

# **EFEKTIFITAS PERMAINAN TRADISIONAL ENGLAK PADA PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI KELOMPOK A DI PAUD SMART KIDS SCHOOL**

**NUR FATIMAH**

[nurfatihmah2910@gmail.com](mailto:nurfatihmah2910@gmail.com)

STAI YPBWI SURABAYA

**MASLACHAH**

[Maslachah22@gmail.com](mailto:Maslachah22@gmail.com)

SMART KIDS SCHOOL

**MUKHAMMAD WAHYUDI**

[ucokpuxa1111ibien@gmail.com](mailto:ucokpuxa1111ibien@gmail.com)

STAI YPBWI SURABAYA

Urgensitas teknik, metode dan model dalam pembelajarn mutlak diberlakukan sebagai mediator bagaimana peserta didik terutama pada anak usia dini mampu mengembangkan serta mengkontruksi sebuah pengalaman dan pengetahuan dimiliki untuk mencapai sebuah tujuan instruksional pendidikan, sehingga isi sebuah materi menjadi penting untuk tersampaikan, namun tidak kalah penting adalah metodologi dalam sebuah penyampaian materi tersebut sebagai batas dan standar materi waktu yang harus disampaikan kepada anak. Inilah substansi efektifitas yang menghasilkan efisiensi serta tolok ukur dalam sebuah proses pembelajaran yang sesuai psikologi seluruh anak bisa menerima, sehingga tujuan pembelajaran untuk anak bisa tercapai dan inilah proses pembelajaran yang mutlak dilaksanakan dalam proses pembelajaran

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional Engklak, Perkembangan Anak Usia Dini

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan pada umumnya adalah bimbingan atau arahan yang berwujud pengaruh yang di berikan oleh orang dewasa kepada anak didik agar menjadi dewasa. Maksudnya dewasa disini adalah dewasa secara

**JOECES**

*Journal of Early Childhood Education Studies*

Volume 1, Nomor 2 (2021)

integral, yaitu dewasa pikiran, perasaan, kemauan, umur tingkah laku, sikap dan kepribadian atau dengan kata lain dewasa dalam cipta, rasa dan karsa.<sup>1</sup>

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal dan informal. Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses, perbuatan, dan cara-cara mendidik.<sup>2</sup> Pendidikan harus dilakukan oleh semua manusia dalam meningkatkan derajat dan martabat manusia termasuk juga anak usia dini.

Sebagai bentuk pendidikan anak usia dini yang dalam proses pembelajaran lebih menekankan pada prinsip bermain dan belajar dan belajar seraya bermain. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>3</sup>

Sedangkan menurut Pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan bahwa (1) pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, (2) pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur formal, non formal, dan/atau informal, (3) pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal: TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat, (4) pendidikan anak usia dini jalur pendidikan non formal: KB, TPA, atau bentuk lain sederajat, (5) pendidikan anak usia dini jalur

---

<sup>1</sup> Soegeng santoso, *Dasar-dasar pendidikan TK*, (Jakarta: universitas terbuka, 2007). 13.

<sup>2</sup> Susanto, *Pemikiran Pendidikan Islam*, (Jakarta: Amzah, 2015), 3.

<sup>3</sup> Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak usia Dini*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 23.

pendidikan informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.<sup>4</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting dilaksanakan sebagai dasar bagi pembentukan kepribadian manusia secara utuh, yaitu untuk pembentukan karakter, budi pekerti luhur, cerdas, ceria, terampil dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan usia dini dapat dimulai di rumah atau dalam keluarga, perkembangan anak pada tahun-tahun pertama sangat penting dan akan menentukan kualitasnya dimasa depan. Bersamaan dengan itu islam memandang pendidikan sebagai dasar utama seseorang diutamakan dan dimuliakan.

Secara institusional, Pendidikan Anak Usia Dini juga bisa diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motoric (halus atau kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, maupun kecerdasan spiritual. Sesuaidengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini itu sendiri.<sup>5</sup>

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membatu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (pasal 1 ayat 14). Pendidikan anak usia dini pada jalur formal, non formal, dan atau informal. Pendidikan anak usia dini pada jalur formal berbentuk taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur

---

<sup>4</sup> Undang-undang No. 20, 2003, *Tentang Pendidikan Anak Usia Dini*, Pasal 28.

<sup>5</sup> Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak usia Dini*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 23.

pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan (pasal 28 ayat 2-5)

Dalam perspektif pengalaman dan pembelajaran, PAUD bisa diartikan sebagaistimulasi bagi masa yang penuh dengan kejadian penting dan unik yang meletakkan dasar bagi seseorang dimasa dewasa. Dalam perspektif hakikat belajar dan perkembangan, PAUD adalah suatu proses yang berkesinambungan antara belajar dan perkembangan. Artinya, pengalaman belajar dan perkembangan awal merupakan dasar bagi proses belajar dan perkembangan selanjutnya. Menurut Ornstein menyatakan bahwa anak yang pada masa usia dininya mendapatkan rangsangan yang cukup dalam mengembangkan kedua belah otaknya (otak kanandan otak kiri) akan memperoleh kesiapan yang menyeluruh untuk belajar dengan sukses/berhasil pada saat memasuki SD.<sup>6</sup>

Dalam upaya peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan, koordinasi motorik halus dan kasar menjadi hal yang perlu mendapat perhatian khusus. Anak yang memiliki koordinasi motorik yang baik akan lebih mampu mengembangkan dirinya baik dalam hal menulis, seni, atletik dan lain sebagainya. Jika sejak usia dini koordinasi gerak motorik anak tidak mendapatkan perhatian yang baik, maka anak tidak bisa mengendalikan dirinya serta kurang terampil dalam gerak motoriknya. Perkembangan motorik kasar dan motorik halus harus dilakukan dan mendapatkan tingkat pencapaian dalam perkembangan anak.<sup>7</sup>

Dengan perkembangan fisik yang optimal, seseorang dapat beribadah, bekerja, dan belajar dengan lebih baik. Atas dasar inilah pentingnya pemberian stimulasi yang baik guna pengoptimalan perkembangan fisik motorik khususnya pada anak usiadini. Jika sedari dini anak sudah memiliki

---

<sup>6</sup> Suyadi dan Maulidya Ulfa, *Konsep Dasar PAUD*, (bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), 16.

<sup>7</sup> Permendiknas No. 58, 2009, *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, 8-9.

fisik yang kuat, maka anak akan mudah dalam proses pembelajaran dan tidak terganggu dengan permasalahan fisik dan kesehatannya.

Allah sudah menciptakan tubuh manusia sebaik mungkin dan sesempurna mungkin. Sebagai makhluk Allah hendaknya kita menjaga kesehatan tubuh yang kita miliki sebagai wujud rasa syukur atas kehadirannya. Dalam usaha menjaga kesehatan tubuh, hendaknya kita menerapkan pola hidup yang sehat kepada anak sejak usia dini. Pola hidup yang sehat ini salah satunya ditandai dengan perkembangan fisik motorik yang baik. Anak yang memiliki perkembangan fisik motorik yang baik pasti akan bergerak aktif, memiliki kesadaran arah yang baik, serta memiliki kebugaran jasmani yang baik pula. Diantara perkembangan fisik yang sangat penting selama masa anak-anak awal ialah perkembangan otak dan sistem saraf yang berkelanjutan.<sup>8</sup>

Hal yang sangat sering kita jumpai sekarang yaitu, banyaknya anak yang lebih suka duduk diam menonton televisi atau bermain *game* di handphone dibandingkan dengan bermain diluar ruangan bersama teman-temannya. Hal ini akan terbiasa sampai anak tumbuh dewasa serta menjadikan anak bertubuh lemah dan malas. Hal ini dapat terjadi karena kemajuan teknologi yang begitu pesat serta kurangnya stimulasi yang diberikan orang tua atau guru untuk melakukan aktifitas fisik yang lebih baik dibandingkan dengan duduk diam menonton televisi dan bermain *game* saja.

Dalam peningkatan kemampuan atau koordinasi fisik motorik yang baik bagi anak, hendaknya orang tua dan guru mampu memfasilitasi serta memberi stimulasi yang mampu mengembangkan kemampuan fisik motorik tersebut. Fasilitas ini bukan hanya dilakukan oleh anak melalui bermain bebas bersama teman-temannya namun bisa juga dilakukan dengan arahan,

---

<sup>8</sup> Jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016.

aturan dan pengawasan dari guru maupun orang tua. Bahkan, jika permainan aktivitas fisik ini dilakukan dengan aturan, dan arahan guru anak akan lebih mampu mengembangkan kemampuan fisik motoriknya, bukan hanya motorik kasar, namun motorik halus nya juga. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 58 tahun 2009 menyatakan bahwa “tujuan pendidikan taman kanak-kanak adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi lingkup perkembangan nilai agama dan moral, fisik atau motoric, kognitif, Bahasa, serta sosial emosional kemandirian”.<sup>9</sup>

Pembinaan dan pengembangan potensi anak bangsa dapat diupayakan melalui pengembangan di berbagai bidang yang didukung oleh masyarakat belajar. Anak prasekolah kedudukannya sebagai tunas bangsa dan penerus cita-cita perjuangan bangsaperlu mendapatkan posisi dan fungsi strategis dalam pengembangan kemampuannya. Anak pra sekolah berada pada masa lima tahun pertama yang disebut *the golden years* merupakan masa emas perkembangan anak. Oleh karena itu, kesempatan ini hendaknya di manfaatkan sebaik-baik nya untuk pembelajaran anak karna rasa ingin tahu anak usia ini berada pada posisi puncak.<sup>10</sup> Anak pada usia tersebut mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk perkembangan motoriknya. Perkembangan motorik berarti pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf dan otot salig terkoordinasi. Pengembangan motorik berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan adalah perubahan kuantitatif dalam ukuran dan struktur. Perubahan dapat diukur sepertiga tinggi badan, beratbadan, lingkaran kepala dan penambahan gigi.

---

<sup>9</sup> Permendiknas Nomor 58, 2009, “*Tujuan Pendidikan Taman Kanak-Kanak*”, 4.

<sup>10</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 34.

Sedangkan perkembangan adalah perubahan kualitatif yaitu menjadi lebih baik, lebih kompleks, dan lebih terkoordinasi.<sup>11</sup>

Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.<sup>12</sup> Perkembangan motorik terbagi menjadi dua bagian, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar terbentuk saat anak mulai memiliki koordinasi dan keseimbangan hampir sama seperti orang dewasa. Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar tubuh anak. Untuk merangsang motorik kasar anak dapat dilakukan dengan melatih anak melompat, memanjat, berlari, berjinjit, berjalan dan sebagainya. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus yang banyak dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih, seperti memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, menyusun balok, menulis dan lain-lainnya.<sup>13</sup>

Dari pengertian motorik tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian pada jasmaniah (fisik) yang melibatkan urutan saraf, pusat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Pengendalian gerak tersebut terjadi selama 4-5 tahun pertama kehidupan pasca lahir, pada saat itu anak dapat mengendalikan gerakan kasar dan gerakan halus. Karena perkembangan motorik merupakan bagian

---

<sup>11</sup> Febria Lismanto, *Gambar Motorik Kasar Anak Usia Dini 4 – 5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar Provinsi Riau*, Jurnal Pesona Dasar, Vol. 5, No. 2, (t,t, 2017). 3.

<sup>12</sup> *Ibid*, 2.

<sup>13</sup> Fauziah, Yusrika, *Gambar Pengetahuan Dan Sikap Ibu Tentang Perkembangan Motorik Kasar Dan Halus Pada Anak Balita Di Puskesmas Kota Baro Kabupaten Aceh Besar*, (T.t.:SEMDI UNAYA, 2017). 448.

dari perkembangan jasmaniah (fisik), maka perkembangan fisik dan motorik namanya sering dipadukan menjadi fisik motorik.

## **THEORITICAL FRAMEWORK**

### **A. Potensi Anak Usia Dini**

Berdasarkan tinjauan secara psikologi dan ilmu pendidikan, masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Apa yang diterima anak pada masa usia dini, apakah itu makanan, minuman serta stimulasi dari lingkungannya memberikan kontribusi yang sangat besar pada pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa itu dan berpengaruh besar terhadap pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Pertumbuhan dan perkembangan anak tidak dapat dilepaskan kaitannya dengan perkembangan struktur otak. Dari segi empiris banyak sekali penelitian yang menyimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini penting, dikarenakan pada waktu manusia dilahirkan, menurut Clark dalam Yuliani kelengkapan organisasi otaknya mencapai 100-200 milyar sel otak yang siap dikembangkan dari tingkat perkembangan yang optimal, sehingga hasil penelitian menyatakan bahwa 5% potensi otak yang terpakai akan menstimulasikan fungsi otak.<sup>14</sup>

Sebelum menjelaskan tentang anak usia dini terlebih dahulu tentu akan membahas tentang anak itu sendiri. Adapun yang dimaksud dengan anak merupakan generasi penerus bangsa dan sumber insan bagi pembangunan nasional, maka harus diperhatikan dan dibina sedini mungkin agar menjadi insan yang berkualitas dan berguna bagi bangsa.<sup>15</sup> Sehingga kelak ketika dewasa anak benar-benar tumbuh menjadi pribadi yang mampu diandalkan baik oleh keluarga, masyarakat, bangsa maupun negara.

---

<sup>14</sup> Yuliani Nuraini Sujiono, *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Negeri, 2007), 10.

<sup>15</sup> Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Pustaka Pelajar, (Yogyakarta: t.p.,2005), 10.

Sedangkan usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Fakta yang ditemukan oleh para ahli menyatakan bahwa sekitar 50% kapasitas kecerdasan manusia terjadi ketika telah usia 4 tahun dan 80% telah terjadi ketika berusia 8 tahun.<sup>16</sup> Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa usia dini juga merupakan penentuan untuk kehidupan anak pada masa dewasanya.

Jadi, yang dimaksud dengan anak usia dini adalah kelompok manusia yang berusia 0-6 tahun (di Indonesia berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional), adapun berdasarkan para pakar pendidikan, anak yaitu kelompok manusia yang berusia 8-9 tahun.

Anak usia dini juga merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Setiap tahap perkembangan tersebut diatas harus mampu dikembangkan secara optimal sejak anak usia dini

## **B. Konsep Permainan Bagi Anak Usia Dini**

Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung kesenangan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan untuk melakukan permainan tersebut. Permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak. Oleh karena itu perlu kiranya bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana didalam kegiatan permainannya. Permainan imajinasi dan permainan yang kreatif juga meningkatkan perkembangan kognitif.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Iva Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*, Pinus, (Yogyakarta:t.p., 2010), 17.

<sup>17</sup> Khadijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Medan:Perdana Mulya Sarana, 2012), 135-136.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebut bahwa bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati, baik dengan menggunakan alat-alat tertentu maupun tidak. Bermain mempunyai sifat bebas, tidak terlalu terikat oleh syarat, tidak berorientasi pada hasil tujuannya hanya kesenangan dan bernilai, akan menimbulkan kesenangan dalam kegiatan tersebut, permainan hakikatnya hanya untuk anak.<sup>18</sup>Teori permainan dibagi menjadi lima, yaitu:

1. Teori Atavistic (keturunan)

Menyebutkan bahwa permainan yang dilakukan anak adalah warisan, dari nenek moyang yang bersifat turun temurun. Hal tersebut juga didasarkan pada teori rekapitulasi, yang diungkapkan oleh Stanley Hall.

2. Teori Pengosongan

Dikemukakan oleh Herbert, yang menyebutkan bahwa permainan atau kegiatan bermain dilakukan karena anak memiliki kelebihan tenaga, sebab jika tidak dilepaskan atau dikosongkan kelebihan tenaga itu akan mengganggu kejiwaan anak. Maka cara menghilangkannya dengan cara bergerak dan bermain-main.

3. Teori Pemulihan Tenaga (rekreasi)

Menyebutkan bahwa setelah seseorang mengadakan kegiatan maka dia merasa lelah karena banyak tenaga terbuang. Pemulihan kembali tenaga yang terbuang dapat dilakukan dengan dua acara, yaitu: cara pasif, dengan tidur atau istirahat dan cara aktif yaitu dengan melakukan permainan.

4. Teori Persiapan

Disampaikan oleh Karl Groos dan didukung pula oleh Maria Montessori, pendapat ini mengatakan anak bermain itu suatu kebutuhan untuk keperluan kehidupannya kelak.

5. Teori Menuut Ilmu Jiwa Dalam

Teori ini dikemukakan oleh Sigmund Freud, ia mengatakan bahwa permainan adalah merupakan dorongan kejiwaan sebagai ekspresi dari

---

<sup>18</sup> Abu Ahmadi, *Ibid*, 106.

keinginannya untuk menangan berkuasa. Sehingga permainan adalah sarana untuk menyalurkan kompleks-kompleks terdesak yang ada pada bawa sadar dalam jiwa seseorang.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu alat bagi anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru secara aman, sesuatu yang merelatidaklakukan bila tidak ada permainan.

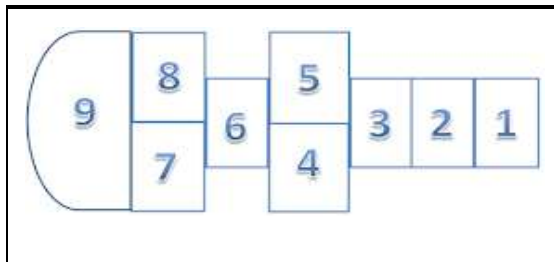
### C. Metodhologi Permainan

Permainan ini merupakan Permainan Jaman dahulu yang sudah menjadi Permainan anak indonesia, Permainan ini sangat di gemari sejak kecil sudah remaja dewasa bahkan orang tua juga suka dengan permainan ini. Permainan Deprak tidak hanya di sukai oleh wanita tetapi banyak pula pria yang bisa memainkan permainan ini. Permainan ini bisa di mainkan sendiri atau melibatkan 2 sampai banyak orang, Tergantung pemainnya berapa orang yang ingin ikut bermain, Permainan ini bertujuan untuk mendapatkan sebanyak mungkin bintang.

Untuk Memainkan Permainan ini kita membutuhkan alat berupa :

- a. Kapur jika bermain di semen atau aspal, Jika Bermain di tanah hanyan membutuhkan bite/Keramik. Fungsi dari kapur tersebut untuk menggambar permainan ini.
- b. Pecahan Bite/Keramik untuk meleparkan ke arah tempat yang bertujuan.

Permainan Deprak terdiri dari 8 kotak dan 1 setengah lingkaran. dimana kota 1, 2 dan 3 tersendiri, kotak nomer 4 dan 5 bergabung menjadi 2 kotak, kotak 6 Sendiri, kotak 7 dan 8 bergabung menjadi 2 kotak dan setengah lingkaran tersebut menjadi bulan.



Gambar 2.1 bidang engklak

Cara permainan demprak ialah melemparkan Bite atau keramik kedalam nomer 1 lalu loncat langsung ke kotak nomer 2 (ingat kotak nomer 1 tidak boleh di injak karena ada bite/keramik tersebut) Maju dengan kaki 1 ke kotak 2, 3. lalu di kota 4 dan 5 dengan 2 kaki yang kiri di kaki 4 dan kanan di kotak nomer 5. di kotak nomer 6 dengan kaki 1 dan di kolom 7 dan 8 dengan 2 kaki. Saat Sudah sampai di kotak 7 dan 8 pemain wajib memutarakan badannya dan kembali dengan kaki 1 ke kotak 6 lalu 2 kaki ke kotak 4 dan 5, dan kembali dengan kaki 1 ke kotak 3 dan 2, saat di kotak nomer 2 pemain mengambil bite tersebut di kolom 1 lalu loncat ke start atau tempat memulai.

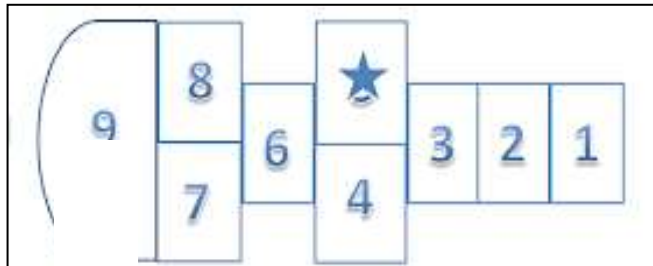
lalu melemparkan bite atau keramik tersebut ke kolom nomer 2, jika bite atau keramik tersebut tepat di kotak nomer 2 maka permainan tetap berlanjut, jika tidak permainan usai dan di ganti dengan pemain yang lain, begitupun terserusnya.

Saat pemain sudah di tahap 9 atau bulan maka pemain melemparkannya harus tepat di daerah bulan atau kotak nomer 9 lalu pemain kembali meloncat hingga nomer 7 dan 8. Saat di nomer 7 dan 8 pemain puterkan badan lalu jongkok tidak boleh jatuh, dan tangan pemain kanan atau kiri ke arah bulan atau membelakangi badan mencari bite tersebut, jika dapat permainan lanjut ke tahap bintang, jika tidak ulang kembali.

Saat ke tahap bintang pemain melemparkan bite/keramik tersebut melewati bulan atau nomer 9, inget harus melewati karena jika sejajar dengan kotak nomer 7,8 di anggap permainan usai. Jika melemparkan bite kejauhan bisa di "serik" atau di sejajarkan tepat di atas lingkaran nomer 1. lalu pemain kembali meloncat, saat di nomer 9 pemain meloncat ke arah bite/keramik yang telah di lempar, ketika bite tersebut sudah di dapat wajib di tempat bite tersebut di tandai bintang agar ketika gagal tidak perlu

melempar lagi. ketika sudah dapat pemain kembali meloncat hingga ke tempat awal permainan.

Tahap Pendapatan Bintang, Pemain menghadap kebelakang dengan membelakangi tempat deprak tersebut, lalu melemparkan bite tersebut ke arah belakang, jika masuk ke dalam nomer 5, pemain mendapatkan bintang di nomer 5. dan pemain bebas untuk menempatnya dengan 2 kaki dan pemain lain tidak boleh melewatinya.

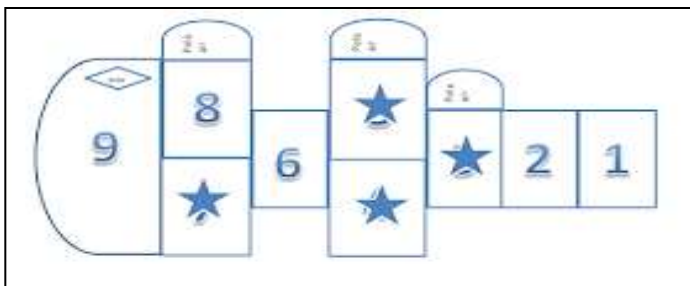


Gambar 2.2 Bidang engklak

Peraturannya adalah dimana pemain melepaskan bite/keramik ke dalam kotak, maka kotak tersebut tidak boleh di injak harus di lewati, bagaimana jika di kotak 4 dan 5, 7 dan 8 melewatinya? Harus dengan kaki 1 kaki.

Bagaimana jika dalam kotak 4 dan 5 sudah di dapatkan bintang oleh orang lain ? Tenang, akan di buat perbantuan yang di namakan pola air, tepat disamping kotak tersebut berada. Pola air ini di gunakan pada saat bintang sudah memenuhi kotak.

Gambar 2.3 Bidang engklak



Dalam permainan ini pemenangnya adalah yang terbanyak mendapatkan bintang. Akhir-akhir ini anak-anak Indonesia sudah melupakan akan permainan ini, dikarenakan gadget yang mulai canggih yang merusak akal dan pikiran anak di usia dini.

#### **D. Jenis, Manfaat, dan Fungsi Permainan Engklak**

Transer nilai pada permainan engklak terjadi melalui penghayatan para pemainnya. Nilai kedisiplinan ini ditunjukkan secara tidak langsung saat pemain mau mematuhi peraturan yang ada pada permainan engklak. Selain itu, ditunjukkan saat para pemain mau mengantri menunggu gilirannya main

Selain kedisiplinan terdapat juga nilai ketangkasan dapat dilihat dari gerakan anak saat melakukan permainan engklak. Gerakan lompat-melompat dengan satu kaki dapat melatih ketangkasan anak juga keseimbangan fisik.

Dalam pengembangan motorik kasar anak usia dini dapat dilakukan melalui bermain. Melalui bermain pengembangan motorik dan sentivitas anak dapat dikembangkan oleh sekolah, guru dan aktivitas fisik lainnya yang dapat dilakukan anak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan sesuai pertumbuhan dan perkembangannya.<sup>19</sup>

##### **1. Jenis-Jenis Permainan Tradisional**

- a) Engklak, congklak, lompat tali, dan tebak-tebakan. Permainan ini selain membantu mengembangkan logika dan fisik anak seperti: berhitung, juga mengembangkan kemampuan fisik dan bersosialisasi anak.<sup>20</sup>
- b) Permainan petak umpet, petak jongkok, gobak sodor, dan benteng-bentengan. Selain melatih anak bersosialisasi, permainan-permainan ini juga melatih kecerdasan spasial anak. Terlebih lagi, permainan ini juga bisa dijadikan salah satu bentuk olahraga.

---

<sup>19</sup> Bambang Sujiono dkk, *Metode Pengembangan Fisik*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), 2.3.

<sup>20</sup> Khadijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2012), 143.

- c) Ajang-ajangan/dagangan, mobil-mobilan dari kulit jeruk, egrang, bola sodok, sepak takraw, dan calung. Jenis permainan ini akan membantu
- d) Berkembang kecerdasan natural anak karena anak diajak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Permainan-permainan tradisional diatas atau outdoor games sering sekali menurut pandangan masyarakat bahwa permainan tersebut kotor dan akan menyebabkan penyakit karna bermain di luar rumah. Padahal permainan ini, merupakan suatu permainan yang lebih memungkinkan pertumbuhan anak menjadi leih seimbang. Tapi terkadang sebaliknya orang tua lebih suka dilakukan anak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya.<sup>21</sup>

## 2. Manfaat Permainan Engklak

### a. Bagi Motorik Kasar Anak Usia Dini

Pada saat bermain engklak motorik kasar anak akan terlatih karena dalam permainan engklak di haruskan untuk melompat-lompat

### b. Bagi Motorik Halus Anak Usia Dini

Melatih jari-jari anak, pada saat menggambar petak dan melempar gacu.<sup>22</sup>

### c. Bagi Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Melalui bermain engklak dapat mengasah kemampuan anak untuk bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan bekerjasama, menaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama, melatih perkembangan emosi, pada saat pemain tidak berhasil melempar gacuk ke dalam petak dan tidak boleh melanjutkan permainan, apabila anak tidak berhasil mendapatkannya gaco tersebut maka dinyatakan gagal dalam permainan tersebut.

---

<sup>21</sup> Sujiono dkk, *Metode Pengembangan*, 2.4.

<sup>22</sup> Rae Pica, *Permainan-Permainan Pengembangan Karakter Anak-Anak*, (Jakarta: PT Indeks, 2012), 139.

d. Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Permainan engklak melatih untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya. Berdasarkan pendapat di atas penulis berpendapat bahwa manfaat permainan engklak selain mengembangkan motorik kasar, motorik halus, sosial emosional, dan kognitif anak juga mengerjakan disiplin kepada anak untuk menunggu giliran sesuai urutan nomer yang ditentukan dalam permainan engklak.

3. Fungsi Permainan Engklak

- a. Untuk memperluas interaksi sosial serta dapat mengembangkan keterampilan sosial.
- b. Dapat meningkatkan perkembangan fisik, koordinasi tubuh, dan mengembangkan keterampilan motorik halus.
- c. Membantu dalam pembentukan kepribadian dan emosi anak.
- d. Mengajar anak untuk mematuhi aturan-aturan dalam permainan.<sup>23</sup>

**E. Faktor –faktor yang Mempengaruhi Permainan**

Dalam bermain, anak-anak sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berikut ini adalah beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak, diantaranya:

1) Kesehatan

Anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain dan membutuhkan banyak energi.<sup>24</sup>

2) Intelegensi

Anak-anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas. Artinya anak yang cerdas lebih suka dengan permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang

---

<sup>23</sup>Khadijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Bandung: Citapustaka Media Printis, 012), 152.

<sup>24</sup> Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), 20-21.

banyak, serta dapat merangsang daya berfikir anak tersebut. Misalnya: Permainan drama.

3) Jenis Kelamin

Anak perempuan sedikit melakukan permainan yang banyak menghabiskan energi, misalnya: Memanjat, berlari, atau kegiatan fisik lainnya. Sedangkan anak laki-laki lebih banyak melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi. Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan kurang sehat dibandingkan anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak perempuan bertingkah lemah lembut dan halus sedangkan anak laki-laki kasar dalam bertindak.

4) Lingkungan

Anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang kasih sayang dengan orang tuanya maka akan berdampak buruk bagi perkembangan sosialnya maupun psikologisnya.

5) Status Sosial Ekonominya

Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang memiliki status sosial ekonominya yang lebih tinggi maka permainan lebih lengkap dan tersedia dibandingkan anak yang dibesarkan di lingkungan yang status sosialnya lebih rendah maka permainannya tidak lengkap dan tersedia. Berdasarkan pendapat di atas peneliti berpendapat faktor-faktor yang mempengaruhi permainan adalah kesehatan, intelegensi, jenis kelamin, lingkungan, dan status sosial ekonominya. Karena faktor-faktor ini sangat mempengaruhi terhadap perkembangan motorik kasar anak dalam permainan engklek.

## F. Profil PG *Smart Kids School*

1. Sejarah Singkat Berdirinya PG *Smart Kids School* Waru-Sidoarjo

PG *Smart Kids School* berdiri sejak tahun 2007 tepatnya tanggal 4 Februari 2007 di bawah naungan Lembaga Pendidikan *Smart Kids School*. PG *Smart Kids School* di pelopori oleh Ibu Dra. Ninik Armini Djoko dengan awal kegiatan menempati salah satu ruangan di kediaman beliau, di Dsn. Tambaksari No. 58 RT. 04 RW. 02 Kelurahan Tambakrejo

Kecamatan Waru Kabupaten Sidoarjo, dengan jumlah peserta didik awal 9 anak didik.

PG *Smart Kids School* secara resmi mendapatkan izin pendirian dan operasional dari Dinas Pendidikan Kabupaten Sidoarjo pada tanggal 24 Oktober 2007. Seiring berjalannya waktu PG *Smart Kids School* saat ini berada dibawah naungan Yayasan Ardhi Wiyata Bhakti sebagai pengembangan dari Lembaga Pendidikan Smart Kids yang berdomisili di Dsn. Tambaksari No. 58 RT. 04 RW. 02 Kelurahan Tambakrejo Kecamatan Waru Kabupaten Sidoarjo, dengan jumlah peserta didik saat ini 87 anak didik yang terbagi dalam 6 kelas muatan lokal.

2. Visi, Misi dan Tujuan PG *Smart Kids School* Waru-Sidoarjo

a. Visi

Menjadi lembaga pendidikan yang mampu meningkatkan kecerdasan emosi spiritual anak didik agar memiliki kemampuan untuk menjadi anak yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, cerdas, kreatif, berwawasan luas, berakhlak mulia, mandiri dan empati terhadap lingkungan sosialnya.

b. Misi

- 1) Memberikan sarana dan fasilitas pendampingan pendidikan prasekolah bagi anak-anak dengan metode belajar sambil bermain dan pendampingan bermain sambil belajar.
- 2) Menumbuhkan kembangkan potensi siswa yang berkualitas, berbudi luhur, berprestasi dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

c. Tujuan

1. Memberikan pelayanan pendidikan yang terbaik.
2. Menyelenggarakan pendidikan yang terjangkau oleh seluruh kalangan masyarakat.
3. Mengasuh, membina dan mendidik anak dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.

4. Membentuk perilaku anak yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berwawasan luas dan berakhlak mulia.
  5. Mempersiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar dengan konsep belajar dan bermain.
  6. Mewujudkan pembelajaran yang terintegrasi dengan nilai-nilai spiritual dalam suasana belajar yang menyenangkan.
  7. Membangun lingkungan sekolah yang aman dan ramah anak.
  8. Mempersiapkan anak agar dapat mencapai tugas dan perkembangan secara optimal.
3. Guru dan Tenaga Kependidikan Serta Rencana Pengembangan

PG *Smart Kids School* Waru-Sidoarjo berlokasi di Dsn. Tambaksari No. 58 RT. 04 RW. 02 Kelurahan Tambakrejo Kecamatan Waru Kabupaten Sidoarjo. Telah melaksanakan aktivitas pengajaran secara baik dengan melihatkan komponen -komponen yang ada di sekolah ini, mulai dari kepala sekolah, guru dan siswa dan komponen-komponen lain yang terlibat dalam kegiatan-kegiatan pengajaran disekolah ini. Maju mundurnya PG *Smart Kids School* erat hubungannya dengan para pendidikan dan pengajaran serta masyarakat disekitarnya. Keadaan guru dan tenaga kependidikan lainnya telah tersedia dengan kualitas yang baik. Raudhatul Athfal Al-Mukhlisin memiliki personil sekolah yang berjumlah 8 orang.

tabel 4.1 Data Personil Sekolah

| No | Nama                           | Jabatan          | Kualitas Pendidikan |
|----|--------------------------------|------------------|---------------------|
| 1. | Ardhi Bestari Khudhori, S.Sos  | Kepala Sekolah   | S1                  |
| 2. | Kartika Azizah, ST             | Bendahara        | S1                  |
| 3. | Helmi Yustikarini              | Tata Usaha       | D1                  |
| 4. | ishartadi, A.Md, SE            | Operator Sekolah | S1                  |
| 5. | Nurul Hikmatul Islamiyah, S.Pd | Guru             | S2                  |

|    |                                 |      |    |
|----|---------------------------------|------|----|
| 6. | hoirun Nisa' S.Pd               | Guru | S1 |
| 7. | Maslachah                       | Guru | MA |
| 8. | Dhea Syalwa Maishara, S.<br>Hum | Guru | S1 |

Kehadiran guru PG *Smart Kids School* sebagai pendidik adalah kerana jabatan yang memperoleh wewenang dan limpahan tugas dan tanggung jawab pendidikan dari orang tua, dengan asumsi bahwa guru memiliki berbagai kelebihan atau keahlian, baik dalam lapangan kerohanian, pengetahuan, kecakapan maupun pengalaman.

4. Keadaan Sarana Prasarana PG *Smart Kids School* Waru-Sidoarjo

Bila Dikaitkan dengan proses belajar mengajar, sarana prasarana adalah faktor penting dalam suatu pendidikan untuk menunjang kebersihan dalam proses belajar mengajar, hal ini dikarnakan dengan sarana dan prasarana yang baik tentu akan mendukung terciptanya kondisi pembelajaran yang baik dan akan terciptanya kegiatan belajar mengajar yang baik pula.

PG *Smart Kids School* Waru-Sidoarjo cara fisik telah memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai dan lengkap seperti halnya lembaga pendidikan PG lainnya, memiliki gedung untuk mendukung proses belajar mengajar, alat-alat permainan, lokasi yang sangat luas untuk kegiatan bermain anak, untuk lebih jelasnya penulis sajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.2 sarana dan prasarana

| No | Nama Ruangan            | Jumlah    | Keterangan |
|----|-------------------------|-----------|------------|
| 1. | Ruang Kepala Sekolah    | 1 Ruangan | Baik       |
| 2. | Ruang Kelas             | 5 Ruangan | Baik       |
| 3. | Ruang WC Guru dan Murid | 2 Ruangan | Baik       |

Tabel 4.2 sarana dan prasarana

| No | Nama Barang        | Jenis        | Jumlah  | Keterangan |
|----|--------------------|--------------|---------|------------|
| 1. | Meja Belajar       | Kayu         | 87 buah | Baik       |
| 2. | Lemari Besar       | Kayu         | 3 buah  |            |
| 3. | Kursi Anak         | Plastik      | 87 buah |            |
| 4. | Papan Tulis Sedang | Triplek      | 5 buah  |            |
| 5. | Pohon Angka        | Kertas warna | 5 buah  |            |

Dukungan fasilitas pembelajaran sebagaimana disebut diatas,sangat memungkinkan aktivitas kegiatan belajar mengajar dilembaga pendidikan anak bermain di PG *Smart Kids School* Waru-Sidoarjo berjalan dengan baik sebagaimana yang diharapkan, salah satunya adalah sarana gedung yang menunjang kegiatan belajar mengajar terutama untuk merangsang semua aspek perkembangan anak.

Selain fasilitas mendukung seperti yang tersebut diatas, ada juga beberapa permainan yang dimainkan diluar ruangan yang mampu mendukung pengembangan motorik kasar anak, seperti bola, ayunan, tangga melingkar dan lain-lain.

Pada tabel 4.4.

| No | Nama Permainan     | Jumlah | Keterangan |
|----|--------------------|--------|------------|
| 1. | Ayunan             | 3 buah | Baik       |
| 2. | Seluncuran         | 1 buah |            |
| 3. | Mangkok Putar      | 1 buah |            |
| 4. | Rings              | 4 buah |            |
| 5. | Tangga Majemuk     | 1 buah |            |
| 6. | Balok Keseimbangan | 1 buah |            |

5. Pengelola Kurikulum PG Smart Kids School

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum yang digunakan di PG *Smart Kids School* adalah kurikulum Diknas, dengan metode berbasis Sentra.

Adapun penyusunan kurikulum di PG *Smart Kids School* meliputi:

- a. Menyusun program pengajaran
- b. Menyusun pembagian tugas guru dan jadwal pelajaran
- c. Menyusun jadwal kegiatan sentra
- d. Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan pembelajaran

**G. Peran Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok A di PG *Smart Kids School* Waru-Sidoarjo.**

Suatu yang dilakukan guru dalam meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan engklek tersebut sehingga dapat membantu proses perkembangan motorik kasar anak, melalui permainan engklek tersebut dapat juga meningkatkan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik lagi, sehingga jelas bahwa permainan engklek tersebut memiliki keterkaitan dengan kemampuan motorik kasar anak. Dari hasil wawancara dengan Ms Tika, selaku guru B1 menyatakan

“Sebagai seorang pendidik saya mengajarkan permainan engklek ini kepada peserta didik. Karena permainan engklek ini jarang sekali diterapkan di sekolah mana pun, dan permainan engklek ini sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang mereka apalagi mereka mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat sehingga sangat tepat untuk mengajarkan kepada peserta

didik pada permainan engklek tersebut, juga sebagai warisan budaya yang harus kita wariskan kepada peserta didik.”

Sejalan dengan pernyataan di atas, Ms Mia selaku guru B2 menyatakan

*“Sejak saya mengajar belum pernah di terapkan permainan engklek tersebut , tetapi setelah beberapa bulan saya mengajar baru di terapkan permainan engklek tersebut di PG Smart Kids School Waru-Sidoarjo. Dengan menerapkan permainan engklek tersebut membantu anak untuk mengembangkan motorik-motorik yang ada di dalam tubuh mereka sehingga perkembangan motorik anak akan berkembang secara optimal.”*

Sejalan dengan pernyataan diatas kepala sekolah juga menyatakan bahwa:

*“Saya sebagai kepala sekolah mengarahkan kepada guru-guru untuk mengajarkan permainan-permainan tradisional seperti: engklek, batok kelapa, petak umpet dan lain-lain. Karena permainan tradisional ini sudah dibuat dalam kurikulum pembelajaran yang dapat meningkatkan motorik kasar anak”.*

Sejalan dengan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru-guru, maka hasil dari observasi langsung adalah sebagai berikut:

1. Guru membuat penilaian perkembangan peserta didik untuk melihat kemampuan motorik kasar anak.
2. Guru membuat Rencana Kegiatan Harian.
3. Permainan tradisional engklek tertulis didalam Rencana Kegiatan Harian.

Jadi peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa Peran permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini kelompok A di PG *Smart Kids School* Waru-Sidoarjo telah menerapkan permainan engklek. Dalam pelaksanaanya guru membuat penilaian perkembangan peserta didik untuk melihat sejauh mana kemampuan motorik kasar anak dan membuat rencana kegiatan harian secara tertulis dalam permainan tradisional engklek tersebut.

1. Permainan Tradisional Engklek Selama Kegiatan Pembelajaran

Data aktifitas anak diperoleh dari hasil pengamatan terhadap setiap permainan tradisional engklak dalam meningkatkan motorik kasar

anak usia dini selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang di lakukan selama tiga hari pertemuan dan di amati oleh pengamatan yaitu mahasiswa jurusan pendidikan islam anak usia dini STAI YPBWI Surabaya semester delapan. selama pembelajaran berlangsung, permainan engklak diamati kemudia dicatat selama lima menit sekali. data permainan tradisional engklak yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran dihitung rata-ratanya oleh peneliti. Hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Presentase Pengamatan Permainan Tradisional Engklak Selama Pembelajaran

| No | Aspek      | Indikator                                             | Pert .1 | Pert .2 | Pert .3 | Rata-Rata | Kesimpulan             |
|----|------------|-------------------------------------------------------|---------|---------|---------|-----------|------------------------|
| 1. | Berjingkat | Tubuh Tegak                                           | 3       | 4       | 4       | 3,6       | Berkembang sangat baik |
|    |            | Lengan menekuk dibagian siku sambil memegang pinggang | 3       | 4       | 4       | 3,6       | Berkembang sangat baik |
|    |            | Kaki menekuk kebelakang 90 derajat atau kurang        | 2       | 3       | 4       | 3         | Berkembang dengan baik |
|    |            | Mampu berjingkat dua kali berturut-turut              | 2       | 4       | 4       | 3,3       | Berkembang dengan baik |
| 2. | Melempar   | Tubuh Tegak                                           | 3       | 4       | 4       | 3,6       | Berkembang sangat baik |

**EFEKTIFITAS PERMAINAN TRADISIONAL ENGLAK**

|                 |                        |                                                      |   |   |   |            |                           |
|-----------------|------------------------|------------------------------------------------------|---|---|---|------------|---------------------------|
|                 |                        | Kaki tetap<br>diam                                   | 3 | 4 |   | 3,5        | Berkembang<br>sangat baik |
|                 |                        | Badan condong<br>ke depan                            | 2 | 4 | 4 | 3,3        | Berkembang<br>dengan baik |
|                 |                        | Saat melempar<br>gacuk lengan<br>kearah depan        | 2 | 3 | 4 | 3          | Berkembang<br>dengan baik |
| 3.              | Keseimbangan           | Berjingkat<br>dengan satu<br>kaki                    | 3 | 4 | 4 | 3,6        | Berkembang<br>sangat baik |
|                 |                        | Mendarat<br>dengan dua<br>kaki seimbang              | 2 | 3 | 4 | 3          | Berkembang<br>dengan baik |
| 4.              | Bermain<br>keseluruhan | Mengetahui<br>tata cara aturan<br>bermain<br>engklak | 2 | 4 | 4 | 3,3        | Berkembang<br>dengan baik |
|                 |                        | Dapat<br>menerapkan<br>permainan<br>engklak          | 2 | 4 | 4 | 3,3        | Berkembang<br>dengan baik |
| Rata-Rata Akhir |                        |                                                      |   |   |   | 3,66<br>67 | Berkembang<br>sangat baik |

Keterangan :

- 1 = Belum Berkembang
- 2 = Mulai Berkembang
- 3 = Berkembang Dengan Baik
- 4 = Berkembang Sangat Baik

Data penilaian permainan tradisional engklak belajar siswa diperoleh dari hasil pengamatan terhadap perkembangan dalam belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan selama tiga hari pertemuan dan di amati oleh pengamat yaitu mahasiswi jurusan pendidikan islam anak usia dini STAI YPBWI Surabaya semester delapan. Selama pembelajaran berlangsung, dan penilaian prestasi belajar siswa yang diperoleh selama 3 kali pertemuan catat oleh peneliti. Hasil penelitian tersebut adalah Sebagai Berikut:

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil dari ketuntasan kompetensi anak terdapat 4 aspek dan 4 indikator pada saat berlangsungnya pembelajaran dalam penerapan permainan tradisional engklak yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Berdasarkan hasil pengamatan presentase yang diperoleh ketuntasan anak mencapai 57% sedangkan ketidak tuntasan anak mencapai 43% . Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa penerapan permainan tradisional engklak pada anak kelompok A di PG *Smart Kids School* Waru-Sidoarjo dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar.

