah ditentukan. Dari hasil uji coba pada

indikator koordinasi tangan dan kaki mendapatkan skor 31 dengan presentase 96,87% yang menunjukkan kemampuan motorik kasar anak dapat terstimulasi setelah melakukan permainan engklek kucing. Hal tersebut membutuhkan keseimbangan motorik kasar kaki, badan dan tangan untuk bisa melewati kegiatan-kegiatan tersebut. Sehingga bermanfaat untuk menjaga keseimbangan badan secara optimal (Daroyah, 2018)

3. Anak mampu berjalan berjinjit

Pada tahap pertama permainan saat anak menginjak garis start, kemampuan motorik kasar yang diterapkan adalah berjalan jinjit. Anak menginjak batu pijakan secara bergantian namun dengan berjinjit mengikuti jalur pada permainan engklek kucing. Dari hasil uji coba pada indikator berjalan berjinjit mendapatkan skor 29 dengan presentase 90% yang menunjukkan kemampuan motorik kasar anak dapat terstimulasi setelah melakukan permainan engklek kucing. Hal ini sejalan dengan hasil temuan penelitian bahwa berjalan jinjit, melompat dengan kaki bergantian, berlari dan menendang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak (Kadek Aris Rahmadani, 2018).

4. Melompat tanpa mengenai garis

Pada saat melakukan permainan engklek kucing di setiap kegiatan ada transisi menuju garis finish. Saat transisi kegiatan inilah anak terlihat melompat untuk mencapai finish tanpa menginjak garis agar anak dianggap mampu dalam permainan. Dari hasil uji coba pada indikator melompat tanpa mengenai garis mendapatkan skor 28 dengan presentase 87,50% yang menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak dapat terstimulasi setelah melakukan permainan engklek kucing. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan temuan penelitian lain bahwa gerak lokomotor anak berpindah dari tempat satu ketempat lainnya berkembang secara baik salah satunya dengan gerakan melompat (Kadek Aris Rahmadani, 2018).

5. Berjalan dengan satu kaki

Pada permainan engklek kucing ini terdapat gerakan melintasi garis sambil merentangkan kedua tangan namun kakinya berjalan saling bergantian mengikuti garis hingga mencapai finish. Gerakan berjalan satu kaki ini membutuhkan koordinasi keseimbangan dan kelincahan untuk melanjutkan ke pijakan selanjutnya sampai pada garis finish. Dari hasil uji coba pada indikator berjalan dengan satu kaki mendapatkan skor 30 dengan presentase 93,75% yang menunjukkan kemampuan motorik kasar anak dapat terstimulasi setelah melakukan permainan engklek kucing. Hasil penelitian ini sejalan dengan Permendikbud 146 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 6 mengenai Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak bahwa motorik kasar anak umur 5-6 tahun hendaknya melakukan kegiatan terkoordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah.

6. Melompat menggunakan satu kaki

Pada permainan engklek kucing ini terdapat gerakan engklek pada umumnya yaitu kaki diangkat satu kemudian anak melompat menggunakan satu kaki untuk menginjak pada pijakan selanjutnya. Dari hasil uji coba pada indikator melompat menggunakan satu kaki mendapatkan skor 31 dengan presentase 96,87% yang menunjukkan kemampuan motorik kasar anak dapat terstimulasi setelah melakukan permainan engklek kucing. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian lain bahwa kemampuan motorik kasar anak dapat dilihat dari suatu gerakan tubuh yang melibatkan sebagian besar otot-otot yang ada pada tubuh anak seperti melakukan

gerakan merangkak, melempar, meloncat dan melompat (Chasanah & Komalasari, 2015).

7. Meloncat dengan satu kaki lebih dari satu kali

Melompat menggunakan dua kaki menggunakan kekuatan dan kelincahan antara otot kaki dan badan. Pada permainan engklek pada umumnya terdapat dua pijakan yang sejajar dimana setelah anak melakukan lompatan satu kaki ketika sampai di pijakan tersebut akan meloncat dengan kedua kaki. Dari hasil uji coba pada indikator meloncat dengan kedua kaki lebih dari satu kali mendapatkan skor 27 dengan presentase 84,34% yang menunjukkan kemampuan motorik kasar anak dapat terstimulasi setelah melakukan permainan engklek kucing. Hal ini sejalan dengan pendapat Suyanto bahwa mengembangkan motorik kasar membutuhkan koordinasi, kekuatan, kelincahan dan kecepatan dalam melakukan gerakan (Suyanto, 2003).

8. Melompat menggunakan satu kaki lebih dari satu kali

Pada permainan engklek kucing terdapat beberapa kegiatan melompat antara kotak satu menuju kotak lainnya. Dari hasil uji coba pada indikator melompat menggunakan satu kaki lebih dari satu kali mendapatkan skor 29 dengan presentase 90% yang menunjukkan kemampuan motorik kasar anak dapat terstimulasi setelah melakukan permainan engklek kucing. Hasil penelitian ini senada dengan pendapat Hasanah bahwa aspek kemampuan motorik kasar usia 5-6 tahun adalah kekuatan berjongkok, mengangkat satu kaki, melempar bola dan berlari zig zag serta kelenturan membungkukkan badan (Hasanah, 2016).

