

Mengembangkan Alat Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 4 – 5 Tahun di PAUD Mutiara Hati

Nurhasanah*, Dwi Istati Rahayu, Baiq Nunike Resti Aulia

Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas FKIP, Universitas Mataram

*Corresponding Author:
Nurhasanah, Jurusan Ilmu
Pendidikan Fakultas FKIP,
Universitas Mataram;
Email:
nurhasanah@unram.ac.id

Abstract: Dunia anak adalah dunia bermain, dengan bermain anak mampu bereksplorasi, menemukan, dan mempelajari hal – hal baru. Salah satu permainan yang dapat dimainkan anak adalah permainan tradisional engklek. Tujuan penelitian ini ialah; (1) Untuk mengetahui langkah main modifikasi permainan engklek untuk meningkatkan motorik kasar anak, (2) Untuk mengetahui modifikasi alat permainan tradisional engklek yang cocok untuk meningkatkan motorik kasar anak, (3) Untuk mengetahui efektifitas permainan engklek. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan mengacu pada pendapat Borg & Gall. Metode pengumpulan data penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini menemukan empat langkah main engklek yang baik bagi anak usia 4-5 tahun, yakni; (1) Hompokan (2) melompat ke kotak 1,2,3,4,5,6,7,8 setelah itu kembali ke kotak 1 untuk mengambil gacuk (3) Pemain melempar gacuknya ke kotak selanjutnya (4) Pemain yang dapat menyelesaikan sampai ke kotak 8 tanpa melanggar peraturan adalah pemenangnya. Alat yang digunakan adalah vinyl dengan jejak kaki agar mempermudah anak bermain, ukurannya 2,5x1m, luas perkotak 30x30cm. Gacuk berdiameter 7 cm dan ketebalan 1cm. Penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan dengan t tabel sebesar 2,125. Peneliti menyarankan guru untuk melatih anak untuk bermain permainan tradisional, bagi pengelola lembaga disarankan memasukkan permainan tradisional ini ke dalam program pembelajaran, dan bagi peneliti selanjutnya diharapkan memberikan inovasi lainnya dalam penelitian ini.

Keywords: Motorik kasar, Engklek, APE

Pendahuluan

Salah satu aspek perkembangan adalah perkembangan motorik. Motorik merupakan aspek perkembangan dari kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Motorik dibagi menjadi dua, yakni motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar melibatkan otot – otot besar seperti otot punggung, otot kaki, dan otot tangan contohnya ketika anak melompat, berlari, bergelantungan, membungkuk, dan lain - lain. Sementara motorik halus lebih melibatkan koordinasi otot – otot dengan mata dan tangan misalnya melempar, menjahit, mencocok, dan lain - lain. Pada dasarnya perkembangan motorik anak bisa dikembangkan melalui bermain. Dunia anak adalah dunia bermain, dengan bermain anak mampu bereksplorasi, menemukan, dan mempelajari hal – hal baru. Bermain sangat penting bagi anak usia dini dalam mengasah aspek – aspek motorik. Oleh karena itu pemerintah menegaskan bahwa program pengembangan anak usia dini diberikan melalui rangsangan pendidikan dalam

kegiatan belajar sembari bermain. Belajar sembari bermain bagi anak usia dini lebih ditekankan pada jenis permainannya, artinya ada jenis – jenis permainan tertentu yang lebih cocok atau didesain secara khusus untuk anak usia dini agar mempermudahnya dalam belajar.

Permainan tradisional yakni permainan yang diwariskan secara turun temurun dari generasi sebelumnya ke generasi selanjutnya. Permainan tradisional biasanya menggunakan alat – alat sederhana yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar seperti tanah, ranting kayu, batu, dan sebagainya. Salah satu permainan tradisional itu ialah permainan tradisional engklek. Pada dasarnya permainan tradisional engklek ialah permainan yang menekankan pada otot – otot besar, misalnya otot kaki, otot punggung, dan otot tangan. Oleh karena itu permainan tradisional engklek dinilai tepat untuk dijadikan stimulasi untuk mengembangkan kemampuan motorik anak. Kenyataannya seiring dengan berjalannya waktu permainan tradisional

khususnya permainan tradisional engklek seperti kehilangan tempat dihati anak – anak zaman sekarang, teknologi seperti mengambil alih peran permainan tradisional sehingga sedikit demi sedikit permainan tradisional terkikis keberadaannya. Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan, anak – anak TK Mutiara Hati belum mengetahui langkah – langkah permainan tradisional engklek, padahal permainan tradisional engklek memungkinkan anak – anak untuk mengembangkan aspek motorik terutama motorik kasarnya. Selama ini pemberian rangsangan motorik kasar anak hanya dilakukan sekedar artinya anak lebih banyak melakukan self improvement atau pengembangan diri sendiri dengan berlari kejar – kejaran dengan teman dan atau bermain dengan Alat Permainan Edukatif outdoor (ayunan, jungkat – jungkit, tangga majemuk). Akibatnya kemampuan motorik kasar anak menjadi rendah, dengan bermain permainan tradisional engklek diharapkan anak dapat mengembangkan perkembangan motoriknya khususnya motorik kasar.

Adapun Tujuan Penelitian ini adalah : (1) Untuk mengetahui langkah main modifikasi permainan engklek untuk meningkatkan motorik kasar anak (2) Untuk mengetahui modifikasi alat permainan tradisional engklek yang cocok untuk meningkatkan motorik kasar anak dan (3) Untuk mengetahui peningkatan motorik kasar anak menggunakan modifikasi permainan tradisional engklek. Dengan manfaat penelitian yang diharapkan adalah : pertama untu guru guru PAUD diharapkan menambah informasi tentang kegiatan bermain modifikasi permainan tradisional engklek untuk meningkatkan motorik kasar anak. Kedua untuk pengelola Lembaga dapat Sebagai variasi dalam dalam kegiatan pembelajaran program pengembangan motorik khususnya motorik kasar anak.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan menurut Borg and Gall (dalam Setyosari 2016: 27). Dalam penelitian pengembangan digunakan langkah – langkah penelitian pengembangan dari Borg and Gall yang memiliki 10 langkah penelitian. Namun dalam penelitian ini disederhanakan menjadi lima langkah penelitian, sebagai berikut:

a. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan

Untuk melakukan analisis produk yang akan dikembangkan ada beberapa tahapan yang harus dilakukan antara lain: 1) Studi Literatur, 2) Studi Lapangan dan 3) Perencanaan.

b. Mengembangkan produk awal

Pada tahap ini peneliti mengembangkan permainan tradisional engklek yang alat, aturan permainan, dan langkah – langkah permainan sudah dikembangkan sehingga cocok untuk tahap pencapaian perkembangan anak usia 4 – 5 tahun karena alat permainan yang peneliti kembangkan mengharuskan anak untuk melompat, melompat dengan satu kaki, berdiri dengan satu kaki, melempar sesuatu secara terkoordinasi, dan menggenggam sesuatu. Adapun langkah – langkah permainan yang sudah peneliti kembangkan ialah:

- 1) Anak melakukan hompimpa untuk menentukan urutan bermain sekaligus memilih gacuk yang diinginkan.
- 2) Setelah urutan pemain ditentukan, anak dengan urutan 1 berinting – inting (melompat) ke kotak 2,3,4,5,6,7, dan 8. Setelah itu kembali ke kotak 1 untuk mengambil gacuk miliknya.
- 3) Apabila pemain berhasil sampai ke kotak 1 maka pemain berhak melemparkan gacuknya ke kota 2,3,4,5,6,7, dan 8.
- 4) Pemain yang berhasil melemparkan gacuknya sampai ke kotak 8 dan kembali tanpa melanggar peraturan dinyatakan sebagai pemenangnya.

c. Validasi ahli dan revisi produk

Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kekurangan dari produk yang digunakan oleh peneliti, saran – saran ini kemudian diterapkan oleh peneliti sebagai bahan revisi sehingga produk yang peneliti gunakan layak untuk digunakan.

d. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk

Uji coba skala kecil peneliti lakukan sebanyak dua kali di PAUD Latansa dengan sasaran kelompok A yang berusia 4 – 5 tahun. Dari hasil uji coba ini peneliti mendapatkan kekurangan, kekurangan tersebut yang peneliti revisi, baik dari segi alat, aturan main, dan langkah – langkah permainan.

e. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir

Uji coba terakhir dilakukan pada tahap ini peneliti menggunakan . Adapun produk akhir dari penelitian ini adalah berupa alat permainan dan buku pedoman permainan.

Langkah – Langkah Model Pengembangan

Permainan tradisional engklek pada umumnya dimainkan di tanah dengan membuat kotak – kotak di tanah dengan ranting kayu atau batu. Gacuk yang digunakan dalam permainan tradisional ini pun masih sederhana dan sangat mudah dicari seperti pecahan genting atau batu. Dalam penelitian ini alat permainan yang digunakan adalah berupa vinyl yang telah dicetak, sementara besar vynil yang peneliti gunakan adalah 3x1 meter, hal ini berguna agar alat

permainan yang digunakan lebih tahan lama dan dapat digunakan kembali. Gacuk yang peneliti gunakan terbuat dari kayu triplek yang telah dibentuk lingkaran dan dicat warna – warni, gacuk tersebut memiliki diameter 7cm dan ketebalan 1,5 cm.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Dengan Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Untuk mengetahui skor peneliti melakukan pengujian keefektifan alat dengan menggunakan rumus t.

$$t = \frac{|M_x - M_y|}{SD_{bM}}$$

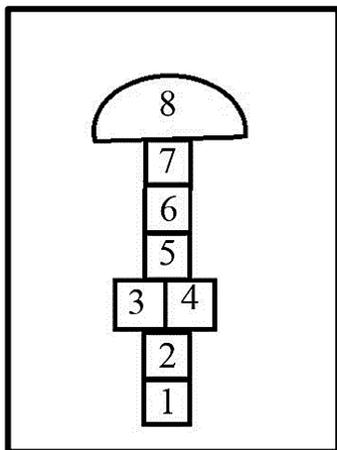
Keterangan:

M_x =Mean dari pre - test
 M_y =Mean dari post - test
 SD_{bM} =Standar kesalahan perbedaan mean (Hadi, 2016:235)

Hasil dan Pembahasan

Model Pengembangan I

Pada model pengembangan ini peneliti menggunakan alat permainan engklek yang dicetak dengan viny sebesar 3x1 meter, tiap tiap petaknya sebesar 20x20 cm. Dalam model pengembangan ini peneliti masih menggunakan gacuk sederhana yakni menggunakan pecahan genting.



Gambar 1. Desain engklek tahap pengembangan 1

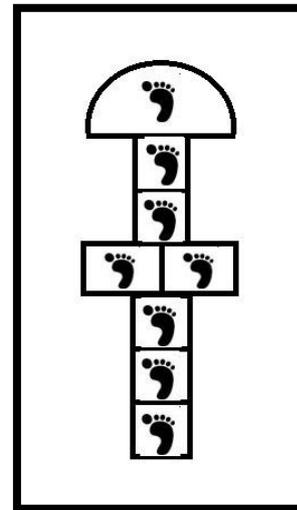
Kelebihan dari desain ini adalah anak lebih mudah untuk memainkan permainan engklek tersebut, karena kotak – kotak yang telah dibuat sesuai dengan kaki anak, sehingga memudahkan anak untuk melompat.

Kekurangan dari desain ini adalah anak jarak kotak 2 dengan kotak 3 dan 4 terlalu pendek sehingga dinilai tidak efektif bagi anak. Angka dalam desain ini juga membingungkan anak. Gacuk

yang digunakan juga masih sangat tradisional sehingga dikhawatirkan melukai anak dan anak susah melempar gacuk ke dalam kotak.

Model Pengembangan II

Pada model pengembangan ini tetap menggunakan vinyl sebagai alat permainannya, besar vinyl yang digunakan adalah 3x1 meter, dengan luas kotak ukuran kotak 20x20 cm. Dalam tahap pengembangan ini gacuk yang digunakan terbuat dari kayu triplek berbentuk lingkaran setebal 1,5 cm dan diameter 7 cm. Gacuk yang digunakan memiliki warna – warna yang sekiranya menarik perhatian anak.



Gambar 2. Desain engklek tahap pengembangan II

Langkah bermain dari permainan engklek modifikasi ini ialah sebagai berikut:

- Anak melakukan hompimpa untuk menentukan urutan bermain sekaligus memilih gacuk yang diinginkan.
- Setelah urutan pemain ditentukan, anak dengan urutan 1 berintang – inting (melompat) ke kotak 2,3,4,5,6,7, dan 8. Setelah itu kembali ke kotak 1 untuk mengambil gacuk miliknya.
- Apabila pemain berhasil sampai ke kotak 1 maka pemain berhak melemparkan gacuknya ke kota 2,3,4,5,6,7, dan 8.
- Pemain yang berhasil melemparkan gacuknya sampai ke kotak 8 dan kembali tanpa melanggar peraturan dinyatakan sebagai pemenangnya.

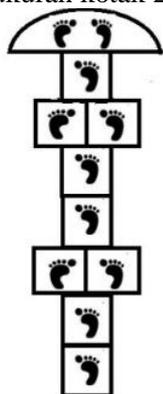
Peraturan dalam permainan engklek modifikasi ini ialah:

- Anak dilarang menginjak garis dan menginjak kotak yang berisi gacuknya.
- Anak dilarang melemparkan gacuk ditempat yang tidak seharusnya

- c) Pemain yang melemparkan gacuknya sampai ke kotak 8 dan kembali dengan tanpa melakukan pelanggaran dinyatakan sebagai pemenangnya. Kelebihan dari alat permainan ini adalah desainnya lebih menarik dari desain dari tahap pengembangan I, jejak kaki yang tercetak pada alat permainan ini lebih memudahkan anak untuk menempatkan kakinya. Gacuk yang telah dibuat memudahkan anak untuk melemparnya ke petak – petak engklek, karena gacuk tersebut ringan dan tidak terlalu kecil sehingga mempermudah anak. Alat permainan jadi lebih awet dan dapat digunakan kapan saja. Kekurangan dalam model pengembangan ini adalah alat yang digunakan masih belum benar, ada beberapa yang harus direvisi, diantaranya:
- Jejak kaki di dalam gunung masih harus ditambah.
 - Jejak kaki harus disesuaikan antara jejak kaki kiri dan kanan.
 - Pijakan kaki masih harus ditambah

Model Pengembangan III

Pada model pengembangan ini alat yang sudah diperbaiki. Vinyl yang digunakan berukuran 2,5x1 meter, luas ukuran kotak 25x25cm.



Gambar 3. Desain Engklek Tahap Pengembangan III

Langkah bermain dari permainan engklek modifikasi masih sama seperti sebelumnya yakni ini ialah sebagai berikut:

- Anak melakukan hompimpa untuk menentukan urutan bermain sekaligus memilih gacuk yang diinginkan.
- Setelah urutan pemain ditentukan, anak dengan urutan 1 berinting – inting (melompat) ke kotak 2,3,4,5,6,7, dan 8. Setelah itu kembali ke kotak 1 untuk mengambil gacuk miliknya.
- Apabila pemain berhasil sampai ke kotak 1 maka pemain berhak melemparkan gacuknya ke kota 2,3,4,5,6,7, dan 8.
- Pemain yang berhasil melemparkan gacuknya sampai ke kotak 8 dan kembali tanpa melanggar peraturan dinyatakan sebagai pemenangnya.

Peraturan dalam permainan engklek modifikasi ini ialah:

- Anak dilarang menginjak garis dan menginjak kotak yang berisi gacuknya.
- Anak dilarang melemparkan gacuk ditempat yang tidak seharusnya
- Pemain yang melemparkan gacuknya sampai ke kotak 8 dan kembali dengan tanpa melakukan pelanggaran dinyatakan sebagai pemenangnya.

Kekurangan dalam penelitian ini adalah kotak – kotak pada desain ini terlalu kecil untuk anak, akibatnya anak terlalu sering menginjak garis ketika bermain

Model Pengembangan IV

Model pengembangan IV ini adalah model pengembangan terakhir pada tahap ini alat permainan tradisional sudah siap dipakai dan dimainkan. Vinyl yang digunakan dalam alat berukuran 2x1 m, dengan luas kotak sebesar 30x30 cm.



Gambar 4. Desain Engklek Tahap Pengembangan IV

Langkah bermain dari permainan engklek modifikasi masih sama seperti sebelumnya yakni ini ialah sebagai berikut:

- Anak melakukan hompimpa untuk menentukan urutan bermain sekaligus memilih gacuk yang diinginkan.
- Setelah urutan pemain ditentukan, anak dengan urutan 1 berinting – inting (melompat) ke kotak 2,3,4,5,6,7, dan 8. Setelah itu kembali ke kotak 1 untuk mengambil gacuk miliknya.
- Apabila pemain berhasil sampai ke kotak 1 maka pemain berhak melemparkan gacuknya ke kota 2,3,4,5,6,7, dan 8.
- Pemain yang berhasil melemparkan gacuknya sampai ke kotak 8 dan kembali tanpa melanggar peraturan dinyatakan sebagai pemenangnya.

Peraturan dalam permainan engklek modifikasi ini ialah:

- Anak dilarang menginjak garis dan menginjak kotak yang berisi gacuknya.

- b) Anak dilarang melemparkan gacuk ditempat yang tidak seharusnya
- c) Pemain yang melemparkan gacuknya sampai ke kotak 8 dan kembali dengan tanpa melakukan pelanggaran dinyatakan sebagai pemenangnya.

Kelebihan dari pengembangan ini; anak lebih mudah memainkan, lebih praktis, lebih awet, dan aman bagi anak.

Pelaksanaan Penelitian terbagi menjadi beberapa tahap, yaitu:

Pertemuan I (Pra Test)

Pertemuan I diawali dengan tahap perencanaan. Pada tahap perencanaan ini peneliti menyiapkan alat – alat yang dibutuhkan seperti instrumen penelitian dan RKH. Pada tahap ini peneliti juga meminta izin kepada pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian dan meminta bantuan dari guru kelas untuk ikut ke dalam penelitian ini. Pada pertemuan I ini peneliti belum menggunakan APE tradisional engklek yang sudah dirancang karena tujuan dari pertemuan I ini ialah untuk melihat kemampuan awal anak dalam melompat dengan kedua kaki, meloncat dengan satu kaki, melempar sesuatu secara terarah, dan melihat kemampuan anak dalam menyelesaikan suatu permainan.

Selanjutnya merupakan tahap pelaksanaan dengan perincian sebagai berikut : (1) **Pelaksanaan, yaitu : Modelling.** Pada tahap modelling pra-test ini peneliti belum menggunakan alat, peneliti menggunakan permainan secara tradisional yakni memanfaatkan bahan – bahan disekitar sekolah. Peneliti menggambar pola engklek sederhana di tanah. Mula – mula peneliti menjelaskan apa itu permainan engklek, cara bermain, dan aturan permainan. Pada tahap ini peneliti memberikan contoh kepada anak bagaimana cara bermain engklek. Setelah anak dirasa mengerti maka kemudian peneliti memulai permainan dengan melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pemain.

Selanjutnya tahap (2) **Coaching.** Tahap ini merupakan ketika permainan dimulai peneliti mengobservasi anak – anak, mulai dari cara anak – anak melompat, meloncat, melempar gacuk, dan tata cara main anak. Pada pertemuan pre test ini peneliti menemukan hampir keseluruhan anak belum bisa meloncat dengan satu kaki dengan seimbang, masih banyak anak – anak yang meletakkan kedua kakinya dikotak yang seharusnya ia berinting – inting. Untuk kegiatan melompat hampir semua anak sudah bisa melakukan dengan baik. Namun dalam pre tests ini anak – anak belum bisa membedakan kotak yang seharusnya untuk meloncat dan kotak yang seharusnya melompat. Semua anak juga belum bisa

melemparkan gacuk ke dalam kotak seharusnya, mereka belum bisa mengkoordinasikan diri untuk melempar tepat pada sasaran. Dalam pre test ini anak – anak juga belum bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas.

Selanjutnya tahap (3) **Shaping.** Pada tahap ini dimulai dari pre test ini anak – anak belum bisa memainkan permainan tradisional engklek dengan baik. Maka dari itu peneliti bersama guru memberikan motivasi atau *reward* ketika anak bermain, sehingga anak merasa termotivasi dan percaya diri. Peneliti juga memegang anak ketika anak melompat dengan satu kaki sehingga anak tidak mudah terjatuh. Nilai tertinggi yang dicapai pada pertemuan I atau pre test ini ialah sebesar 34% (tigapuluh empat persen). Dan nilai terendah ialah sebesar 28% (Duapuluh delapan persen).

Pertemuan II

Pada pertemuan II, peneliti menyusun Rencana Kegiatan harian (RKH). Kegiatan yang difokuskan pada permainan engklek untuk meningkatkan keseimbangan anak, otot betis, otot paha, dan otot tangan. Pada tahap ini peneliti menyiapkan alat permainan engklek yang akan digunakan, alat permainan yang digunakan harus menarik sehingga menarik minat anak untuk melakukan permainan.

Pertemuan II ini juga dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu : (1) **Modelling.**

Pada pertemuan II ini peneliti sudah mulai menggunakan APE yang telah dirancang dan siap digunakan. Peneliti menjelaskan kembali permainan engklek yang telah dimodifikasi tersebut. Peneliti juga mencotohkan cara main, aturan, dan tata cara permainan pada anak. Setelah anak mengerti permainan engklek modifikasi ini peneliti pun mempersilahkan anak untuk memulai permainan.

Selanjutnya tahap (2) **Coaching.** Permainan ini diawali dengan melakukan hompimpa untuk menentukan. Pada pertemuan II ini peneliti masih menemukan masalah yang terjadi pada pertemuan I. Hampir seluruh anak belum bisa meloncat menggunakan satu kaki dari satu kotak ke kotak yang lain, anak – anak juga masih belum bisa menjaga keseimbangan mereka ketika meloncat menggunakan satu kaki tanpa dipegangi oleh guru atau peneliti, anak – anak juga belum bisa melemparkan gacuknya pada kotak yang seharusnya. Sebagian anak juga belum mau mengikuti aturan main yang sudah dibuat dan belum mau menyelesaikan permainannya. Namun, pada pertemuan II anak – anak lebih antusias bermain dan anak juga tidak bingung lagi untuk menentukan tempat dimana seharusnya ia melompat dan meloncat.

Kemudian tahap (3) **Shaping**. Pada pertemuan II ini peneliti masih memberikan motivasi pada anak yang masih belum bisa melakukan permainan ini terutama pada gerakan meloncat dengan satu kaki dan melempar gacuk pada kotak seharusnya. Peneliti juga menuntun anak ketika meloncat. Peneliti juga membiarkan anak untuk berlatih memainkan permainan ini meskipun permainan sudah usai. Pada pertemuan II beberapa indikator sudah mulai berkembang. Nilai tertinggi yang diraih ialah 40% dan nilai terendah adalah 31%.

Pertemuan III

Pada pertemuan II ini peneliti mengawali dengan menyiapkan RKH dan menyiapkan APE tradisional engklek yang akan digunakan pada pertemuan III ini. Fokus pada kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam keseimbangan ketika meloncat dengan satu kaki, koordinasi anak ketika melempar gacuk pada kotak yang seharusnya, dan menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selanjutnya peneliti melakukan tahapan tahapan pelaksanaan dengan beberapa tahap, yaitu: (1) **Modelling**. Pada pertemuan III peneliti menjelaskan kembali tata cara permainan engklek. Peneliti juga memberikan contoh ditengah – tengah permainan. Setelah anak mengerti peneliti mempersilahkan anak untuk memulai permainan.

Dilanjutkan dengan tahap (2) **Coaching**. Permainan dimulai dengan membagi anak menjadi dua kelompok besar, kemudian melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pemain. Dalam pertemuan III sebagian anak sudah bisa melompat dengan kedua kaki walau masih belum sepenuhnya, semua anak juga sudah bisa meloncat dengan satu kaki kanan dan masih susah menggunakan kaki kiri, namun anak – anak belum bisa melemparkan gacuk pada kotak yang seharusnya. Beberapa anak juga belum mau menyelesaikan permainan dan beberapa lagi sudah mau menyelesaikan permainannya. Selanjutnya tahap (3) **Shaping**. Peneliti memberikan pujian ditengah – tengah permainan kepada setiap anak yang indikatornya mulai berkembang, tujuannya adalah agar anak antusias dalam permainan ini sehingga mau berusaha untuk bisa meloncat dengan satu kaki, melempar gacuk pada kotaknya, dan menyelesaikan permainan dengan mengikuti aturan. Kesimpulan bahwa indikator yang paling berkembang pada pertemuan III ini adalah indikator **anak dapat melompat menggunakan kedua kakinya lebih dari satu kali**. Total skor individu yang paling tinggi adalah 53% (limapuluh tiga persen) sedangkan total indikator yang paling rendah ialah 31% (tigapuluh satu persen).

Pertemuan IV

Pada pertemuan IV ini peneliti menyiapkan instrumen penelitian, RKH, dan APE tradisional engklek. Pada pertemuan V peneliti memfokuskan untuk melemparkan gacuk pada kotak seharusnya, meloncat dengan satu kaki tanpa mengenai garis, dan menyelesaikan permainan dengan seharusnya. Pada pertemuan IV ini pun dilakukan beberapa tahap, yaitu: (1) **Modelling**. Pada pertemuan IV peneliti menjelaskan kembali tata cara permainan engklek. Peneliti juga memberikan contoh ditengah – tengah permainan. Setelah anak mengerti peneliti mempersilahkan anak untuk memulai permainan.

Dilanjutkan dengan tahap (2) **Coaching**. Pada pertemuan IV semua anak sudah bisa melompat dengan kedua kaki tanpa menginjak garis, meloncat dengan satu kaki namun masih mengenai garis, anak – anak juga sudah bisa melemparkan gacuk pada kotak yang seharusnya, dan sebagian anak juga sudah bisa menyelesaikan permainan sebagaimana mestinya.

