

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK
USIA 5-6 TAHUN MELALUI KEGIATAN BERMAIN ENKLEK
DI TKIT AL-IHSAN MUARA KAMAN**

SKRIPSI



Oleh :

FITRIA DEWI ASTARI

NPM : 2286207037

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA
2026**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK
USIA 5-6 TAHUN MELALUI KEGIATAN BERMAIN ENGGLEK
DI TKIT AL-IHSAN MUARA KAMAN**

SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh :

FITRIA DEWI ASTARI

NPM : 2286207037

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA
2026**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fitria Dewi Astari

NPM : 2286207037

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6
Tahun Melalui Kegiatan Bermain Engklek Di Tkit Al-Ihsan Muara
Kaman

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat-pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang-orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Samarinda, 13 April 2026

Yang Menyatakan



Fitria Dewi Astari
NPM. 2286207037

LEMBAR PENGESAHAN





UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK
USIA 5-6 TAHUN MELALUI KEGIATAN BERMAIN ENKLEK
DI TKIT AL-IHSAN MUARA KAMAN

SKRIPSI

FITRIA DEWI ASTARI
NPM. 2286207037

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
Tanggal 13 April 2026

TIM PENGUJI

Nama/ Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nama Ketua/Sekretaris Tim		
Rizqi Syafrina, M. Psi., Psikolog NIDN. 1101118501 Pembimbing 1		(..13 April 2026)
Reni Ardiana, M.Pd NIDN. 1127128301 Pembimbing 2		(..13 April 2026)
Yuni Ika Pratiwi, M. Pd NIDN. 1121069102 Penguji		(..13 April 2026)
Dr. Andi Aslindah, M.Pd NIDN. 1101067501		(..13 April 2026)

Samarinda, 13 April 2026

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda



MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Langkah kecil yang dilakukan setiap hari lebih berarti daripada rencana besar yang tidak pernah dimulai.”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya tercinta atas doa dan kasih sayang yang tiada henti, untuk suami saya tersayang yang selalu setia mendukung dan menguatkan, untuk anak-anak yang menjadi sumber semangat dalam setiap langkahku, serta untuk keluarga dan sahabat yang selalu hadir memberikan doa, dukungan, dan semangat hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

RIWAYAT HIDUP



Fitria Dewi Astari Lahir pada tanggal 24 Juni 1997 di Desa Panca Jaya, Kecamatan Muara Kaman, Kabupaten Kutai Kartanegara, Provinsi Kalimantan Timur merupakan anak pertama dari dua bersaudara, pasangan bapak Marsudi dan ibu Yuli Astuti. Pendidikan formal dimulai dari tahun 2003 di Sekolah Dasar Negeri 028 Muara Kaman dan lulus pada tahun 2009, kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Muara Kaman dan lulus pada tahun 2012, kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sebulu dan lulus pada tahun 2015. Pendidikan berikutnya di Perguruan Tinggi Universitas Widyagama Mahakam Samarinda yang di mulai pada tahun 2022 di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) dengan program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD), Pada bulan Agustus tahun 2025 mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Benua Puhun, Kecamatan Muara Kaman, Kabupaten Kutai Kartanegara. Kemudian Melaksanakan Pengenalan Lapangan Pendidikan (PLP) pada bulan September tahun 2025 di TKIT AL IHSAN MUARA KAMAN.

ABSTRAK

Fitria Dewi Astari, 2026. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Engklek di TKIT Al-Ihsan Muara Kaman.* Skripsi Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Di bawah bimbingan Reni Ardiana, M.Pd., selaku pembimbing I dan Yuni Ika Pratiwi M.Pd., selaku pembimbing II.

Latar belakang penelitian ini dilakukan karena masih rendahnya kemampuan motorik kasar anak usia dini, khususnya dalam hal keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan gerak. Hal ini disebabkan kurang optimalnya pemberian stimulasi melalui kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, serta minimnya pemanfaatan permainan tradisional seperti engklek dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain engklek sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan bermain engklek di TKIT Al-Ihsan Muara Kaman, khususnya pada aspek keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan gerak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 15 anak dengan teknik total sampling. Instrumen penelitian berupa lembar observasi yang telah divalidasi melalui expert judgment dan diuji reliabilitasnya melalui kesepakatan antar observer. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase ketuntasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya 1) kegiatan bermain engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TKIT Al-Ihsan Muara Kaman. Peningkatan terlihat dari persentase ketuntasan yang semula 13,3% pada pra siklus, meningkat menjadi 40% pada siklus I, dan mencapai 80% pada siklus II, 2) terdapat kendala seperti kurangnya keseimbangan, kepercayaan diri anak, serta pemahaman terhadap aturan permainan, kendala tersebut dapat diatasi melalui perbaikan pembelajaran. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa kegiatan bermain engklek efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TKIT Al-Ihsan Muara Kaman.

Kata Kunci: Anak Usia_Dini; Bermain Engklek; Kemampuan Motorik_Kasar; Penelitian Tindakan_Kelas

ABSTRACT

Fitria Dewi Astari, 2026. Efforts to Improve Gross Motor Skills of Children Aged 5–6 Years Through the Traditional Hopscotch (Engklek) Game at TKIT Al-Ihsan Muara Kaman. Undergraduate Thesis, Department of Early Childhood Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Supervised by Reni Ardiana, M.Pd., as the first advisor and Yuni Ika Pratiwi, M.Pd., as the second advisor.

This study was conducted due to the low level of gross motor skills among early childhood, particularly in aspects of balance, coordination, and agility. This condition was caused by the lack of optimal stimulation through active and enjoyable learning activities, as well as the limited use of traditional games such as hopscotch (engklek) in the learning process. Therefore, efforts are needed to improve children's gross motor skills through engklek play activities as an effective and developmentally appropriate learning alternative. This study aims to improve the gross motor skills of children aged 5–6 years through engklek play activities at TKIT Al-Ihsan Muara Kaman, especially in terms of balance, coordination, and agility. This research employed a quantitative approach using Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The subjects consisted of 15 children selected using a total sampling technique. The research instrument was an observation sheet that had been validated through expert judgment and tested for reliability through inter-observer agreement. Data were collected through observation and documentation, and analyzed using descriptive quantitative methods in the form of percentage of mastery. The results showed that: (1) engklek play activities improved the gross motor skills of children aged 5–6 years at TKIT Al-Ihsan Muara Kaman, as indicated by an increase in mastery percentage from 13.3% in the pre-cycle to 40% in cycle I, and reaching 80% in cycle II; (2) several obstacles were found, such as lack of balance, low self-confidence, and limited understanding of game rules, but these were overcome through improvements in the learning process. In conclusion, engklek play activities are effective in improving the gross motor skills of children aged 5–6 years at TKIT Al-Ihsan Muara Kaman.

Keyword: *Classroom Action_Research, Early Childhood, Gross Motor_Skills, Hopscotch Game*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena atas segala rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Bermaik Engklek di TKIT Al-Ihsan Muara Kaman. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Husaini Usman, M.Pd., M.T., selaku Rektor Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah menyediakan sarana dan prasarana sehingga penulis sangat terbantu dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Dr. Arbain, M.Pd selaku Wakil Rektor I Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda Bidang Akademik.
3. Bapak Dr. Akhmad Sopian, M.P selaku Wakil Rektor II Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda Bidang Umum, SDM dan Keuangan.
4. Bapak Dr. Suyanto, M.Si selaku Rektor III Bagian Kemahasiswaan, Alumni, Perencanaan, Lembaga Kerjasama-Sistem Informasi dan Hubungan Masyarakat.
5. Bapak Dr. Nur Agus Salim, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda atas segala kebijaksanaan dan fasilitas yang telah diberikan kepada penulis dalam melaksanakan proses belajar di kampus tercinta ini.

6. Ibu Mahkamah Brantasari, M.Pd selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda atas segala kebijaksanaan dan fasilitas yang telah diberikan kepada penulis dalam melaksanakan proses belajar di kampus tercinta ini.
7. Ibu Rizqi Syafrina, M.Psi., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah banyak membantu penulis dalam penyelesaian administrasi skripsi ini.
8. Ibu Reni Ardiana, M.Pd., selaku dosen pembimbing pertama yang telah membagi ilmunya selama perkuliahan, membimbing, memotivasi, serta memberikan saran kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
9. Ibu Yuni Ika Pratiwi M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua yang telah senantiasa memberikan bimbingan dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Kepada seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memberikan ilmu, bimbingan, arahan, serta pengalaman berharga selama masa perkuliahan. Segala ilmu, wawasan, dan nilai-nilai yang telah diberikan menjadi bekal yang sangat berarti bagi penulis dalam menyusun skripsi ini maupun dalam menempuh kehidupan profesional di masa yang akan datang.
11. Kepada Pemerintah Kabupaten Kutai Kartanegara yang telah memberikan dukungan dan fasilitas beasiswa pendidikan. Bantuan tersebut sangat berarti dan menjadi motivasi bagi penulis dalam menempuh serta menyelesaikan pendidikan perguruan tinggi. Melalui program beasiswa ini, penulis

memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan akademik dan meningkatkan kualitas diri, sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik.

12. Kedua orang tua saya Bapak Marsudi dan Ibu Yuli Astuti, serta keluarga saya yang telah memberikan semangat dan doa restu kepada penulis serta dorongan moril maupun materi selama penulis melaksanakan perkuliahan dan penulisan skripsi.

13. Kepada kerabat, teman dan sahabat-sahabat satu Lembaga serta seluruh mahasiswa PG-PAUD Kukar 2022 yang selalu bersama-sama, saling support dan memberi motivasi dan memberikan dukungan penuh kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya.