Dalam permainan engklek kucing yang dimainkan oleh anak, terdapat beberapa kegiatan yang mudah dan sulit dilalui oleh anak ketika bermain. Hal ini dapat dilihat pada saat kegiatan berjalan jinjit, hampir semua anak dapat melakukannya. Namun terdapat beberapa anak yang masih bingung saat menggunakan antara kaki kanan atau kiri saat kegiatan berjinjit. Kemudian kegiatan main yang sangat sulit dilalui oleh hampir semua anak adalah kegiatan merangkak. Saat penelitian dilakukan, anak-anak masih sangat bingung menggunakan antara tangan dan juga kaki. Anak belum mampu sepenuhnya merangkak menirukan gerakan berjalannya kucing. Akan tetapi, lebih seperti menirukan gerakan katak melompat. Namun dengan *treatment* yang telah dilakukan saat penelitian berlangsung, membantu anak melakukan seluruh kegiatan main dengan baik sesuai dengan ukuran kemampuan yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari delapan indikator yang telah dijelaskan diatas, bahwa sebagian besar kemampuan motorik anak meningkat dengan adanya perbedaan nilai antara hasil *pretest* dan *posttest*.

SIMPULAN

Pengembangan permainan engklek kucing terbukti layak dan efektif untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar. Kelayakan permainan ini diperoleh dari hasil validasi ahli materi memperoleh skor 81,25% serta validasi ahli media mendapatkan skor 86,36% dan tergolong kategori sangat baik. Sedangkan keefektifan media permainan engklek kucing yang telah di uji coba menggunakan uji *paired sampel t-test* menunjukkan hasil signifikansi sebesar 0.000 bahwa terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar yang signifikan antara data *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Permainan engklek kucing efektif untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Mathlaul Ulum Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, D. (2013). Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. *Jurnal Paud Teratai*, 2(1).
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Busthomi, & Yazid, M. (2012). *Panduan Lengkap PAUD Melejitkan Potensi Kecerdasan Anak Usia Dini*. Citra Publishing.
- Chasanah, H., & Komalasari, D. (2015). Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui bermain lompat tali karet pada anak kelompok A. *PAUD Teratai*, 1-5.
- Daroyah, M., Jaya, M. T. B. ., & Surahman, M. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain Senam Fantasi. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2).
- Hasanah, U. (2016). PENGEMBANGAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BAGI ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Hayati, F., Fatimah, D., Bina, S., Getsempeña, B., Tk,), & Tijue, R. I. (2019). PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN BAKIAK DI KELOMPOK B TK RAUDHATUL ILMI TIJUE KECAMATAN PIDIE KABUPATEN PIDIE. In *Jurnal Buah Hati* (Vol. 6, Issue 1).
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga.
- Indriyani, D., Yusuf Muslihin, H., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 349-354. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Itim Hotimah, Indrawati Noor Kamila, U. E. (n.d.). *PENINGKATAN PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK*.
- Kadek Aris Rahmadani, N., Latiana, L., & Agustinus AEN, R. (2018). *The Influence of Traditional Games on The Development of Children's Basic Motor Skills*.
- Margono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Muslimah, I. (2018). *PERMAINAN ENKLEK DALAM MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL HIKMAH KECAMATAN MEDAN DENAI TAHUN AJARAN 2017/2018*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDA.
- Nasrum, A. (2018). *Uji Normalitas Data untuk Penelitian*. Jayapangus Press.
- Permendikbud No. 137 Tahun 2014. (2014). *Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Pramitasari, D. A., & Ningrum, M. A. (2018). Pengembangan Permainan Engklek Dalam Memberikan Pendidikan Seks Bagi Anak Usia Dini. *PAUD Teratai*.
- Rahayu, D. I., Nurhasanah, & Aulia, B. N. R. (2019). MENGEMBANGKAN ALAT PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD MUTIARA HATI TAHUN AJARAN 2017/2018. *Seminar Nasional PGPAUD 2019*.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.

- Saroinsong, W. P., Kurnianingtyas, I., Dorlina, N., & Maulidiyah, E. C. (2022). Enhancing Preschooler's Gross Motorik Using Pocket Book-Flipbook Maker Based. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2825–2833. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1556>
- Soetjningsih, Hari, & Christina. (2012). *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kana_Kanak Akhir*. Prenada.
- Sugiyono. (2015a). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015b). *Statistik Non Parametrik Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian*. PT. Indeks.
- Sukmadinata, N. S. (n.d.). *Metode penelitian pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, S. (2003). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. UNY Press.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Violita, T. (2020). *PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SD/MI*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG