



Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di RA Salsabila Kabupaten Ciamis

Susan Nurhayati, Fitria Fauziah Hasanah, Rima Iklima

Received: 29 11 2022 / Accepted: 30 12 2022 / Published online: 30 12 2022
© 2022 Association of Indonesian Islamic Early Childhood Education Study Program

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan hasil pengolahan data dikumpulkan melalui observasi terhadap 11 orang anak di RA Salsabila dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Pengolahan data kuantitatif diselesaikan melalui pengolahan data deskriptif dengan korelasi Spearman's Rank Correlation. Berdasarkan hasil pengolahan data metode permainan di RA Salsabila nilai rata-rata (X) sebesar 35,8 adalah cukup. Perkembangan motorik kasar di RA Salsabila mendapat nilai rata-rata (Y) sebesar 34 adalah rendah. Pengaruh permainan engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di RA Salsabila mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan. Hal ini, dibuktikan dengan nilai $r_s = 0,75$ berada pada taraf signifikan 0,61-0,80 maka H_a diterima H_0 ditolak. Pengaruh permainan engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini sebesar 56,25% sisanya 55,25% ditentukan oleh faktor lain seperti faktor kematangan dan gaya belajar masing-masing anak.

Kata kunci: Permainan Engklek, Perkembangan Motorik Kasar, Anak Usia Dini

Abstract This study aims to determine the effect of the game on the gross motoric development of early childhood. This study uses a descriptive method with a quantitative approach. Based on the results of data processing, it was collected through observation of 11 children at RA Salsabila with data collection techniques using questionnaires, observations, and documentation. Quantitative data processing is completed through descriptive data processing with Spearman's Rank Correlation. Based on the results of the game method data processing in RA Salsabila the average value (X) of 35.8 is sufficient. Gross motor development in RA Salsabila got an average score (Y) of 34 which was low. The effect of the game on the gross motoric development of early childhood at RA Salsabila has a positive and significant effect. This is evidenced by the value of $r_s = 0.75$ which is at a significant level of 0.61-0.80 then H_a is accepted, H_0 is rejected. The effect of the game on the gross motoric development of early childhood is 56.25%, the remaining 55.25% is determined by other factors such as maturity and learning styles of each child.

Keywords: Knock Play, Gross Motor Development, Early Childhood

Pendahuluan

Motorik kasar adalah kemampuan yang memerlukan koordinasi pada tubuh anak, berkaitan dengan otot besar seperti otot kaki, dan otot tangan (Rahman et al., 2020). Motorik kasar seorang anak berkembang dengan cara unik dan bertahap. Perkembangan motorik kasar anak berbanding lurus dengan pertumbuhan dan perkembangan tubuhnya, salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak adalah faktor psikososial yaitu dari stimulasi, motivasi, kelompok sebaya, sekolah, dan kasih sayang

orang tua (Soetjiningsih, 2012). perkembangan motorik anak juga dapat dipengaruhi dari frekuensi tidur anak, memfasilitasi durasi tidur total yang lebih lama, khususnya durasi tidur malam yang lebih lama dan lebih konsisten, serta jadwal tidur malam yang lebih awal, tampaknya penting untuk perkembangan motorik kasar (Zhang et al., 2022). Selain dari faktor psikososial dan faktor frekuensi tidur, faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak adalah asupan gizi karbohidrat yang didapatkan oleh anak (Zulkarnain & Sumitro, 2020).

Keterampilan motorik mulai berkembang sejak dini dan berhubungan dengan aktivitas fisik pada anak-anak dan remaja. Hubungan dengan aktivitas fisik terbukti bahkan selama tahun-tahun prasekolah (usia 3-5), di mana anak-anak kecil dengan kemampuan keterampilan motorik yang lebih tinggi cenderung lebih aktif secara fisik daripada anak-anak yang kurang mahir. Asosiasi ini membentuk dasar teori bahwa mengoptimalkan keterampilan motorik anak-anak sejak dini memberikan dasar bagi perilaku aktivitas fisik yang positif di kemudian hari. Meskipun bukti lebih lanjut diperlukan, teori ini didukung oleh beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa kemampuan keterampilan motorik selama tahun-tahun awal dapat memprediksi aktivitas fisik di masa depan (Telford et al., 2022). Perkembangan motorik adalah salah satu penanda untuk mengidentifikasi apakah anak berkembang dengan baik dan dengan demikian merupakan salah satu sinyal pertama untuk mendukung pengambilan keputusan klinis mengenai memulai intervensi dini (Suir et al., 2022). Apabila salah satu fungsi dari aspek motorik kasar tidak berjalan dengan baik maka akan berakibat tidak sempurnanya kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh anak (Auliani & Ardisal, 2019).

Untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, salah satunya dalam mengembangkan aspek fisik motorik anak, dapat dilakukan dengan melakukan permainan tradisional. Permainan tradisional sebagai hasil budi daya manusia pada masa sejak dahulu sudah menggairahkan anak untuk bermain dengan senang dan memberi pengaruh yang bermakna untuk perkembangan anak. Permainan tradisional sudah di kenalkan sejak nenek moyang dulu. Permainan ini tidak memerlukan biaya, bahkan sangat mudah di mainkannya (Sutini, 2013). Permainan tradisional dikenal memiliki beberapa keunggulan dibanding permainan modern pada masa kini. Permainan tradisional dapat melestarikan, memperkenalkan, serta meningkatkan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Pada zaman digital saat ini, para pakar pendidikan Indonesia berusaha untuk menghidupkan dan melestarikan permainan tradisional di tengah gencarnya pengaruh budaya dan teknologi modern (Pratiwi & Kirtanto, 2014).

Salah satu permainan tradisional yang dapat menstimulus perkembangan motorik anak khususnya motorik kasarnya yaitu permainan engklek. Banyak pandangan dari para ahli tentang pengertian permainan engklek, Permainan engklek berasal dari Roma Italia yang dikenal dengan nama permainan Hopscotch. Hopscotch berasal dari kata Hop dan Scotch. Hop memiliki arti melompat atau lompat dan scotch berarti garis-garis yang berada di dalam permainan tersebut. Hopscotch pada awalnya digunakan sebagai latihan perang tentara Roma di daerah Great North Road (Harahap & Jaelani, 2022). dinamakan engklek karena bermainnya menggunakan satu kaki yang dalam bahasa jawa artinya 'engklek'. Anak yang menyukai permainan sederhana ini biasanya perempuan. Tapi laki-laki pun begitu melihat bisa ikut bergabung bermain. Jumlah pemain engklek bebas, biasanya 2 sampai 5 anak (Mulyani, 2013). Permainan engklek adalah permainan tradisional yang cara bermainnya dengan melompati garis dengan satu kaki, dan media yang berupa petak di gambar di lantai atau di tanah. Manfaat permainan engklek adalah melatih keseimbangan saat melompat menggunakan satu kaki, melatih keterampilan motorik tangan anak, dapat menaati peraturan yang telah disepakati bersama, mengembangkan kecerdasan logika anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya (Sam et al., 2021).

Sejauh ini studi terdahulu mengenai permainan engklek dan perkembangan motorik kasar anak diantaranya : *Pertama*, penelitian mengenai Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Karakter Anak dalam Berinteraksi, Dari hasil penelitian menyimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan engklek dapat membentuk karakter siswa dalam berinteraksi dengan teman sebayanya maupun orang yang lebih tua, permainan engklek membuat anak dapat membentuk karakter yaitu karakterdalam bekerjasama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengontrol diri, berempati, menaati aturan, dan menghargai orang lain (Aji Iswara et al., 2022). *Kedua*, penelitian mengenai Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Keseimbangan Statis dan Keseimbangan Dinamis pada Anak-Anak Usia 6-12 Tahun di Lingkungan Padang Keling yang menunjukkan bahwa permainan engklek memberikan pengaruh terhadap keseimbangan statis dan keseimbangan dinamis anak usia 6-12 tahun (Adi et al., 2022). *Ketiga*, penelitian yang menunjukkan bahwa dengan permainan tradisional Engklek dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar melompat pada siswa-siswi kelas II di Sekolah Dasar Negeri 8 Mentibar Sambas (Aisyah & Puspitawati, 2013). *Keempat*, penelitian mengenai permainan engklek sirkuit menunjukkan bahwa sebuah produk permainan engklek sirkuit dianggap sudah layak dan valid untuk digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan capaian perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di kelas B RA Az-Zahra Kabupaten Pidie Jaya (Zuhra et al., 2022). *Kelima*, penelitian mengenai pengaruh permainan tradisional kucing kucingan dalam meningkatkan motorik kasar anak 4-5 tahun di desa Tarai Bangun, penggunaan senam irama untuk meningkatkan motorik kasar anak usia dini di KB Taruna Bangsa Kabupaten Pati (Roeyana, 2017).

Dalam Penelitian ini dilaksanakan di RA Salsabila, yaotu pada kelas Al-Khazini, karena berdasarkan pra observasi, peneliti mengamati saat kegiatan pembelajaran berlangsung di halaman kelas dalam proses kegiatan pembelajaran sebagian anak menunjukkan ketidaksukaan terhadap kegiatan pembelajaran. ketika anak diajak untuk mencoba melompat ke depan, ada beberapa anak yang protes, karena dalam diri mereka timbul rasa tidak mampu untuk melakukannya padahal anak bisa jika mencoba terlebih dahulu, ini diakibatkan oleh rasa ketakutan jika mencoba kegiatan pembelajaran tersebut. Beberapa anak ada yang ingin cepat-cepat makan dan minum, untuk bermain dan sebagainya. Sebagian ada yang masuk keluar masuk kelas pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung di halaman kelas, adapula yang tidak memperhatikan guru saat kegiatan pembelajaran, kurang bersemangat, mengeluh, sebagian anak ada yang diam, berbincang-bincang dengan temannya. Faktor yang mendasari ini adalah rendahnya perkembangan motorik kasar anak usia dini di RA Salsabila. Karena anak usia dini masih diberikan stimulus, diberi intervensi, harus diingatkan, dibimbing dan di arahkan. Permainan sangatlah penting bagi kemajuan anak kedepannya. Sangat dikhawatirkan jika permainan dalam kegiatan pembelajaran untuk masih kurang mengembangkan perkembangan motorik kasar bagi anak usia dini.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Teknik pengambilan data penelitian dengan observasi, angket, dan dokumentasi. Penelitian dilakukan di RA Salsabila Kecamatan Panumbangan, Kabupaten Ciamis Jawa Barat, khususnya pada siswa kelas Al-Khazini RA Salsabila yang berjumlah 11 siswa. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis korelasi *Spearman's Rank Correlation*. Kemudian menentukan determinasi (derajat penentu variabel X terhadap variabel Y).

Hasil Penelitian dan Analisis

Berdasarkan pengolahan angket yang diberikan kepada 11 orang peserta didik dengan skor terkecil 35 dan skor terbesar 36. Diperoleh nilai rata-rata hitung (\bar{x}) = 35,8 apabila dikonfirmasi pada skala penafsiran berada pada interval 35,6 – 35,9 dengan klasifikasi cukup. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh permainan engklek tergolong cukup.

Tabel 1. Skoring data variabel X (permainan engklek pada siswa di kelas Al Khazani)

No	Item Soal												Σ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1.	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	35
2.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
3.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
4.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
5.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
6.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
7.	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	35
8.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
9.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
10.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
11.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
Jumlah													394
Skor Min													35
Skor Max													36

Menentukan nilai rata-rata hitung dengan rumus : $\bar{y} = \frac{\sum n_i y_i}{N}$

Keterangan :

y_i = Data ke 1 (1,2,3...)

N = Banyak data yang sama

N = Banyak data total

$$\bar{y} = \frac{\sum n_i y_i}{N}$$

$$\bar{y} = \frac{1(26)+2(28)+1(29)+1(31)+3(35)+1(38)+1(44)+1(45)}{11}$$

$$\bar{y} = \frac{374}{11} = 34$$

Setelah data disusun, maka selanjutnya ditentukan nilai rata-rata hitung dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum n_i x_i}{N}$$

Keterangan :

X_i = Data ke 1 (1,2,3...)

N = Banyak data yang sama

N = Banyak data total

$$\bar{X} = \frac{\sum n_i x_i}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{2(35)+9(36)}{11}$$

$$\bar{X} = \frac{394}{11} = 35,8$$

Menghitung nilai simpangan rata-rata dengan rumus : $SR = \frac{\sum n|yi - \bar{y}|}{N}$

Keterangan :

Σ = Sigma (jumlah)

N = Banyak data yang sama

y_i = Data ke...i

\bar{y} = Rata-rata hitung

N = Banyak data tunggal

Tabel 2. Daftar hitung rata-rata variabel Y

No	y_i	\bar{y}	$ y_i - \bar{y} $	$\Sigma y_i - \bar{y}$
1	29	34	29 - 34	-5
2	35	34	35 - 34	1
3	44	34	44 - 34	10
4	28	34	28 - 34	-6
5	28	34	28 - 34	-6
6	26	34	26 - 34	-8
7	31	34	31 - 34	-3
8	45	34	45 - 34	11
9	35	34	45 - 34	-1
10	35	34	35 - 34	1
11	38	34	38 - 34	4
Total				56

Maka diperoleh :

$$SR = \frac{\sum n|y_i - \bar{y}|}{N}$$

$$SR = \frac{56}{11} = 5,09$$

Selanjutnya, membuat skala penafsiran dari hasil menghitung simpangan rata-rata dengan cara sebagai berikut:

Skor Minimal + 4 SR \longrightarrow Sangat Baik

$$26 + 4 (5,09) = 46,36$$

Skor Minimal + 3 SR \longrightarrow Baik

$$26 + 3 (5,09) = 41,27$$

Skor Minimal + 2 SR \longrightarrow Cukup

$$26 + 2 (5,09) = 36,18$$

Skor Minimal + 1 SR \longrightarrow Rendah

$$26 + 1 (5,09) = 31,09$$

Berdasarkan skala penafsiran tersebut, maka rata-rata variable y 34 berada pada interval dengan klasifikasi rendah karena berada pada interval 31,09-36,18.

Tabel 3. Posisi, Skor dan Ranking Data permainan engklek dan perkembangan motorik kasar

Permainan Engklek			Perkembangan Motorik Kasar		
Susunan	Posisi	Ranking	Susunan	Posisi	Ranking
35	1	1,5	26	1	1
35	2	1,5	28	2	2,5

36	3	3,1	28	3	2,5
36	4	3,1	29	4	4
36	5	3,1	31	5	5
36	6	3,1	35	6	6,3
36	7	3,1	35	7	6,3
36	8	3,1	35	8	6,3
36	9	3,1	38	9	9
36	10	3,1	44	10	10
36	11	3,1	45	11	11

Tabel 4. Ranking data

No	Skor		Ranking		di(RX-RY)	Σdi^2
	X	Y	X	Y		
1	36	45	3,1	11	-7,9	62,41
2	36	44	3,1	10	-6,9	47,61
3	36	38	3,1	9	-5,9	34,81
4	36	35	3,1	6,3	-3,2	10,24
5	36	35	3,1	6,3	-3,2	10,24
6	36	35	3,1	6,3	-3,2	10,24
7	36	31	3,1	5	-1,9	3,61
8	36	29	3,1	4	-0,9	0,81
9	36	28	3,1	2,5	0,6	0,36
10	35	28	1,5	2,5	-1	1
11	35	26	1,5	1	0,5	0,25
Jumlah						181,58

korelasi antara variabel X dan Variabel Y, dengan menggunakan rumus rank spearman sebagai berikut:

$$rs = 1 - \frac{6 \Sigma di^2}{N^3 - N}$$

$$rs = 1 - \frac{6(181,58)}{11^3 - 11}$$

$$rs = 1 - \frac{1089,48}{1331 - 11}$$

$$rs = 1 - \frac{1089,48}{1320}$$

$$rs = 1 - 0,825$$

$$rs = 0,175$$

Menentukan nilai rs ke dalam skala Guildford :

0,00 - 0,20	—————>	Very Low	Sangat Rendah
0,21 - 0,40	—————>	Low	Rendah
0,41 - 0,60	—————>	Moderate	Cukup
0,61 - 0,80	—————>	High	Tinggi
0,81 - 1,00	—————>	Very High	Sangat Tinggi

Berdasarkan klasifikasi Guildford diatas, maka nilai rs sebesar 0,175 berada pada klasifikasi tinggi (high) karena berada pada taraf signifikan 0,61-0,80

derajat determinasi dengan menggunakan rumus:

$$D = rs^2 \times 100\%$$

$$D = (0,175)^2 \times 100\%$$

$$D = 0,030625 \times 100\%$$

$$D = 56,25\%$$

berdasarkan hasil diatas, berarti pemberian permainan engklek berpengaruh sebesar 56,25% terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di RA Salsabila Panumbangan, dan faktor lain yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar adalah sebesar $100\% - 56,25\% = 55,25\%$.

Selanjutnya, dalam pengujian hipotesis digunakan rumus:

$$t_{hitung} = rs \sqrt{\frac{n-2}{1-rs^2}}$$

Mencari derajat kebebasan dengan rumus:

$$dk = N-2$$

Mencari derajat taraf signifikan ($\alpha = 0,20$)

Pengujian hipotesis dengan ketentuan:

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima

Maka :

$$\begin{aligned} t_{hitung} &= rs \sqrt{\frac{n-2}{1-rs^2}} \\ &= 0,75 \sqrt{\frac{11-2}{1-(0,75)^2}} \\ &= 0,75 \sqrt{\frac{9}{1-0,5625}} \\ &= 0,75 \sqrt{\frac{9}{0,4375}} \\ &= 0,75 \sqrt{20,571} \\ &= 0,75 \times 4,535 \\ &= 3,401 \end{aligned}$$

Untuk uji signifikan t_{tabel} pada taraf signifikan ($\alpha = 0,20$) dan $dk = N-2$ digunakan rumus:

$$\begin{aligned} t_{tabel} &= (1-\alpha) (N-2) \\ &= (1-0,20) (11-2) \\ &= (0,8) (9) \\ &= 1,383 \end{aligned}$$

Setelah dilakukan perhitungan tabel dengan menggunakan taraf signifikan ($\alpha = 0,20$) dan $dk = N-2$, maka diperoleh dalam daftar $t(0,8) (9)$ adalah 1,383. Dengan demikian, $t_{hitung} = 3,401 \geq t_{tabel} 1,383$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi setelah di uji signifikan korelasi antara permainan engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di RA Salsabila Panumbangan terdapat pengaruh yang signifikan.

Pembahasan

Permainan engklek di RA Salsabila Kabupaten Ciamis

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang ditunjukkan setelah membagikan angket kepada seluruh sampel. Data yang terkumpul selanjutnya diolah dan dianalisis dengan statistik untuk mengetahui pengaruhnya. Kemudian dihitung skala penafsirannya yang memperoleh rata-rata variabel sebesar 35,8 berada pada interval 35,6-35,9 nilai tersebut menurut perhitungan termasuk cukup. Berdasarkan indikator penelitian permainan engklek (Pemain menggambarkan kotak-kotak kemudian melempar

genting ke kotak awal. Pemain melakukan engklek dari awal lalu pemain mengambil genting yang dilempar tadi, Kemudian balik ke awal lagi dengan tetap melakukan engklek, Pemain dinyatakan gugur dan harus berganti pemain jika pemain menginjak atau keluar garis kotak, menginjak kotak yang didalamnya terdapat pecahan genting, melempar genting keluar dari kotak yang seharusnya, kaki tidak tetap engklek di kotak yang dilarang engklek) Sehingga permainan engklek berperan cukup dalam perkembangan anak usia dini.

Perkembangan motorik kasar anak usia dini di RA Salsabila Kabupaten Ciamis

Hasil penelitian membuktikan bahwa permainan engklek yang digunakan sebagai metode pembelajaran dalam perkembangan motorik kasar diperoleh rata-rata hitung 34 berada pada interval 31,09-36,18 nilai tersebut menurut kriteria perhitungan termasuk rendah dengan indikator penelitian perkembangan motorik kasar pada anak usia dini yaitu suatu hasil nyata yang dicapai oleh peserta didik yang mencakup kemampuan fisik motorik, karena berada diklasifikasi yang rendah, hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil dari perkembangan motorik kasar pada anak usia dini di RA Salsabila rendah dan masih memerlukan bimbingan dari guru agar perkembangan motorik kasar pada anak usia dini lebih baik.

Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil penelitian di RA Salsabila tergolong cukup. Hal ini dibuktikan dengan hasil korelasi $rs=0,75$ pada skala Guilford berada pada interval 0,61-0,80 dengan klasifikasi tinggi. Permainan engklek mempengaruhi perkembangan motorik kasar pada anak usia dini sebesar 56,25% dengan sisanya 55,25% dipengaruhi oleh faktor lain dengan indikator. Selain itu, hasil pengujian hipotesis yang menyatakan bahwa permainan engklek secara signifikan dan positif mempengaruhi perkembangan motorik kasar pada anak usia dini, dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} 3,401$ sedangkan t_{tabel} sebesar 1,383 maka $t_{hitung} 3,401 \geq t_{tabel} 1,383$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya berdasarkan data dan hipotesis tersebut maka permainan engklek memiliki pengaruh terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia dini di RA Salsabila Kecamatan Panumbangan Kabupaten Ciamis. Hal ini dapat diketahui dengan diterimanya hipotesis yang diajukan yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara permainan engklek terhadap perkembangan motorik kasar.



Gambar 1. Permainan engklek untuk mengembangkan motorik kasar anak usia dini di RA Salsabila

Hasil dari kegiatan permainan engklek dapat memberikan pengaruh yang positif pada perkembangan motorik kasar anak. Diharapkan dengan permainan engklek anak lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran, lebih kreatif, dapat bersosialisasi dengan baik dan lebih berkembang dalam perkembangan motorik kasar. Berdasarkan analisa yang telah dilakukan, guna mendukung hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya, maka dengan diterimanya hipotesis (H_a) menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang terjadi dari kegiatan permainan engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di RA Salsabila, artinya perkembangan motorik kasar anak berkembang sangat baik dengan melakukan kegiatan permainan engklek. Kegiatan permainan tradisional engklek merupakan kegiatan yang memberikan banyak nilai positif kepada anak karena tanpa anak sadari mereka akan bermain sambil belajar. Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan engklek berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di RA Salsabila.

Berdasarkan data dan hipotesis tersebut maka Permainan Engklek memiliki pengaruh terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di RA Salsabila Kecamatan Panumbangan Kabupaten Ciamis, hal ini dapat diketahui dengan diterimanya hipotesis yang diajukan yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini di RA Salsabila, sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan engklek sangat erat kaitannya dengan perkembangan motorik kasar.

Simpulan dan Saran

Perkembangan motorik kasar anak usia dini di RA Salsabila tergolong rendah. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata hitung (\bar{y}) = 34 yang apabila dikonfirmasi pada skala penafsiran berada pada interval 31,09 - 36,18 dengan klasifikasi rendah. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak usia dini di RA Salsabila tergolong rendah. Adapun pengaruh permainan engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di RA Salsabila tergolong cukup. Berdasarkan hasil perhitungan korelasi rank spearman adalah sebesar (r_s) = 0,75. Setelah dikonfirmasi pada skala Guilford, maka angka tersebut berada pada interval 0,61 - 0,80 dengan klasifikasi tinggi (high). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di RA Salsabila tergolong tinggi. Melalui uji hipotesis dengan rumus t, diperoleh kenyataan bahwa $t_{hitung} 3,401 \geq t_{tabel} 1,383$. Oleh karena itu, dipastikan bahwa H_a diterima dan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara permainan engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini kemudian H_0 ditolak. Setelah uji determinasi, derajat pengaruh Variabel X dan Variabel Y sebesar 56,25%. Hal ini menunjukkan masih ada 55,25% faktor lain yang mempengaruhi Variabel Y selain Variabel X seperti kematangan dan gaya belajar masing-masing anak.