Muara Kaman, 30 Januari 2026

Fitria Dewi Astari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
RIWAYAT HIDUP	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Diagnosa Permasalahan Kelas	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Kegunaan Penelitian.....	5
F. Definisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Konseptual	8
1. Kemampuan Motorik Kasar Anak	8
2. Kegiatan Bermain Engklek	12

B. Kajian Penelitian yang Relevan	14
C. Kerangka Berfikir.....	17
D. Hipotesis Penelitian.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian Tindakan.....	19
B. Waktu Penelitian	19
C. Deskripsi Tempat Penelitian	19
D. Subjek dan Karakteristiknya	20
E. Skenario Tindakan.....	20
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	24
G. Kriteria Keberhasilan Tindakan	26
H. Teknik Analisis Data.....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	29
B. Pembahasan.....	42
C. Temuan Penelitian.....	49
D. Keterbatasan Penelitian	51
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan.....	53
B. Implikasi.....	54
C. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi	25
Tabel 4.1 Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini	30
Tabel 4.2 Observasi Pra Siklus (Awal Siklus)	30
Tabel 4.3 Rekapitulasi Pra Siklus	32
Tabel 4.4 Observasi Siklus I	34
Tabel 4.5 Rekapitulasi Siklus I	35
Tabel 4.6 Observasi Siklus II	38
Tabel 4.7 Rekapitulasi Siklus II	39
Tabel 4.8 Rekapitulasi Pra Siklis-Siklus I-Siklus II	40
Tabel 4.9 Rekapitulasi Peningkatan Motorik Kasar Anak	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	18
Gambar 4.1 Diagram Observasi Pra Siklus	31
Gambar 4.2 Dokumentasi Pertemuan Siklus I	33
Gambar 4.3 Diagram Observasi Siklus I.....	35
Gambar 4.4 Dokumentasi Pertemuan Siklus II.....	37
Gambar 4.5 Diagram Observasi Siklus II	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar	60
Lampiran 2. RPP	64
Lampiran 3. Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak	69
Lampiran 4. Indikator Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak	72
Lampiran 5. Dokumentasi Siklus I.....	73
Lampiran 6. Dokumentasi Siklus II	75
Lampiran 7. Hasil Lembar Observasi	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan fase awal yang sangat krusial dalam mendukung proses pertumbuhan dan perkembangan anak, mencakup aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, serta moral dan nilai-nilai keagamaan. Salah satu aspek perkembangan yang mendapat perhatian utama dalam PAUD adalah kemampuan motorik kasar, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan aktivitas gerak tubuh yang melibatkan otot-otot besar, seperti berjalan, berlari, melompat, melempar, dan menjaga keseimbangan. Kemampuan ini memiliki peran penting dalam menunjang aktivitas sehari-hari anak, meningkatkan rasa percaya diri, serta menjadi landasan bagi penguasaan keterampilan gerak yang lebih kompleks di tahap perkembangan selanjutnya.

Dalam konteks pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, kegiatan pembelajaran tidak hanya dilakukan melalui metode ceramah atau pemberian tugas, tetapi lebih menekankan pada pembelajaran yang bersifat konkret, aktif, dan menyenangkan, salah satunya melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan kebutuhan dasar anak dan menjadi sarana paling efektif untuk menstimulasi beberapa aspek perkembangan, termasuk perkembangan motorik kasar. Melalui bermain, anak dapat melatih otot-otot tubuh, meningkatkan koordinasi gerak, dan mengembangkan kemampuan fisik secara optimal tanpa merasa tertekan.

Selain itu, permainan dalam dunia anak memiliki fungsi yang sangat penting sebagai media belajar yang alami. Melalui berbagai bentuk permainan, anak memperoleh pengalaman langsung yang melibatkan gerak tubuh, interaksi dengan lingkungan, serta eksplorasi ruang dan benda di sekitarnya. Permainan memungkinkan anak belajar melalui aktivitas fisik yang berulang, sehingga membantu memperkuat keterampilan motorik, meningkatkan kelenturan tubuh, serta membangun kepercayaan diri dalam menggerakkan tubuhnya. Dengan demikian, permainan tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang bermakna dalam mengoptimalkan perkembangan motorik anak.

Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini tidak berlangsung secara alami tanpa dukungan, melainkan membutuhkan stimulasi yang terencana, berkelanjutan, dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Pemberian stimulasi ini sangat penting sejak usia dini, mengingat anak berada pada masa emas (golden age) yang sangat responsif terhadap berbagai rangsangan dari lingkungan. Kurangnya stimulasi dapat berdampak pada rendahnya kepercayaan diri anak dalam melakukan gerakan, kurangnya kemampuan menjaga keseimbangan, serta terhambatnya koordinasi gerak. Sebaliknya, jika anak memperoleh stimulasi yang tepat melalui kegiatan yang menarik dan menyenangkan, maka kemampuan motorik kasar dapat berkembang secara optimal dan mendukung kesiapan anak dalam mengikuti pembelajaran yang lebih kompleks pada jenjang berikutnya.

Salah satu bentuk permainan tradisional yang masih relevan dan memiliki nilai edukatif dalam mengembangkan motorik kasar adalah permainan engklek. Engklek merupakan permainan tradisional yang dilakukan dengan cara melompat pada bidang atau kotak-kotak yang digambar di permukaan tanah atau lantai. Permainan ini dapat mengembangkan keseimbangan, koordinasi gerak tubuh, kekuatan otot kaki, kelincahan, serta kemampuan konsentrasi anak. Selain mudah untuk dilakukan, engklek juga mengandung nilai budaya yang dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap tanah air sekaligus mendukung pelestarian permainan tradisional.

Namun, pada praktik di beberapa lembaga pendidikan termasuk di TKIT Al Ihsan Muara Kaman, kegiatan bermain tradisional kurang mendapatkan perhatian karena adanya anggapan bahwa kegiatan tersebut kurang modern dan tidak relevan dengan pembelajaran saat ini. Berdasarkan pengamatan awal, sebagian anak di TKIT Al Ihsan terlihat masih kesulitan dalam melakukan gerakan motorik kasar seperti melompat dengan satu kaki, menjaga keseimbangan, dan melakukan koordinasi tubuh secara terarah. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang tepat untuk membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan kajian lebih mendalam mengenai upaya peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan bermain engklek di TKIT Al-Ihsan Muara Kaman. Melalui penelitian ini, diharapkan permainan engklek dapat menjadi

salah satu alternatif kegiatan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak usia dini.

B. Diagnosa Permasalahan Kelas

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di TKIT Al Ihsan Muara Kaman, diketahui bahwa kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun belum berkembang secara optimal. Hal ini ditunjukkan oleh masih adanya anak yang mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan melompat dengan satu kaki, mempertahankan keseimbangan tubuh, serta mengoordinasikan gerakan saat melakukan aktivitas fisik.

Kondisi tersebut diduga dipengaruhi oleh kegiatan pembelajaran yang belum sepenuhnya memberikan kesempatan bagi anak untuk terlibat dalam aktivitas gerak secara aktif. Selain itu, pemanfaatan permainan tradisional, khususnya engklek, sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan motorik kasar juga belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan kegiatan bermain engklek sebagai salah satu alternatif pembelajaran guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TKIT Al Ihsan Muara Kaman.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian yaitu:

1. Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TKIT Al Ihsan Muara Kaman melalui kegiatan bermain engklek?

2. Kendala apa saja yang di hadapi dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TKIT Al Ihsan Muara Kaman melalui kegiatan bermain engklek?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan pada penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui upaya meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TKIT Al Ihsan Muara Kaman melalui kegiatan bermain engklek.
2. Untuk mengetahui kendala apa saja yang di hadapi dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TKIT Al Ihsan Muara Kaman melalui kegiatan bermain engklek.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini yaitu untuk menambah wawasan dan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya terkait aktivitas permainan tradisional sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dapat menjadi referensi dalam merancang kegiatan pembelajaran yang kreatif dan berorientasi pada pengembangan kemampuan motorik anak melalui permainan engklek.

b. Bagi Anak

Melatih kekuatan fisik, koordinasi, keseimbangan, dan keberanian dalam melakukan aktivitas fisik.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta bisa mengaplikasikan apa yang telah didapatkan selama penelitian.

F. Definisi Operasional

1. Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5–6 Tahun

Kemampuan motorik kasar dalam penelitian ini merujuk pada tingkat keterampilan fisik anak usia 5–6 tahun di TKIT Al-Ihsan Muara Kaman dalam melakukan berbagai gerakan, seperti melompat, menjaga keseimbangan, mengoordinasikan gerak tubuh, serta menunjukkan kelincahan selama kegiatan bermain engklek. Kemampuan tersebut diukur menggunakan lembar observasi dengan sistem penilaian yang mengacu pada skala perkembangan anak usia dini.

2. Kegiatan Bermain Engklek

Kegiatan bermain engklek dalam penelitian ini adalah aktivitas fisik terstruktur yang dilaksanakan di TKIT Al-Ihsan Muara Kaman, di mana anak melompat pada pola kotak engklek menggunakan satu atau dua kaki secara bergantian sesuai aturan permainan. Kegiatan ini dilaksanakan selama 15–20 menit per sesi, sebanyak dua pertemuan pada setiap siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Kemampuan Motorik Kasar Anak

Dalam penelitian ini, kemampuan motorik kasar anak diartikan sebagai kemampuan anak dalam melakukan berbagai gerakan yang melibatkan otot-otot besar tubuh. Kemampuan tersebut meliputi keterampilan lokomotor, seperti berlari, melompat, dan gerakan melompat-langkah; kemampuan menjaga keseimbangan, baik statis maupun dinamis; koordinasi gerak tubuh; serta kekuatan dasar anggota tubuh yang dibutuhkan dalam aktivitas sehari-hari (Sunardi & Sunaryo, 2007). Motorik kasar bukan hanya berkaitan dengan kekuatan otot, tetapi juga meliputi aspek ketepatan gerak, koordinasi, dan kemampuan anak mengontrol tubuh secara keseluruhan. Kemampuan ini berkembang melalui stimulasi yang berkesinambungan, terutama melalui aktivitas fisik dan permainan yang memungkinkan anak mengeksplorasi lingkungan secara aktif.

Menurut Santrock (2011) mendefinisikan motorik kasar sebagai keterampilan fisik yang melibatkan penggunaan kelompok otot besar dalam melakukan gerakan dasar tubuh, termasuk koordinasi, kekuatan, kelenturan, dan keseimbangan dalam aktivitas sehari-hari anak. Selain itu Tedjasaputra (2017) mengatakan bahwa motorik kasar pada anak usia dini berkaitan dengan kemampuan mengontrol tubuh melalui aktivitas fisik yang

melibatkan gerakan besar seperti berlari, melompat, melempar, dan menendang, yang berkembang melalui stimulasi bermain aktif.

Adapun fungsi dan manfaat perkembangan motorik kasar pada anak yaitu sebagai berikut:

- a) Mendukung pertumbuhan fisik dan kesehatan anak.
- b) Meningkatkan koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan tubuh.
- c) Membantu anak lebih mandiri dalam aktivitas sehari-hari.
- d) Menunjang perkembangan sosial dan emosional melalui permainan kelompok.
- e) Menjadi dasar bagi keterampilan motorik halus dan aktivitas akademik.

Secara operasional, kemampuan motorik kasar dalam penelitian ini diukur melalui beberapa indikator spesifik, yaitu: (a) kemampuan melompat dan mendarat, (b) keseimbangan seperti berdiri pada satu kaki atau mengikuti lintasan, (c) koordinasi gerakan kaki dan tubuh saat berpindah kotak, serta (d) kelincahan atau kecepatan berpindah kotak. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen observasi terstruktur berupa lembar indikator motorik atau menggunakan instrumen standar yang telah diakui, seperti TGMD-3 atau adaptasi instrumen observasi yang tervalidasi secara lokal. Penggunaan instrumen berbasis proses maupun produk memastikan tersedianya data kuantitatif yang akurat untuk menganalisis pengaruh intervensi. Dengan demikian, kemampuan motorik kasar dalam penelitian ini dipahami sebagai aspek perkembangan fisik yang mencakup

keterampilan lokomotor, non-lokomotor, dan koordinatif yang muncul melalui aktivitas gerak besar yang terstruktur.

Selain itu, menurut STTPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak), aspek perkembangan fisik-motorik (motorik kasar) usia 5–6 tahun (berdasarkan permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD) dapat dijabarkan sebagai berikut:

Pada usia 5–6 tahun, anak diharapkan mampu:

- a) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.
- b) Melakukan permainan fisik dengan aturan tertentu.
- c) Menggunakan tangan kanan dan kiri secara terampil dalam aktivitas fisik.
- d) Melakukan kegiatan kebersihan diri yang berkaitan dengan gerak tubuh.
- e) Melakukan berbagai gerakan dasar seperti berlari, melompat, menendang, melempar, dan menangkap.

Adapun berdasarkan permendikbud No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berisi ketentuan tentang penyelenggaraan kurikulum 2013 pada satuan PAUD, meliputi:

- a) Ruang Lingkup Kurikulum PAUD

Menetapkan bahwa kurikulum untuk PAUD dirancang sebagai pedoman dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program

pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

b) Tujuan Kurikulum PAUD

Menjelaskan tujuan pembelajaran PAUD dalam Kurikulum 2013 yang menekankan pengembangan holistik seluruh aspek perkembangan anak—fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, seni dan karakter.

c) Prinsip, Struktur, dan Pendekatan Pembelajaran

Kurikulum di PAUD disusun dengan prinsip pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan (AKSARA), dan kontekstual sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

d) Komponen Kurikulum

Menetapkan komponen kurikulum termasuk tujuan pembelajaran, materi pengalaman belajar, serta pola penilaian hasil belajar anak usia dini.

e) Peran Pendidik dan Perencanaan Pembelajaran

Mengatur peran pendidik/guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak serta konteks lingkungan.

f) Evaluasi dan Penilaian Hasil Belajar

Menjelaskan prinsip penilaian yang digunakan dalam Kurikulum 2013 PAUD sebagai bagian dari pembelajaran untuk memantau perkembangan anak.

2. Kegiatan Bermain Engklek

Kegiatan bermain engklek dalam konteks penelitian ini dipahami sebagai suatu bentuk permainan tradisional yang melibatkan aktivitas melompat pada kotak-kotak tertentu menggunakan satu kaki maupun dua kaki secara bergantian. Permainan ini menuntut koordinasi, keseimbangan, dan kontrol tubuh sehingga menjadi sarana stimulasi yang efektif bagi perkembangan fisik anak. Engklek juga dipandang sebagai aktivitas motorik berbasis pola gerak ritmis yang menuntut konsentrasi serta penyesuaian tubuh terhadap ruang (*spatial awareness*), sehingga membantu meningkatkan stabilitas tubuh, kelincahan, dan kekuatan otot tungkai. Selain itu, permainan ini menggabungkan unsur lokomotor dan non-lokomotor, sehingga sangat relevan digunakan sebagai media pembelajaran fisik di tingkat taman kanak-kanak (Tedjasaputra, M. S., 2017).

Hidayat & Nur (2015) mendefinisikan engklek sebagai permainan tradisional yang mengharuskan pemain melempar penanda ke dalam kotak tertentu dan melompatinya dengan satu kaki. Aktivitas ini melatih keseimbangan, kekuatan kaki, serta kemampuan mengikuti aturan. Selain itu Rahmawati (2018) mengatakan bahwa bermain engklek merupakan aktivitas bermain yang mengombinasikan unsur fisik, kognitif, dan sosial. Selain menuntut gerakan melompat dan menjaga keseimbangan, anak juga belajar bergiliran, mematuhi aturan, serta mengendalikan diri selama permainan. Kurniawan (2019) mendefinisikan bermain engklek adalah permainan tradisional berbasis gerak yang menggunakan lintasan kotak

sebagai arena bermain. Pola gerakan melompat pada satu kaki dan dua kaki menjadikan permainan ini sebagai sarana stimulasi motorik kasar anak.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bermain engklek sebagai permainan tradisional yang dilakukan dengan melompat dari satu kotak ke kotak lainnya menggunakan satu kaki atau dua kaki sesuai aturan permainan. Aktivitas ini tidak hanya menuntut kekuatan dan keseimbangan tubuh, tetapi juga melatih koordinasi gerak, konsentrasi, serta kemampuan mengikuti aturan.

Dalam penelitian ini, kegiatan bermain engklek diartikan sebagai aktivitas permainan tradisional yang menggunakan pola lintasan berupa kotak-kotak yang dilalui dengan cara dilompati. Dalam pelaksanaannya, anak melakukan gerakan melompat, mendarat dengan satu atau dua kaki, menjaga keseimbangan, serta mengoordinasikan anggota tubuh untuk berpindah dari satu kotak ke kotak lainnya. Secara operasional, kegiatan bermain engklek diartikan sebagai program latihan terstruktur dengan durasi minimal 15–20 menit per sesi, dilakukan tiga kali dalam seminggu selama periode tertentu, dan diterapkan di lingkungan TKIT Al Ihsan Muara Kaman menggunakan prosedur permainan serta aturan yang distandarisasi. Penekanan dalam kegiatan ini mencakup aspek gerakan (melompat, mendarat, dan berganti kaki), koordinasi tubuh, keseimbangan, serta interaksi sosial seperti bergiliran dan menunggu giliran. Dengan demikian, kegiatan bermain engklek dalam penelitian ini merupakan aktivitas fisik

terstruktur berbasis permainan tradisional yang dirancang untuk memberikan stimulasi langsung terhadap kemampuan motorik kasar anak.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Desi Ismawati, Ismawati, Dwi Aminatus Saadah tahun 2025 dengan judul Efektivitas Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak. Sebuah kajian literatur menyintesis penelitian-penelitian tentang engklek dan permainan tradisional lain menunjukkan pola konsisten bahwa permainan tradisional termasuk engklek dapat meningkatkan aspek motorik kasar anak seperti keseimbangan, kelincahan, koordinasi, dan daya tahan fisik. Kajian ini menegaskan bahwa bukti yang ada bersifat konsisten meskipun heterogen dalam desain (studi kasus, kuasi-eksperimental, CBR) dan ukuran efek tergantung durasi/frekuensi intervensi. Temuan ini memberikan dasar teoretis bahwa permainan tradisional berfungsi sebagai medium stimulasi motorik yang ekologis dan menyenangkan. Kajian ini berguna sebagai ringkasan bukti yang menunjukkan efektivitas umum permainan tradisional, tetapi tidak menggantikan bukti eksperimental terkontrol karena menyatukan studi dengan metode berbeda. Itu menempatkan penelitian Anda dalam tradisi penelitian yang sudah menunjukkan efek positif, sehingga pertanyaan yang tersisa biasanya: seberapa besar efek, bagaimana mengukurnya secara valid, dan komponen intervensi mana yang paling efektif.
2. Erreza Riski D, Almas Awanis, Warih Anjari D. K. A., tahun 2025 dengan judul Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Perkembangan

Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. Penelitian ini menjelaskan bahwa anak-anak yang menerima perlakuan permainan engklek 3x/minggu selama 4 minggu menunjukkan peningkatan signifikan dibanding kelompok kontrol pada skor keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan. Instrumen yang dipakai adalah lembar observasi terstruktur dan analisis statistik (uji t/nonparametrik sesuai distribusi). Studi ini secara langsung mirip dengan rancangan yang lazim dipakai di penelitian lokal: intervensi singkat (beberapa minggu), frekuensi reguler, dan penilaian pra-post. Kekuatan utamanya: adanya kelompok kontrol memberikan bukti sebab-akibat lebih kokoh dibanding studi deskriptif.

3. Lestari, D. & Firmansyah, A, tahun 2024 dengan judul Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Garis terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5–6 Tahun. Penelitian ini meneliti efektivitas permainan lompat garis, yaitu sebuah permainan yang menekankan gerakan melompat, menjaga keseimbangan, dan berpindah posisi secara cepat dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan melompat, koordinasi, dan kelincahan setelah anak mengikuti kegiatan lompat garis secara terstruktur selama empat minggu. Peneliti menekankan bahwa permainan tradisional yang mengandung unsur lokomotor berulang dapat meningkatkan aktivitas fisik dan memberi stimulasi langsung pada otot-otot besar anak. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi motorik yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang

menyatakan bahwa aktivitas fisik berbasis permainan tradisional efektif dalam memperbaiki koordinasi, ritme gerak, dan keseimbangan anak.

4. Rahmawati, N. & Hidayat, R., tahun 2023 dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Permainan Engklek di TK Negeri Pembina. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak secara bertahap dari siklus I ke siklus II, terutama pada aspek keseimbangan saat melompat dengan satu kaki, koordinasi gerak, serta kelincahan dalam berpindah posisi. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase ketuntasan yang pada awalnya berada pada kategori mulai berkembang, kemudian meningkat menjadi berkembang sangat baik pada akhir siklus II. Penelitian ini dinilai relevan karena sama-sama memanfaatkan permainan engklek sebagai bentuk intervensi pada anak usia 5–6 tahun serta menekankan peningkatan kemampuan melalui tindakan yang terencana dan berulang.
5. Sari, M. P. & Kurniawan, D., tahun 2024 dengan judul Penerapan Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Islam Terpadu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi-eksperimental dengan desain pretest-posttest satu kelompok. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada skor motorik kasar anak setelah diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain engklek

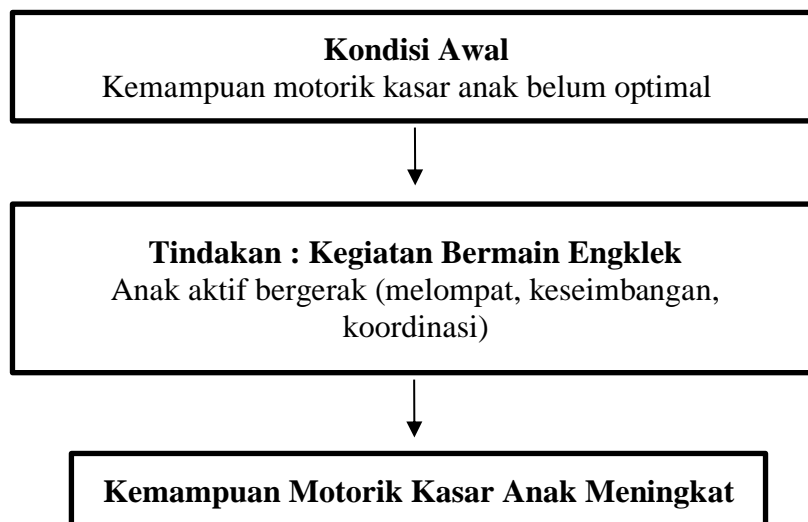
secara rutin selama empat minggu. Aspek yang mengalami peningkatan paling menonjol adalah kemampuan menjaga keseimbangan, kekuatan otot kaki, dan koordinasi gerak tubuh. Peneliti menyimpulkan bahwa permainan engklek efektif sebagai media stimulasi motorik kasar karena melibatkan gerakan lokomotor dan non-lokomotor secara terpadu. Penelitian ini mendukung gagasan bahwa permainan tradisional dapat menjadi strategi pembelajaran yang kontekstual, murah, dan mudah diterapkan di lingkungan sekolah.

C. Kerangka Berfikir

Kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun perlu dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas gerak secara aktif. Berdasarkan hasil observasi awal di TKIT Al Ihsan Muara Kaman, kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal, yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih kurang memberikan kesempatan bagi anak untuk terlibat dalam aktivitas bergerak dan bermain secara aktif.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan kegiatan bermain engklek. Permainan engklek melibatkan aktivitas melompat, menjaga keseimbangan, dan koordinasi gerak, sehingga dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar anak. Melalui penerapan bermain engklek dalam Penelitian Tindakan Kelas, diharapkan kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat. Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian merupakan dugaan sementara yang diajukan sebagai jawaban awal terhadap rumusan masalah yang disusun dalam bentuk pertanyaan. Dugaan ini bersifat sementara karena hanya didasarkan pada kajian teori yang relevan dan belum didukung oleh data empiris yang diperoleh melalui proses pengumpulan data di lapangan (Sugiyono, 2019). Oleh karena itu, hipotesis dapat dipahami sebagai jawaban yang bersifat teoritis dan masih memerlukan pembuktian melalui penelitian. Berdasarkan uraian tersebut, hipotesis tindakan dalam penelitian ini dirumuskan bahwa penerapan pembelajaran melalui metode bermain engklek diduga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TKIT Al Ihsan Muara Kaman.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian Tindakan

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian tindakan yang berfokus pada situasi pembelajaran di kelas, yang dikenal sebagai Classroom Action Research atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jenis penelitian ini umumnya digunakan oleh guru sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Menurut Daryanto (2014), Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan untuk mengatasi berbagai permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada penggambaran proses pembelajaran yang berlangsung, tetapi juga mengevaluasi hasil yang dicapai, sehingga dapat memberikan kontribusi dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

B. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 02 Februari 2026 sampai dengan tanggal 30 Maret tahun 2026.

C. Deskripsi Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TKIT Al Ihsan Muara Kaman yang beralamat di Jalan Muso Salim RT 01, Desa Cipari Makmur, Kecamatan Muara Kaman, Kabupaten Kutai Kartanegara. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak

usia 5–6 tahun di TKIT Al Ihsan Muara Kaman masih perlu ditingkatkan, sehingga sesuai dengan fokus penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan.

D. Subjek dan Karakteristiknya

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik usia 5–6 tahun yang berada di kelas Roudhoh 3 TKIT Al Ihsan Muara Kaman dengan jumlah 15 anak. Seluruh anak dalam kelas tersebut dijadikan sebagai subjek penelitian tanpa pengecualian, mengingat penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas.

Karakteristik subjek penelitian adalah anak usia 5–6 tahun yang berada pada tahap perkembangan motorik kasar, dengan kemampuan yang bervariasi. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian anak telah mampu melakukan gerakan dasar seperti berjalan dan melompat, namun masih terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam menjaga keseimbangan, melompat dengan satu kaki, serta mengoordinasikan gerakan tubuh. Selain itu, anak memiliki tingkat keaktifan, konsentrasi, dan kepercayaan diri yang berbeda-beda dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik.

E. Skenario Tindakan

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek

penelitian berjumlah 15 orang anak usia 5–6 tahun di TKIT Al Ihsan Muara Kaman.

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan beberapa kegiatan sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan kegiatan inti berupa permainan engklek.
- 2) Menyiapkan media dan alat permainan engklek, seperti gambar kotak engklek di lantai dan penanda (gacuk).
- 3) Menyusun lembar observasi kemampuan motorik kasar anak.
- 4) Menentukan pembagian kelompok, yaitu anak dibagi menjadi 3 kelompok, masing-masing terdiri dari 5 anak, agar kegiatan berjalan tertib dan efektif.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan RPPH yang telah disusun sebelumnya. Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Kegiatan pembelajaran diawali dengan tahap pembukaan, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti berupa permainan engklek. Guru menjelaskan aturan permainan dan memperagakan cara bermain engklek dengan benar. Anak bermain engklek secara bergiliran sesuai kelompoknya. Dalam kegiatan ini, anak dilatih untuk melompat dengan satu kaki, menjaga keseimbangan tubuh, dan mengoordinasikan gerakan

saat berpindah kotak. Kegiatan diakhiri dengan penutup dan refleksi singkat bersama anak.

c. Observasi

Selama pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas serta kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Aspek yang diamati mencakup kemampuan melompat, keseimbangan tubuh, koordinasi gerak, serta tingkat keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan permainan.

d. Refleksi

Hasil observasi dianalisis untuk mengetahui ketercapaian indikator keberhasilan. Apabila masih terdapat anak yang belum menunjukkan perkembangan sesuai dengan harapan, maka dilakukan upaya perbaikan pada siklus berikutnya, seperti memberikan contoh gerakan yang lebih jelas serta meningkatkan intensitas pendampingan kepada anak.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I, antara lain:

- 1) Memodifikasi aturan permainan engklek agar lebih mudah dipahami anak.
- 2) Memberikan motivasi dan penguatan lebih intensif kepada anak.

3) Menyiapkan lembar observasi yang sama untuk mengukur peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan dengan kegiatan bermain engklek yang lebih terstruktur. Pelaksanaan siklus II dilakukan selama 2 (dua) kali pertemuan. Guru memberikan contoh gerakan secara berulang dan mendampingi anak yang masih mengalami kesulitan. Anak kembali bermain engklek secara bergiliran dalam kelompok. Pada siklus ini, anak diberi kesempatan lebih banyak untuk mencoba sehingga kemampuan motorik kasar dapat berkembang lebih optimal.

c. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat peningkatan kemampuan motorik kasar anak setelah perbaikan tindakan. Data yang diperoleh dibandingkan dengan hasil pada siklus I untuk mengetahui peningkatan perkembangan anak.

d. Refleksi

Hasil refleksi siklus II digunakan untuk menentukan apakah indikator keberhasilan telah tercapai. Apabila sebagian besar anak telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), maka tindakan dinyatakan berhasil dan penelitian dihentikan.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data atau instrumen penelitian memiliki peran yang sangat penting dalam suatu penelitian, karena data yang diperoleh menjadi dasar utama dalam proses analisis hingga penarikan kesimpulan. Oleh karena itu, pemilihan teknik pengumpulan data harus disesuaikan secara tepat dengan jenis serta karakteristik data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi dan dokumentasi sebagai instrumen untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

1. Observasi

Observasi Observasi merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan secara langsung terhadap objek di lingkungan, baik terhadap peristiwa yang sedang berlangsung maupun yang masih dalam proses. Kegiatan ini melibatkan perhatian terhadap objek kajian dengan memanfaatkan pancaindra sebagai sarana utama dalam memperoleh informasi (Uswatun Khasanah, 2020). Selain itu, observasi juga merupakan aktivitas yang dilakukan secara sadar dan terencana, serta dilaksanakan mengikuti langkah-langkah atau prosedur tertentu agar data yang diperoleh bersifat sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan.

Pada penelitian ini untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain engklek terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TKIT Al Ihsan digunakan pedoman observasi/lembar observasi. Pedoman obsevasi ini penyusunannya dalam bentuk rubrik penilaian. Adapun

penilaiannya dilakukan dengan menggunakan check list pada keteria yang menunjukkan ketrampilan anak.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi

No	Variabel	Aspek yang Diamati	Indikator
1	Kemampuan Motorik Kasar	Keseimbangan	Anak mampu menjaga keseimbangan saat melompat satu kaki
2	Kemampuan Motorik Kasar	Kekuatan	Anak mampu melompat dengan satu dan dua kaki
3	Kemampuan Motorik Kasar	Koordinasi Gerak	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh saat bermain engklek
4	Kemampuan Motorik Kasar	Kelincahan	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar
5	Kemampuan Motorik Kasar	Keaktifan	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan melalui penelaahan berbagai sumber tertulis, seperti dokumen, arsip, maupun bahan tertulis lainnya yang berkaitan dengan objek penelitian. Sumber-sumber tersebut dapat berupa catatan, laporan, surat, buku, maupun dokumen resmi yang relevan. Melalui studi dokumentasi, peneliti dapat memperoleh informasi yang berhubungan dengan latar belakang historis, kebijakan, peristiwa, serta perkembangan yang terkait dengan fenomena yang diteliti.

G. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Tindakan dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain engklek. Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan hasil observasi kemampuan motorik kasar anak pada setiap siklus.

Kriteria keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagian besar anak dari jumlah keseluruhan anak (15 anak) memperoleh nilai dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Persentase 80% digunakan sebagai indikator keberhasilan tindakan kelas karena tindakan dinyatakan berhasil apabila hampir seluruh subjek penelitian telah mencapai indikator yang ditetapkan (Waskita, D. T., Surya, C. M., & Febriana, R., 2022). Adapun kategori BSH dan BSB mengacu pada standar tingkat pencapaian perkembangan anak dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD.
2. Anak menunjukkan peningkatan kemampuan motorik kasar yang meliputi kemampuan melompat, menjaga keseimbangan, dan koordinasi gerak.
3. Terjadi peningkatan hasil observasi dari siklus I ke siklus II.

Apabila kriteria tersebut telah tercapai pada siklus II, maka tindakan dinyatakan berhasil dan penelitian dihentikan.

H. Teknik Analisis Data

Sugiyono (2019) menjelaskan teknik analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah semua data dari seluruh responden terkumpul, mencakup pengelompokan berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variable yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses penyederhanaan data yang dilakukan dengan cara merangkum dan menyeleksi informasi yang dianggap penting. Pada tahap ini, peneliti memfokuskan perhatian pada data yang relevan, mengidentifikasi tema serta pola tertentu, dan mengeliminasi informasi yang tidak diperlukan. Melalui proses reduksi ini, data yang diperoleh menjadi lebih terorganisir dan mudah dipahami, sehingga memudahkan peneliti dalam melanjutkan tahap pengumpulan data berikutnya maupun dalam menemukan kembali data yang dibutuhkan.

2. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan dengan mengolah hasil reduksi ke dalam bentuk uraian naratif, sehingga memudahkan peneliti dalam memahami informasi, menarik kesimpulan, serta menentukan langkah tindakan selanjutnya. Data yang telah disajikan kemudian ditafsirkan dan dievaluasi melalui beberapa aspek, antara lain:

- a. Perbedaan antara rencana tindakan dan pelaksanaan tindakan
- b. Hasil pengamatan peneliti serta catatan lapangan terhadap tindakan yang dilakukan
- c. Penarikan kesimpulan disertai proses verifikasi data

Melalui tahap penyajian ini, data menjadi lebih tertata dan tersusun secara sistematis dalam suatu pola hubungan sehingga lebih mudah dipahami. Selain itu, penyajian data juga membantu peneliti dalam memahami kondisi yang terjadi serta merencanakan langkah selanjutnya berdasarkan hasil analisis yang telah diperoleh.

3. Penarikan Kesimpulan (*Verification*)

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara menyeluruh terhadap objek yang diteliti berdasarkan data yang telah diperoleh. Proses ini dilakukan dengan mengkaji informasi yang telah disajikan dalam bentuk penyajian data, sehingga peneliti dapat memahami hasil penelitian secara utuh. Melalui proses tersebut, peneliti dapat menafsirkan data yang ada dan merumuskan kesimpulan yang tepat sesuai dengan kondisi objek penelitian yang dikaji.

Dalam tahap verifikasi data, peneliti mengumpulkan data yang diperlukan, kemudian mengonvergensikannya melalui proses reduksi dan penyajian data. Selanjutnya, verifikasi dilakukan dengan membandingkan temuan penelitian dengan teori yang relevan terkait peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan bermain engklek.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TKIT Al-Ihsan Muara Kaman pada anak usia 5–6 tahun dengan jumlah 15 anak. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Fokus penelitian ini adalah peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain engklek. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan untuk mengamati perkembangan kemampuan motorik kasar anak dari kondisi awal hingga akhir tindakan.

1. Kondisi Awal (Pra Tindakan)

Sebelum tindakan diberikan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi kemampuan motorik kasar anak. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan melompat dengan satu kaki. Beberapa anak terlihat ragu-ragu, kurang mampu menjaga keseimbangan, serta sering menurunkan kaki sebelum mencapai kotak tujuan.

Selain itu, dalam kegiatan yang melibatkan perpindahan posisi, masih terdapat anak yang keluar dari garis atau kehilangan keseimbangan. Koordinasi antara gerakan kaki dan tubuh juga belum terlihat optimal. Anak cenderung terburu-buru atau justru terlalu hati-hati sehingga gerakan

menjadi kurang luwes. Adapun pencapaian perkembangan anak usia dini sebagai berikut:

Tabel 4.1 Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini

Persentase Capaian	Jumlah Anak (dari 15)	Kategori
0% – 25%	0 – 3 anak	Belum Berkembang (BB)
26% – 50%	4 – 7 anak	Mulai Berkembang (MB)
51% – 75%	8 – 11 anak	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
76% – 100%	12 – 15 anak	Berkembang Sangat Baik (BSB)

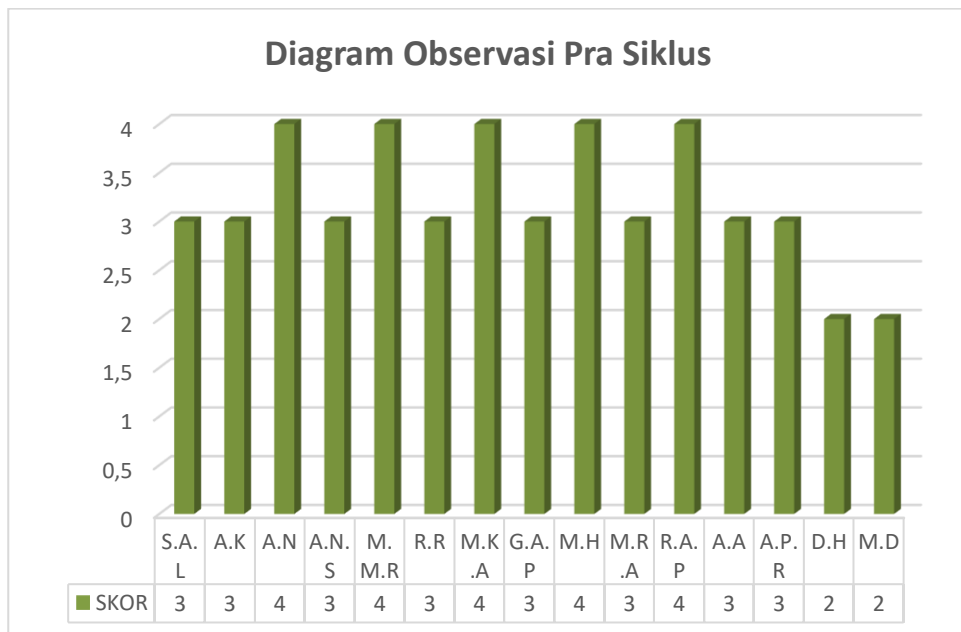
Dari hasil observasi awal, sebagian besar anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB). Hanya beberapa anak yang sudah menunjukkan kemampuan yang cukup baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan motorik kasar anak perlu distimulasi melalui kegiatan yang lebih aktif, terstruktur, dan menyenangkan. Berikut rekapitulasi data kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun pada saat kondisi awal atau prasiklus:

Tabel 4.2 Observasi Pra Siklus (Awal Siklus)

No	Nama Siswa	Skor	Kategori
1	S.A.L	1	BB
2	A.K	2	MB
3	A.N	2	MB
4	A.N.S	1	BB
5	M.M.R	2	MB

6	R.R	2	MB
7	M.K.A	3	BSH
8	G.A.P	2	MB
9	M.H	1	BB
10	M.R.A	2	MB
11	R.A.P	3	BSH
12	A.A	2	MB
13	A.P.R	1	BB
14	D.H	2	MB
15	M.D	2	MB

Gambar 4.1 Diagram Observasi Pra Siklus



Tabel 4.3 Rekapitulasi Pra Siklus

Kategori	Jumlah	Persentase
BB	4	26,7%
MB	9	60%
BSH	2	13,3%
BSB	0	0%
Total	15	100%

Jumlah anak yang mencapai indikator (BSH + BSB) : 2 siswa

$$\frac{2}{15} \times 100 = 13,3\%$$

Jadi hasil Pra Siklus = 13,3%

2. Pelaksanaan dan Hasil Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti menyusun RPPH yang memuat kegiatan inti berupa permainan engklek. Peneliti juga menyiapkan media berupa gambar kotak engklek di lantai serta gacuk sebagai alat permainan. Selain itu, lembar observasi disiapkan untuk mencatat perkembangan kemampuan motorik kasar anak.

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan dimulai dengan apersepsi dan penjelasan aturan bermain engklek. Guru memberikan contoh cara melompat menggunakan satu kaki dan dua kaki sesuai pola kotak. Anak kemudian bermain secara bergiliran dalam kelompok kecil agar kegiatan lebih tertib.

Pada pelaksanaan siklus I, anak terlihat antusias karena permainan ini menarik dan jarang dimainkan sebelumnya dalam kegiatan pembelajaran. Namun, saat praktik berlangsung, masih terlihat beberapa kendala. Sebagian anak belum mampu menjaga keseimbangan dengan baik, terutama saat melompat menggunakan satu kaki. Ada pula anak yang masih membutuhkan arahan dan pendampingan.

Gambar 4.2 Dokumentasi Pertemuan Siklus I



c. Observasi

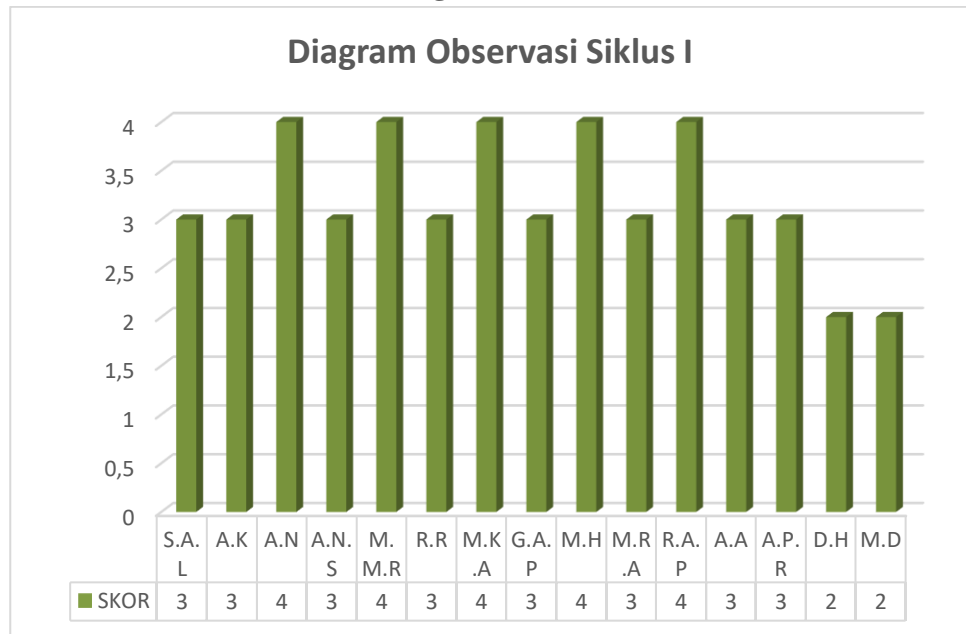
Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi awal. Beberapa anak sudah mulai mampu melompat dengan satu kaki meskipun masih kurang stabil. Koordinasi gerakan juga mulai terlihat lebih baik dibanding sebelumnya.

Namun demikian, secara klasikal jumlah anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) belum mencapai indikator keberhasilan 80%. Masih terdapat anak yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB).

Tabel 4.4 Observasi Siklus I

No	Nama Siswa	Skor	Kategori
1	S.A.L	3	BSH
2	A.K	2	MB
3	A.N	4	BSB
4	A.N.S	2	MB
5	M.M.R	3	BSH
6	R.R	2	MB
7	M.K.A	4	BSB
8	G.A.P	2	MB
9	M.H	3	BSH
10	M.R.A	2	MB
11	R.A.P	3	BSH
12	A.A	2	MB
13	A.P.R	3	BSH
14	D.H	2	MB
15	M.D	1	BB

Gambar 4.3 Diagram Observasi Siklus I



Tabel 4.5 Rekapitulasi Siklus I

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
BB	1	6,7%
MB	8	53,3%
BSH	4	26,7%
BSB	2	13,3%
Total	15	100%

Jumlah anak yang mencapai indikator (BSH + BSB): 4 + 2 = 6 siswa

$$\frac{6}{15} \times 100 = 40\%$$

Jadi hasil Siklus I = 40%

d. Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi, ditemukan bahwa anak membutuhkan contoh gerakan yang lebih jelas dan latihan yang lebih berulang. Selain itu, motivasi dan penguatan dari guru perlu ditingkatkan agar anak lebih percaya diri saat mencoba. Karena indikator keberhasilan belum tercapai, maka penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan beberapa perbaikan strategi pembelajaran.