Dan Terakhir tahap (3) **Shaping**. Peneliti memberikan pujian ditengah – tengah permainan kepada setiap anak yang indikatornya mulai berkembang, tujuannya adalah agar anak antusias dalam permainan ini sehingga mau berusaha untuk bisa mengembangkan diri lebih keras lagi. kesimpulan bahwa total skor individu yang paling tinggi adalah 65% (enampuluh lima persen) dan skor total individu paling rendah ialah 53% (limapuluh tiga persen).

Pertemuan V (Post Test)

Tahap Terakhir Penelitian adalah pertemuan V, yaitu pada saat dilakukan post test. Pada pertemuan V peneliti menyiapkan RKH, APE permainan tradisional engklek, dan instrumen penelitian. Pada pertemuan terakhir (post test) ini peneliti menilai kemampuan akhir anak setelah pertemuan sebelum – sebelumnya. Peneliti mengisi instrumen penelitian sesuai dengan kondisi anak pada pertemuan terakhir ini, dimulai dari anak melompat dengan kedua kaki lebih dari satu kali, melompat melewati satu kotak, meloncat menggunakan kanan dan kaki kiri tanpa terjatuh, melempar gacuk, meloncat tanpa mengenai garis, mengikuti aturan permainan, dan menyelesaikan permainan.

Selanjutnya yaitu melalui tahapan, pertama **Modelling**. Dari penelitian yang dilakukan pada tahap pre test peneliti melihat bahwa anak – anak belum bisa melompat dengan kedua kaki tanpa terjatuh, anak – anak belum bisa mengendalikan keseimbangan badannya, anak belum bisa meloncat menggunakan satu kaki tanpa terjatuh, anak belum bisa melemparkan gacuk pada kotak seharusnya, dan

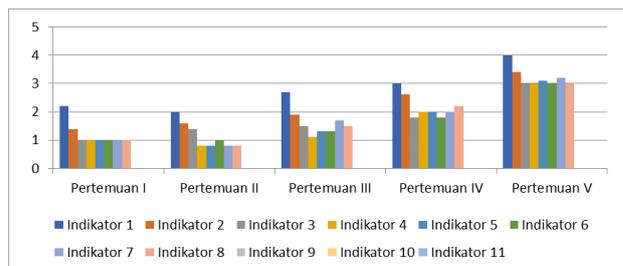
anak juga belum bisa mengikuti aturan main dan menyelesaikan permainannya. Namun setelah diadakan pertemuan hingga lima kali hasil pre test menunjukkan bahwa semua anak sudah bisa melompat dengan kedua kakinya lebih dari dua kali, anak juga sudah bisa melompat dengan satu kaki secara seimbang baik itu kanan maupun kaki kiri melewati lebih dari satu kotak, sebagian anak juga sudah bisa melemparkan gacuknya pada kotak seharusnya, anak juga sudah mau mengikuti aturan main dan menyelesaikan permainannya.

Selanjutnya tahap **Coaching**. Setelah melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pemain, anak – anak memulia permainan dengan cara bergiliran. Dipertemuan terakhir semua anak sudah bisa melompat dengan kedua kaki tanpa terjatuh, mereka sudah bisa menjaga keseimbangan diri. Anak – anak juga sudah bisa melompat dengan satu kaki baik itu dengan kaki kiri maupun kaki kanan tanpa mengenai garis. Anak – anak sudah bisa melompat melewati lebih dari satu kotak. Beberapa anak sudah mau mengikuti aturan permainan dan beberapa sudah mau menyelesaikan permainan sebagaimana mestinya. Kemudian dilanjutkan dengan tahap **Shaping**. Pada tahap ini peneliti memberikan *reward* berupa pujian pada anak – anak yang sudah berkembang sesuai harapan maupun yang berkembang sangat baik.

Hasil post test yang dilakukan total individu yang paling tinggi ialah 89% (delapanpuluh sembilan persen) dan total individu terendah ialah 75% (tujuh puluh lima persen). Dari hasil perhitungan didapatkan hasil bahwa t_{hitung} sebesar 2,125. Dengan daya beda 18 dan taraf signifikansi 5% didapat bahwa t_{tabel} sebesar 2,101 maka hasil tersebut **signifikan** dikarenakan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Untuk membuktikan bahwa data tersebut normal maka harus diuji normalitasnya.