Saran untuk guru hendaknya memperhatikan aspek-aspek penting yang dapat mengembangkan perkembangan anak, yaitu dengan digunakannya media yang berguna untuk menunjang prestasi belajar, dimana anak tidak hanya terpaku pada buku atau LKA (Lembar Kerja Anak) yang diberikan namun anak juga diberikan metode contohnya menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif seperti pemberian media permainan engklek ataupun permainan lainnya yang mampu digunakan sebagai media mengembangkan perkembangan motorik kasar anak. Adapun saran untuk sekolah Agar lebih memperhatikan peserta didik khususnya dalam media pembelajaran seperti media permainan engklek untuk mengembangkan perkembangan motorik kasar anak.

Daftar Rujukan

- Adi, I. N. A. N., Pramita, I., & Vitalistyawati, L. P. A. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Keseimbangan Statis dan Keseimbangan Dinamis pada Anak-Anak Usia 6-12 Tahun di Lingkungan Padang Keling Kelurahan Banyuning Buleleng Bali. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 8(1), 56-63. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.5813938>
- Aisyah, A., & Puspitawati, I. D. (2013). Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Melompat Melalui Permainan Tradisional Engklek. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 2(7). <https://doi.org/10.26418/JPPK.V2I7.2441>
- Aji Iswara, D., Ardi Saputro, B., & Sari, V. P. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Karakter Anak dalam Berinteraksi. *Jurnal Dimensi Pendidikan*, 18(1). <https://doi.org/10.26877/DM.V18I1.10905>
- Auliani, N. F., & Ardisal. (2019). Efektivitas Permainan Lompat Tali Karet Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada anak Tunagrahita Ringan. *Journal of Special Education*, 4(2), 137-146.
- Harahap, N. S., & Jaelani, A. (2022). Etnomatematika pada Permainan Tradisional Engklek. *Paradikma: Jurnal Pendidikan ...*, 86-90.
- Mulyani, S. (2013). *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Langensari Publishing.
- Pratiwi, Y., & Kirtanto, M. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelomok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *PAUDIA*, 3(2). <http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/513>
- Rahman, T. R., Sumardi, S., & Cahyani, D. D. (2020). Profil Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(2), 143-151. <https://doi.org/10.31004/JPDK.V2I2.894>
- Roeyana, I. (2017). Peningkatan Motorik Kasar Melalui Senam Irama bagi Anak Usia 4-5 Tahun. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 139-146.
- Sam, F. K., Pramono, P., & Astuti, W. (2021). Penerapan Permainan Engklek Fruit Sebagai Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 2(1), 1-8. <https://doi.org/10.26740/JP2KGAUD.2021.2.1.1-8>
- Soetjningsih, S. (2012). *Tumbuh Kembang Anak*. EGC.
- Suir, I., Boonzaaijer, M., Oudgenoeg-Paz, O., Westers, P., de Vries, L. S., van der Net, J., Nuysink, J., & Jongmans, M. J. (2022). Modeling Gross Motor Developmental Curves of Extremely and Very Preterm Infants Using The AIMS Home-video Method. *Early Human Development*, 105695. <https://doi.org/10.1016/J.EARLHUMDEV.2022.105695>
- Sutini, A. (2013). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/CD.V4I2.10386>
- Telford, R. M., Olive, L. S., & Telford, R. D. (2022). The effect of a 6-month physical literacy intervention on preschool children's gross and fine motor skill: The Active Early Learning randomised controlled trial. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 25(8), 655-660. <https://doi.org/10.1016/J.JSAMS.2022.04.009>
- Zhang, Z., Okely, A. D., Pereira, J. R., Sousa-Sá, E., Veldman, S. L. C., & Santos, R. (2022). Associations of Sleep Characteristics with Cognitive and Gross Motor Development in Toddlers. *Sleep Health*, 8(4), 350-355. <https://doi.org/10.1016/J.SLEH.2022.04.001>
- Zuhra, N., Dewi, R., & Syarifah, S. (2022). Pengembangan Permainan Engklek Sirkuit untuk Meningkatkan Capaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8047-8060. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V6I5.3658>
- Zulkarnain, M., & Sumitro, A. L. (2020). Hubungan Asupan Gizi Makro dengan

Perkembangan Motorik Kasar pada Anak Usia 24-59 Bulan Di Kelurahan Donggala, Kota Gorontalo. *Jurnal Pengolahan Pangan*, 5(2), 54-59.
<https://doi.org/10.31970/PANGAN.V5I2.39>