3. Pelaksanaan dan Hasil Siklus II

a. Perencanaan

Pada siklus II, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan refleksi siklus I. Guru merancang pembelajaran yang lebih terstruktur, memberikan demonstrasi gerakan secara lebih detail, serta memperbanyak kesempatan praktik bagi anak.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus II, kegiatan bermain engklek berlangsung lebih tertib dan terarah. Guru memberikan motivasi sebelum kegiatan dimulai dan memberikan pujian kepada anak yang berani mencoba. Anak yang sebelumnya kurang percaya diri mulai menunjukkan keberanian untuk mencoba melompat dengan satu kaki tanpa bantuan.

Latihan yang dilakukan secara berulang membuat anak semakin terbiasa menjaga keseimbangan dan mengontrol gerakan tubuhnya. Perpindahan dari satu kotak ke kotak lainnya terlihat lebih lancar dibandingkan pada siklus I.

Gambar 4.4 Dokumentasi Pertemuan Siklus II



c. Observasi

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Sebagian besar anak sudah mampu:

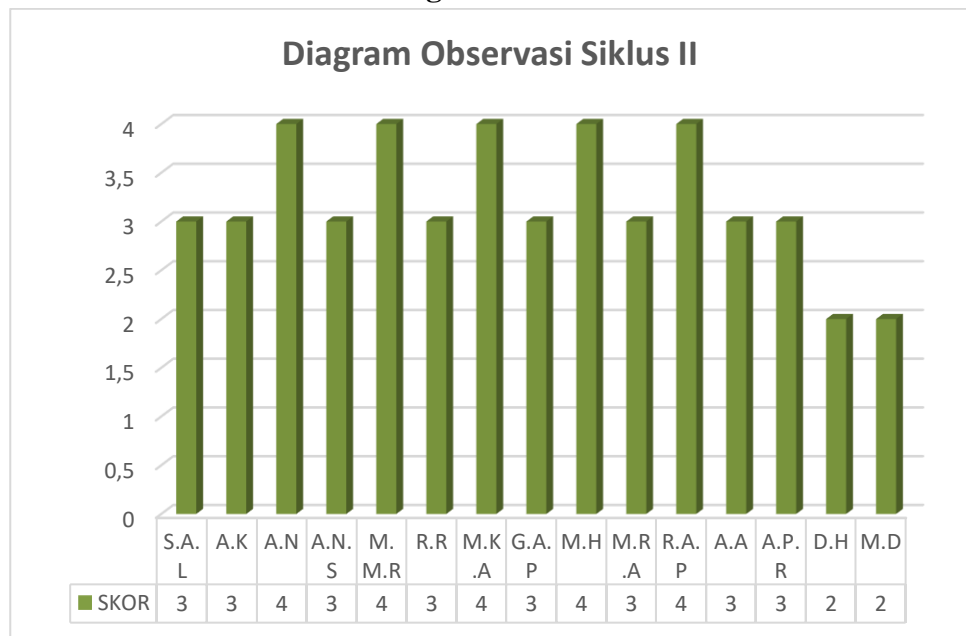
- 1) Melompat dengan satu kaki secara stabil
- 2) Melompat dengan dua kaki dengan seimbang
- 3) Menjaga keseimbangan saat berpindah kotak
- 4) Mengkoordinasikan gerakan kaki dan tubuh
- 5) Berpindah kotak dengan lebih lancar
- 6) Menunjukkan keaktifan dan antusiasme selama permainan

Secara klasikal, lebih dari 80% anak telah mencapai kategori BSH dan BSB. Dengan demikian, indikator keberhasilan tindakan telah tercapai.

Tabel 4.6 Observasi Siklus II

No	Nama Siswa	Skor	Kategori
1	S.A.L	3	BSH
2	A.K	3	BSH
3	A.N	4	BSB
4	A.N.S	3	BSH
5	M.M.R	4	BSB
6	R.R	3	BSH
7	M.K.A	4	BSB
8	G.A.P	3	BSH
9	M.H	4	BSB
10	M.R.A	3	BSH
11	R.A.P	4	BSB
12	A.A	3	BSH
13	A.P.R	3	BSH
14	D.H	2	MB
15	M.D	2	MB

Gambar 4.5 Diagram Observasi Siklus II



Tabel 4.7 Rekapitulasi Siklus II

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
BB	0	0%
MB	3	20%
BSH	7	46,7%
BSB	5	33,3%
Total	15	100%

Jumlah anak yang mencapai indikator (BSH + BSB):

7 + 5 = 12 siswa

$$\frac{12}{15} \times 100 = 80\%$$

Jadi hasil Siklus II = 80%

d. Refleksi

Hasil refleksi menunjukkan bahwa perbaikan strategi pembelajaran pada siklus II memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak. Anak terlihat lebih percaya diri, lebih aktif, serta mampu melakukan gerakan dengan lebih terkontrol. Oleh karena itu, penelitian dihentikan pada siklus II karena indikator keberhasilan yang ditetapkan telah tercapai.

Tabel 4.8 Rekapitulasi Pra Siklus-Siklus I-Siklus II

Tahap	Jumlah Tuntas (BSH+BSB)	Persentase	Kenaikan
Pra Siklus	2 siswa	13,3%	-
Siklus I	6 siswa	40%	+26,7%
Siklus II	12 siswa	80%	+40%

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan anak dari tahap Pra Siklus hingga Siklus II. Pada tahap Pra Siklus, persentase kemampuan motorik kasar anak masih tergolong rendah, yaitu sebesar 13,3%, dengan jumlah anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) hanya sebanyak 2 anak.

Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, terjadi peningkatan menjadi 40% dengan jumlah anak tuntas sebanyak 6 siswa. Peningkatan dari Pra Siklus ke Siklus I sebesar 26,7%, menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan mulai memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak.

Namun, pada pelaksanaan Siklus I masih ditemukan beberapa kendala, seperti anak yang belum memahami aturan permainan dengan baik, kurangnya kepercayaan diri anak saat melakukan gerakan, serta guru yang belum maksimal dalam memberikan contoh gerakan dan motivasi kepada anak. Selain itu, pengelolaan waktu dan pembagian kelompok masih kurang efektif sehingga tidak semua anak mendapatkan kesempatan yang optimal untuk berlatih.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, pada Siklus II dilakukan beberapa perbaikan, yaitu guru memberikan contoh gerakan yang lebih jelas dan bertahap, memberikan motivasi dan penguatan kepada anak agar lebih percaya diri, serta memperbaiki pengelolaan kelas dengan membagi anak ke dalam kelompok kecil agar setiap anak memperoleh kesempatan berlatih yang lebih banyak. Guru juga menggunakan pendekatan yang lebih menyenangkan melalui variasi permainan engklek sehingga anak lebih antusias dalam mengikuti kegiatan.

Hasil dari perbaikan tersebut terlihat pada Siklus II, dimana persentase kemampuan motorik kasar anak meningkat menjadi 80% dengan jumlah anak tuntas sebanyak 12 siswa. Peningkatan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 40% menunjukkan bahwa strategi perbaikan yang dilakukan sudah berjalan secara optimal. Anak menjadi lebih aktif, percaya diri, dan mampu mengikuti aturan permainan dengan baik.

Secara keseluruhan, peningkatan dari Pra Siklus ke Siklus II mencapai 66,7%, sehingga dapat disimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

B. Pembahasan

1. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus, terlihat adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan bermain engklek. Peningkatan tersebut tidak terjadi secara langsung, melainkan melalui proses bertahap yang melibatkan stimulasi berulang, pemberian contoh yang jelas, serta penguatan dari guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Sujiono (2013) yang menyatakan bahwa perkembangan motorik anak usia dini memerlukan latihan yang terarah dan dilakukan secara berkesinambungan agar koordinasi otot-otot besar dapat berkembang secara optimal. Gerakan seperti melompat, menjaga keseimbangan, dan berpindah tempat merupakan bagian dari keterampilan motorik kasar yang terbentuk melalui pengalaman gerak yang dilakukan secara berulang.

Selain itu, menurut Gallahue & Ozmun (2012) menyatakan bahwa perkembangan motorik anak berlangsung melalui tahapan-tahapan yang dipengaruhi oleh kematangan biologis serta pengalaman belajar. Dalam konteks ini, pengalaman gerak melalui permainan engklek memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar secara alami dan bertahap. Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan

bermain yang terstruktur dapat menjadi sarana yang efektif dalam mendukung percepatan perkembangan motorik anak.

Pada kondisi awal, sebagian besar anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB). Pada tahap Pra Siklus, persentase kemampuan motorik kasar anak masih tergolong rendah, yaitu sebesar 13,3%, dengan jumlah anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) hanya sebanyak 2 anak. Kondisi ini menunjukkan bahwa tanpa stimulasi yang memadai, kemampuan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal. Menurut Mulyasa (2017), pembelajaran pada anak usia dini perlu dirancang dalam bentuk aktivitas konkret yang melibatkan pengalaman langsung, karena anak belajar melalui aktivitas fisik serta eksplorasi lingkungan. Oleh karena itu, permainan engklek menjadi salah satu pilihan yang relevan karena mengandung unsur gerak lokomotor yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun.

Hal tersebut juga didukung oleh teori Piaget (1962) yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana proses pembelajaran yang efektif diperoleh melalui aktivitas langsung serta pengalaman konkret. Dengan demikian, keterlibatan anak secara aktif dalam permainan engklek memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan sekaligus mendukung perkembangan motorik kasar secara optimal.

Tabel 4.9 Rekapitulasi Peningkatan Motorik Kasar Anak

Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
2	13,3%	6	40%	12	80%

Peningkatan yang mulai terlihat pada siklus I, terjadi peningkatan menjadi 40% dengan jumlah anak tuntas sebanyak 6 siswa. Peningkatan dari Pra Siklus ke Siklus I sebesar 26,7%, menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan mulai memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan motorik kasar anak. Hal ini menunjukkan bahwa permainan engklek mampu memberikan rangsangan terhadap otot-otot besar, khususnya otot kaki. Aktivitas melompat dengan satu kaki menuntut keseimbangan dinamis, sedangkan perpindahan antar kotak melatih koordinasi dan kontrol tubuh. Hal ini sesuai dengan pendapat Samsudin (2008) yang menjelaskan bahwa kemampuan motorik kasar mencakup keterampilan lokomotor seperti berjalan dan melompat, serta keterampilan non-lokomotor seperti menjaga keseimbangan. Ketika anak melakukan gerakan secara berulang dalam suasana menyenangkan, maka terjadi penguatan koneksi neuromuskular yang mendukung peningkatan stabilitas gerak.

Selain itu, menurut Schmidt & Lee (2011), proses belajar gerak (motor learning) terjadi melalui latihan yang berulang sehingga menghasilkan peningkatan koordinasi dan efisiensi gerakan. Dengan demikian, aktivitas bermain engklek yang dilakukan secara berulang pada siklus I memberikan

kontribusi terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar anak meskipun belum optimal.

Selanjutnya pada Siklus II, persentase kemampuan motorik kasar anak meningkat lagi menjadi 80% dengan jumlah anak tuntas sebanyak 12 siswa. Peningkatan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 40%, yang menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran pada siklus ini berjalan lebih optimal. Keberhasilan ini tidak hanya dipengaruhi oleh aktivitas fisik semata, tetapi juga oleh perbaikan strategi pembelajaran. Guru memberikan demonstrasi yang lebih jelas, kesempatan praktik yang lebih banyak, serta motivasi dan penguatan positif. Menurut Suyadi (2010), keberhasilan stimulasi perkembangan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh peran guru sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang aman, menyenangkan, dan penuh dukungan emosional. Anak yang merasa percaya diri cenderung lebih berani mencoba dan mengulang gerakan yang menantang. Hal ini juga didukung oleh pendapat Hurlock (2013) yang menyatakan bahwa motivasi dan rasa percaya diri anak sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam melakukan aktivitas fisik. Ketika anak mendapatkan penguatan positif, maka anak akan lebih termotivasi untuk mengembangkan keterampilan motoriknya secara maksimal.

Selain itu, permainan tradisional seperti engklek memiliki nilai edukatif yang kontekstual dan sesuai dengan budaya lokal. Kurniati (2016) menjelaskan bahwa permainan tradisional bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga media pembelajaran yang mengandung unsur perkembangan

fisik, sosial, dan emosional. Dalam konteks penelitian ini, engklek terbukti mampu mengintegrasikan aspek fisik dan psikologis anak. Anak tidak hanya melatih keseimbangan dan kelincahan, tetapi juga belajar menunggu giliran, mengikuti aturan, dan membangun rasa percaya diri.

Sejalan dengan hal tersebut, Mahendra (2021) menyatakan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena mengandung aktivitas fisik yang tinggi serta interaksi sosial yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Dengan demikian, permainan engklek tidak hanya berperan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar, tetapi juga turut mendukung perkembangan sosial-emosional anak.

Hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa stimulasi motorik kasar harus dilakukan melalui kegiatan yang aktif, menyenangkan, dan sesuai tahap perkembangan. Peningkatan yang signifikan pada siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang secara sistematis melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi mampu memberikan dampak yang optimal terhadap perkembangan anak. Dengan demikian, permainan engklek dapat dipandang sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun, khususnya dalam aspek keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan gerak.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Indrawati (2023) yang menyatakan bahwa aktivitas fisik yang terstruktur dalam pembelajaran PAUD dapat meningkatkan kemampuan motorik anak secara signifikan

apabila dilaksanakan secara konsisten dan berulang. Oleh karena itu, penerapan permainan engklek dalam proses pembelajaran dapat direkomendasikan sebagai salah satu strategi inovatif dalam pengembangan motorik kasar anak usia dini.

2. Kendala-Kendala yang di Hadapi

Kendala yang dihadapi dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TKIT Al Ihsan Muara Kaman melalui kegiatan bermain engklek cukup beragam, baik yang berasal dari anak maupun dari proses pembelajaran itu sendiri.

Pertama, terdapat perbedaan kemampuan motorik kasar pada setiap anak. Pada tahap awal (pra siklus), sebagian anak masih berada pada kategori mulai berkembang (MB) bahkan belum berkembang (BB), sehingga mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan dasar seperti melompat dengan satu kaki, menjaga keseimbangan, dan mengikuti pola permainan engklek. Hal ini menyebabkan anak kurang percaya diri dan cenderung ragu saat melakukan aktivitas. Perbedaan kemampuan motorik kasar anak diatasi dengan memberikan latihan secara bertahap, contoh gerakan yang jelas, serta pendampingan khusus agar anak lebih percaya diri dalam mencoba.

Kedua, rendahnya konsentrasi anak dalam mengikuti kegiatan. Beberapa anak mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar, sehingga tidak fokus saat guru memberikan instruksi. Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya pelaksanaan kegiatan bermain engklek, terutama pada Siklus I. Rendahnya konsentrasi anak diatasi dengan menciptakan suasana belajar

yang menyenangkan, menggunakan variasi permainan, serta memberikan instruksi yang singkat dan mudah dipahami.

Ketiga, kurangnya pemahaman awal anak terhadap aturan permainan engklek. Pada awal penerapan, anak masih belum terbiasa dengan langkah-langkah permainan, seperti urutan melompat dan aturan berpindah kotak, sehingga memerlukan penjelasan dan contoh yang berulang dari guru. Kurangnya pemahaman terhadap aturan permainan engklek diatasi dengan memberikan demonstrasi langsung dan pengulangan secara konsisten hingga anak memahami langkah-langkah permainan.

Keempat, keterbatasan dalam pengelolaan kelas dan waktu pembelajaran. Pada Siklus I, guru masih menyesuaikan metode pembelajaran yang digunakan, sehingga belum semua anak mendapatkan kesempatan yang cukup untuk berlatih secara optimal. Selain itu, kondisi lingkungan bermain yang terbatas juga menjadi salah satu hambatan dalam pelaksanaan kegiatan. Keterbatasan pengelolaan kelas dan waktu diatasi dengan membagi anak dalam kelompok kecil sehingga semua anak mendapatkan kesempatan bermain secara merata.

Kelima, kurangnya variasi dan inovasi dalam kegiatan pembelajaran pada tahap awal. Kegiatan yang kurang menarik menyebabkan anak cepat bosan, sehingga partisipasi anak belum maksimal. Namun, pada Siklus II guru mulai melakukan perbaikan dengan memberikan variasi permainan, motivasi, serta pendekatan yang lebih menyenangkan. Kurangnya variasi pembelajaran diatasi dengan menambahkan inovasi permainan, pemberian

motivasi, serta pendekatan yang lebih menarik agar anak lebih aktif dan antusias.

Meskipun terdapat berbagai kendala tersebut, secara bertahap hambatan-hambatan tersebut dapat diatasi melalui perbaikan pada setiap siklus. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak dari Pra Siklus sebesar 13,3% menjadi 40% pada Siklus I, dan meningkat lagi menjadi 80% pada Siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kendala yang muncul dapat diminimalisir melalui perbaikan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

C. Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, diperoleh beberapa temuan penelitian sebagai berikut:

1. Permainan engklek efektif meningkatkan keseimbangan anak. Anak yang pada kondisi awal mengalami kesulitan melompat dengan satu kaki dan sering kehilangan keseimbangan, menunjukkan peningkatan kemampuan setelah diberikan latihan secara berulang melalui permainan engklek. Pada siklus II, sebagian besar anak sudah mampu melompat dengan satu kaki secara lebih stabil dan terkontrol.
2. Terjadi peningkatan koordinasi gerak tubuh dan kelincahan. Kegiatan berpindah dari satu kotak ke kotak lainnya melatih koordinasi antara gerakan kaki dan posisi tubuh. Anak yang sebelumnya cenderung terburu-buru atau ragu-ragu menjadi lebih terarah dalam mengontrol gerakannya.

3. Latihan berulang dan demonstrasi yang jelas berpengaruh signifikan terhadap hasil.

Perbaikan strategi pada siklus II berupa demonstrasi gerakan yang lebih detail, pemberian contoh secara langsung, serta kesempatan praktik yang lebih banyak terbukti meningkatkan hasil secara signifikan hingga mencapai indikator keberhasilan klasikal yaitu 80%.

4. Motivasi dan penguatan dari guru meningkatkan kepercayaan diri anak. Anak yang pada awalnya ragu dan kurang percaya diri menjadi lebih berani mencoba setelah diberikan pujian dan dukungan positif. Hal ini menunjukkan bahwa aspek emosional memiliki peran penting dalam keberhasilan stimulasi motorik kasar.
5. Permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Engklek tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas fisik, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan antusias. Anak terlibat secara penuh dalam kegiatan tanpa merasa tertekan.

Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan motorik kasar tidak hanya dipengaruhi oleh jenis permainan, tetapi juga oleh strategi pembelajaran, frekuensi latihan, serta dukungan emosional dari guru.

D. Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini telah dilaksanakan secara sistematis, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Jumlah subjek penelitian terbatas

Penelitian ini hanya melibatkan 15 anak dalam satu kelas, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada populasi yang lebih besar.

2. Durasi penelitian relatif singkat

Penelitian hanya dilakukan dalam dua siklus dengan waktu yang terbatas, sehingga belum dapat melihat dampak jangka panjang dari penerapan permainan engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak.

3. Instrumen penilaian berbasis observasi

Penilaian kemampuan motorik kasar dilakukan melalui lembar observasi, sehingga masih terdapat kemungkinan subjektivitas dalam penilaian meskipun telah menggunakan indikator yang jelas.

4. Fokus hanya pada satu jenis permainan tradisional

Penelitian ini hanya menggunakan permainan engklek sebagai bentuk intervensi, sehingga belum membandingkan efektivitasnya dengan permainan tradisional lainnya.

5. Kondisi lingkungan dan karakteristik anak yang berbeda

Hasil penelitian dipengaruhi oleh karakteristik anak dan kondisi lingkungan TKIT Al-Ihsan Muara Kaman, sehingga kemungkinan terdapat perbedaan hasil apabila diterapkan di lembaga lain.

Keterbatasan ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, durasi yang lebih panjang, serta variasi metode dan media pembelajaran.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TKIT Al-Ihsan Muara Kaman.

Peningkatan terlihat secara bertahap dari kondisi awal, siklus I, hingga siklus II. Pada kondisi awal, sebagian besar anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) dengan persentase sebesar 13,3%. Setelah diberikan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan sebesar 26,7% yaitu menjadi 40%, meskipun belum mencapai indikator keberhasilan klasikal. Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan strategi pembelajaran, terjadi peningkatan sebesar 40% dengan hasil persentase sebanyak 80% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Dengan demikian, kegiatan bermain engklek yang dilaksanakan secara terstruktur, berulang, dan disertai motivasi serta penguatan dari guru terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, khususnya dalam aspek keseimbangan, koordinasi, kelincahan, dan kontrol gerak tubuh.