Berdasarkan perhitungan, ditemukan harga Chi kuadrat hitung= 3,332, harga tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga Chi kuadrat tabel, dengan dk (derajat kebebasan) $6-1=5$. Bila dk 5 dan taraf kesalahan 5% maka harga Chi kuadrat tabel = 11,0907. Karena harga Chi Kuadrat hitung lebih kecil dari harga Chi kuadrat tabel ($3,332 < 11,0907$) maka distribusi data tersebut **normal**.

Setelah Perolehan hasil maka selanjutnya hasil tersebut diuraikan dalam pembahasan sebagai berikut;



Gambar 5. Capaian indikator

Bila diperhatikan pada grafik di atas ada beberapa indikator yang mendapat rata – rata tinggi di tiap – tiap pertemuan. Adapun peningkatan yang meningkat tinggi ialah indikator – indikator yang menggunakan fisik daripada indikator yang sifatnya emosional. Ini sesuai dengan teori dari Hurlock yang menyebutkan bahwa perkembangan fisik anak dimulai dari masa neonatal, pada masa ini anak melakukan gerakan – gerakan refleks(ketegangan otot). Melalui latihan gerakan refleks ini akan menjadi kuat.

Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan yang telah dipaparkan peneliti di atas maka kesimpulan yang dapat diambil ialah:

1. Dalam permainan engklek modifikasi ini langkah – langkah main yang dikembangkan ialah; (1) Anak melakukan hompimpa untuk menentukan urutan bermain sekaligus memilih gacuk yang diinginkan, (2) Setelah urutan pemain ditentukan, anak dengan urutan 1 berintang – inting (melompat) ke kotak 2,3,4,5,6,7, dan 8. Setelah itu kembali ke kotak 1 untuk mengambil gacuk miliknya. (3) Apabila pemain berhasil sampai ke kotak 1 maka pemain berhak melemparkan gacuknya ke kota 2,3,4,5,6,7, dan 8. (4) Pemain yang berhasil melemparkan gacuknya sampai ke kotak 8 dan kembali tanpa melanggar peraturan dinyatakan sebagai pemenang.
2. Dari langkah – langkah permainan modifikasi permainan tradisional engklek dan alat permainan edukatif yang peneliti telah kembangkan ialah; (1) anak mampu melompat dengan kedua kakinya, hal ini dapat melatih otot kakinya untuk menompang beban tubuhnya, (2) anak mampu melompat dengan satu kaki pada indikator ini anak mampu melatih keseimbangan anak, (3) anak mampu melempar sesuatu secara terarah, pada indikator ini anak dapat melatih otot – otot tangannya ketika melempar gacuk pada kotak yang seharusnya, (4) Anak melompat tanpa mengenai garis, dalam indikator ini anak dapat

melakukan gerakan antisipasi, (5) Anak dapat memainkan Alat Permainan Edukatif di luar kelas, dengan memainkan APE yang telah peneliti buat maka anak dapat memanfaatkan APE tersebut untuk dimainkan akibatnya anak secara tidak sadar melatih motorik kasarnya, selain itu anak tidak akan bisa memainkan permainan yang itu – itu saja.

3. Dari hasil perhitungan di atas didapatkan hasil bahwa t_{hitung} sebesar 2,125. Dengan daya beda 18 dan taraf signifikansi 5% didapat bahwa t_{tabel} sebesar 2,101 maka hasil tersebut **signifikan** dikarenakan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hasil tersebut menyatakan bahwa permainan tradisional engklek modifikasi ini dapat meningkatkan motorik kasar anak.

Referensi

- Ardhika, Dyan Febri. 2014. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Gerak dasar Lompat Melalui Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Pada Siswa Kelas II SD Negeri Jeruk Kabupaten Blora Tahun 2013/2014*. Jurnal Edukasi Fisik, Olahraga, Kesehatan, dan Rekreasi. Diakses pada 3 Agustus 2017.
- Ardyanto Asep, dan Pamuji Sukoco. 2014. *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan*. Jurnal Keolahragaan. Diakses pada 10 September 2017
- Hadi, Sutrisno. 2015. *Statistik*. 2015. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hasanah, I.H., dan Hardiyanti Pratiwi. 2016. *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Indrijati, Herdina. 2016. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Mulyani, Novi. 2016. *Dasar – Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. No. 146 Tahun 2014 Tentang (*Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.)
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 Tahun 2014 Tentang (*Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.)
- Rahayu, D.I, 2016. *Peningkatan Sosial Emosional Anak Melalui Penerapan Permainan Tradisional*. Program Pascasarjana. Universitas Negeri Jakarta. Jakarta.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group