1. Hasil Pengamatan Prestasi Belajar Anak

Berdasarkan pengamatan terdapat kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan/melakukan permainan, dapat dikatakan bahwa rata-rata setiap kategori yang dilaksanakan termasuk kategori baik. Menunjukkan bahwa mulai dari pertemua pertama sampai dengan pertemua ketiga, anak telah belajar dengan baik dan terjadi hubungan baik dengan peneliti sehingga proses belajar mengajar bisa lebih terarah dan berjalan sesuai dengan yang di harapkan. Hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Data Hasil Pengamatan Prestasi Belajar Anak**

| No | Kegiatan Pencapaian                                    | Nama Anak  |        |         |      |       |      |
|----|--------------------------------------------------------|------------|--------|---------|------|-------|------|
|    |                                                        | Al Khalifi | Haikal | Shafira | Quin | Rania | Sasa |
| 1  | Anak mendengarkan/<br>memperhatikan<br>penjelasan guru | 3          | 3      | 3       | 4    | 3     | 4    |

|   |                                                                     |   |   |   |   |   |   |
|---|---------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|
| 2 | Anak memperhatikan bermain engklak yang diperlihatkan guru          | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 3 | Anak antusias dalam bermain engklak                                 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 |
| 4 | Anak mampu melakukan/ menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 |

Keterangan :

1 = Belum Berkembang (BB)

2 = Mulai Berkembang (MB)

3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil dari pengamatan belajar anak yang diperoleh selama 3 hari pengamatan mencapai nilai 4 yaitu anak berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa hasil belajar pengamatan penerapan permainan tradisional engklak pada anak kelompok A di PG *Smart Kids School* Waru-Sidoarjo dapat berkembang sangat baik terutama untuk motorik kasar.

## 2. Faktor-Faktor Pendukung dan Penghambat Permainan Engklak

Menurut Slamet Santoso dalam buku *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* adalah Anak yang dibesarkan dilingkungan keluarga yang memiliki status sosial ekonominya yang lebih tinggi maka permainan lebih lengkap dan tersedia dibandingkan anak yang dibesarkan di lingkungan yang status sosialnya lebih rendah maka permainanya tidak lengkap dan tersedia.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti berpendapat faktor-faktor yang mempengaruhi permainan adalah kesehatan, intelegensi, jenis kelamin, lingkungan, dan status sosial ekonominya. Karena faktor-faktor ini sangat mempengaruhi terhadap perkembangan motorik kasar anak dalam permainan

engklek Berdasarkan peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor penghambat dalam meningkatkan perkembangan anak usia dini di PG *Smart Kids School* Waru-Sidoarjo. Salah satu faktor terbesar disebabkan oleh faktor lingkungan, karena lingkungan berperan penting dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak, maka tugas guru dan orang tua haruslah mengajarkan kepada mereka dengan kegiatan-kegiatan yang positif sehingga perkembangan anak akan berkembang sesuai yang di harapkan.

## KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian penerapan permainan tradisional engklak dalam meningkatkan perkembangan anak usia dini bisa dikatakan berhasil karena sudah memenuhi harapan penelitian. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional engklak dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini kelompok A di PG *Smart Kids School* Waru-Sidoarjo, dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar. Selama pembelajaran engklak yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran terhitung dalam nilai rata-rata 3,7 dalam presentase pengamatan permainan tradisional engklak selama pembelajaran.

Melalui permainan tradisional engklak ini, anak mendapatkan macam-macam pengalaman yang menyenangkan, sambil mengingatkan usaha belajar dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan. Semua pengalamannya melalui kegiatan bermain-main akan memberi dasar yang kokoh kuat bagi pencapaian diperlukan bagi pemecahan kesulitan hidup dikemudian hari.

Adapun faktor pendukung pada penerapan permainan tradisional engklak dalam meningkatkan perkembangan anak usia dini kelompok A di PG *Smart Kids School* Waru-Sidoarjo yaitu: faktor kematangan, asupan gizi faktor lingkungan dan pola asuh orang tua dalam mendidik anak-anaknya.

## Daftar Rujukan

- Bambang Sujiono dkk. (2010). Metode Pengembangan Fisik, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Departemen Agama RI. (2011). Al Qur'an dan Terjemahannya, (Jakarta: Bintang Indonesia.
- Febria Lismanto. (2017). Gambar Motorik Kasar Anak Usia Dini 4 – 5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar Provinsi Riau. Jurnal Pesona Dasar.
- Yusrika Fauziah. (2017) Gambar Pengetahuan Dan Sikap Ibu Tentang Perkembangan Motorik Kasar Dan Halus Pada Anak Balita Di Puskesmas Kota Baro Kabupaten Aceh Besar. SEMDI UNAYA
- Iva Noorlaila. (2010), Panduan Lengkap Mengajar PAUD. Pinus. Yogyakarta.
- Khadijah. (2012). Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah. Medan:Perdana Mulya Sarana.
- Lexy J. Moeleong. ((2009). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sitorus Masganti. (2015). Psikologi Perkembangan Anak Usia DINI Jilid I. Medan: Perdana Publishing.
- Mansur. (2005). Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam, Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Yasmin Martinis, Jamilah Sabri Sanan. (2010). Panduan Pendidikan Anak Usia Dini PAUD. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Mulyasa. (2012). Manajemen PAUD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Permendiknas Nomer 58. (2009). Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan. Jakarta: Eka Jaya.
- Permendiknas No. 58, (2009) Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Permendiknas Nomor 58. (2009). Tujuan Pendidikan Taman Kanak-Kanak.
- Pica Rae. (2012). Permainan-Permainan Pengembangan Karakter Anak-Anak. Jakarta: PT Indeks.

- Slamet Suyanto. (2005). Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Soegeng santoso. (2007). Dasar-dasar pendidikan TK. Jakarta:universitas terbuka.
- Susanto. (2015). Pemikiran Pendidikan Islam. Jakarta:Amzah.
- Suyadi. (2014). Teori Pembelajaran Anak usia Dini, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyadi dan Maulidya Ulfa. (2015). Konsep Dasar PAUD. bandung: Remaja Rosdakarya.
- Undang-undang No. 20. (2003). Tentang Pendidikan Anak Usia Dini, Pasal 28.
- Quraish Shihab. (2002). Tafsir Al-Mishbah Pesan, kesan, dan Keserasian Al-Qur'an. Jakarta: Lentera, 2002.
- Yuliani Nuraini Sujiono, Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Universitas Negri).