Kendala yang dihadapi dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan bermain engklek meliputi perbedaan kemampuan anak,

rendahnya konsentrasi dan minat, kurangnya pemahaman terhadap aturan permainan, serta keterbatasan pengelolaan waktu dan kegiatan pembelajaran. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui perbaikan strategi pembelajaran pada setiap siklus sehingga kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan yang signifikan.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi, yaitu:

1. Implikasi Teoretis

Penelitian ini memperkuat teori bahwa stimulasi motorik kasar pada anak usia dini akan berkembang optimal melalui aktivitas bermain yang melibatkan gerakan lokomotor dan non-lokomotor secara langsung.

2. Implikasi Praktis

Permainan tradisional seperti engklek dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Guru dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai media untuk meningkatkan aspek perkembangan fisik motorik anak.

3. Implikasi Kebijakan Sekolah

Sekolah dapat mengintegrasikan permainan tradisional dalam program pembelajaran secara rutin sebagai bagian dari upaya pelestarian budaya sekaligus pengembangan kemampuan motorik anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, serta memberikan demonstrasi dan motivasi yang konsisten agar anak lebih percaya diri dalam melakukan gerakan.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap penggunaan permainan tradisional sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran yang terprogram dan berkelanjutan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambah jumlah subjek, memperpanjang durasi tindakan, atau mengombinasikan permainan engklek dengan permainan tradisional lainnya untuk melihat efektivitas yang lebih luas terhadap perkembangan motorik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2012). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults*. New York: McGraw-Hill.
- Hakim, R. (2021). *Perkembangan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Hidayat, A., & Nur, L. (2015). *Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Hurlock, E. B. (2013). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (2013). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kurniawan, D. (2019). *Permainan Tradisional dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mahendra, A. (2021). Permainan tradisional sebagai media pengembangan fisik anak. *Jurnal Olahraga Nusantara*, 7(2), 101–112. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article>
- Mahfudz, R., & Anisa, D. (2024). *Dasar-Dasar Perkembangan Motorik Anak*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyasa, E. (2012). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2017). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mutohir, T. C., & Maksum, A. (2007). *Sport Development Index*. Jakarta: Kemenpora RI.
- Nurhayati, T., & Arsyad, A. (2022). Hubungan aktivitas fisik dan perkembangan motorik anak PAUD. *Jurnal Golden Age*, 6(4), 211–219. <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/5890>
- Permendikbud Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: Norton.
- Putri, S., & Ramadhan, H. (2020). Implementasi permainan engklek untuk meningkatkan motorik anak. *Jurnal PAUD Terpadu*, 3(2), 88–97. <https://journal.uir.ac.id/index.php/paud/article/view/4556>
- Rahmawati, D. (2023). *Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Rahmawati, E. (2018). Pengembangan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2), 145–156. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpaud/article/view/19209>
- Raihana, & Sari, B. F. (2021). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 1–10. <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6743/3494>
- Rais, S. S., & Sit, M. (2024). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Engklek. *Journal of Education Research*, 5(3). <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/1543/792>
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup* (Edisi 13). Jakarta: Erlangga.
- Sari, A., & Lestari, N. (2022). Aktivitas gerak pada permainan tradisional untuk stimulasi motorik anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(3), 134–146. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpaud/article/view/48264>
- Schmidt, R. A., & Lee, T. D. (2011). *Motor Control and Learning: A Behavioral Emphasis*. Champaign: Human Kinetics.
- Sugihartono. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sunardi, & Sunaryo. (2007). *Intervensi dini anak berkebutuhan khusus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sutini. (2013). *Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Permainan Tradisional*. Bandung: UPI Press.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.

- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Suyanto, S. (2018). *Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Tedjasaputra, M. S. (2017). *Bermain, mainan, dan permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Grasindo.
- Valentini, N. C., et al. (2022). *Test of Gross Motor Development-3: Item Difficulty and psychometric evidence*. International Journal (discussion of TGMD-3 validity).
- Waskita, D. T., Surya, C. M., & Febriana, R. (2022). Kemampuan motorik kasar melalui teknik permainan lari estafet pada anak usia 3–4 tahun. *Jurnal Tahsinia*, 3(1). <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/tahsinia/article/view/312>
- Wiyani, N. A. (2019). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Wulandari, F. (2024). Stimulasi motorik kasar melalui permainan outdoor. *Jurnal PAUD Kreatif*, 8(1), 20–30. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article>
- Yuliani, D., & Pratiwi, S. (2020). *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yusuf, S. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar

RANCANGAN MODUL AJAR PAUD

FASE PONDASI

A. Informasi Umum

Nama	Fitria Dewi Astari	Jenjang	TK B
Asal Sekolah	TKIT Al-Ihsan Muara Kaman	Jumlah Siswa	15 Anak
Alokasi Waktu	Senin-Jumat (1-5 Pertemuan)	Topik	Bermain Engklek dan Mengenal hewan
Model Pembelajaran	Tatap Muka	Sub-sub topik	- Cara Bermain Engklek - Mengenal jenis hewan di papan engklek
Fase	Fondasi		
Profil Pelajar Pancasila yang Berkaitan	Berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis & kreatif, bergotong royong, berkebhinekaan global.		
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Anak menunjukkan ketertarikan terhadap informasi dalam tuturan singkat terkait permainan tradisional Engklek. • Anak dapat menggunakan motorik kasar dan halus dalam bermain Engklek dengan benar. • Anak dapat mengenal aturan dan nilai-nilai sosial dalam permainan tradisional Engklek. • Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosial dan kolaboratif saat bermain Engklek. • Anak mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan kerja sama melalui permainan. • Anak mengenal beberapa jenis hewan yang sering dijadikan pola atau inspirasi dalam permainan Engklek. • Anak menghubungkan gerakan bermain Engklek dengan gerakan hewan tertentu yang terkait. 		

Tujuan Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenalkan permainan tradisional Engklek sebagai warisan budaya lokal. • Melatih koordinasi motorik kasar dan keseimbangan tubuh anak melalui permainan Engklek. • Melatih kemampuan anak mengikuti petunjuk dan aturan permainan. • Mengembangkan kemampuan sosial dan emosional anak melalui bermain bersama. • Membiasakan sikap sportif dan saling menghargai antar teman. • Mengenalkan berbagai hewan yang terkait dengan pola atau cerita Engklek (misal: katak, kelinci). • Melatih imajinasi dan kreativitas anak melalui aktivitas mengenal hewan dan menirukan gerakannya..
Alat dan bahan	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar Engklek • Gaco (batu kecil) • Gambar-gambar hewan yang berkaitan dengan Engklek (katak, kelinci, dsb) • Kartu nama hewan
Sarana Prasarana	Ruang Kelas, Halaman Sekolah laptop, poster gambar, meja, pengeras suara

B. KOMPONEN INTI

1. Ide Kegiatan

Beberapa kegiatan yang dapat dikembangkan dari peta konsep, antara lain:

a. Alternatif kegiatan awal untuk memantik ide/imajinasi anak

- Mengamati video yang diputar
- Cerita tentang hewan yang melompat
- Membaca buku bergambar tentang hewan

b. Alternatif kegiatan main

- Bermain Engklek
- Melompat mengikuti gerakan lompat hewan seperti (Kelinci, Katak)

2. Pertanyaan Pematik

- Hewan apa saja yang bisa melompat?
- Bagaimana Cara melompat kelinci?

- Siapa yang sudah bisa lompat Engklek dengan lincah?
- Apakah teman” di rumah punya hewan yang bisa melompat?

Kegiatan Pembelajaran	
Waktu	Kegiatan
Kegiatan Awal (08:00-09:00)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Senam Anak Indonesia Hebat 2. Berdoa 3. Menyanyikan lagu Indonesia Raya & Garuda Pancasila 4. Melafalkan Pancasila 5. Absensi siswa
Pendahuluan (09:00-09:15)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perkenalan permainan Engklek dengan gambar dan cerita aturan dasar. \ 2. Diskusi tanya jawab tentang nilai dan manfaat bermain Engklek.
Kegiatan Inti (09:15-10:00)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Praktik bermain Engklek dengan aturan dasar: melempar gaco ke kotak dan melompat mengikuti pola papan Engklek. 2. Guru memberi contoh dan membimbing memastikan gerakan anak benar dan aman. 3. Pengenalan hewan yang berkaitan dengan Engklek: guru menunjukkan gambar hewan seperti katak dan kelinci, mendiskusikan habitat dan gerakannya. 4. Anak meniru gerakan gerak hewan tersebut (melompat seperti katak, lari cepat seperti kelinci) dan menghubungkan gerakan dengan pola Engklek. 5. Anak bermain Engklek berkelompok dengan mengamati aturan baru berdasarkan gerakan hewan yang dipelajari.
Istirahat (10:00-10:15)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoa sebelum makan 2. Cuci tangan dan makan 3. Bermain di luar kelas 4. Beres-beres mainan

Waktu	Kegiatan
Penutupan (10:15-10:30)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak menceritakan pengalaman bermain dan belajar gerakan hewan. 2. Refleksi aktifitas: apa yang menyenangkan dan tantangan bermain Engklek dan meniru hewan. 3. Merapikan mainan dan alat. 4. Berdoa dan salam pulang.

V. Asesmen Penilaian

Observasi:

Mengamati aktivitas motorik kasar dan halus anak selama bermain Engklek dan meniru gerak hewan.

Memperhatikan partisipasi sosial dan kerja sama anak.

Portfolio:

Mengumpulkan dokumentasi foto anak saat bermain Engklek dan menirukan gerakan hewan.

Mencatat hasil refleksi sederhana anak tentang aktivitas hari itu.

Guru Kelas

Februari 2026

IHSAN

Fitria Dewi Astari

Muara Kaman, 6

Kepala TKIT AL

Rustaniah,S.Pd

Lampiran 2. RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

TKIT AL-IHSAN MUARA KAMAN

TAHUN AJARAN 2025/2026

Kelompok/Usia	TK B
Topik/ Sub Topik	Budayaku/Permainan Tradisional Engklek
Semester/minggu	II (Siklus 1)
Hari/Tanggal	Jum'at, 6 Februari 2026 Jum'at, 13 Februari 2026

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak menunjukkan ketertarikan terhadap informasi dalam tuturan singkat terkait permainan tradisional Engklek.
- Anak dapat menggunakan motorik kasar dan halus dalam bermain Engklek dengan benar.
- Anak dapat mengenal aturan dan nilai-nilai sosial dalam permainan tradisional Engklek.
- Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosial dan kolaboratif saat bermain Engklek.
- Anak mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan kerja sama melalui permainan.

TUJUAN KEGIATAN

- Mengenalkan permainan tradisional Engklek sebagai warisan budaya lokal.
- Melatih koordinasi motorik kasar dan keseimbangan tubuh anak melalui permainan Engklek.
- Melatih kemampuan anak mengikuti petunjuk dan aturan permainan.

- Mengembangkan kemampuan sosial dan emosional anak melalui bermain bersama.
- Membiasakan sikap sportif dan saling menghargai antar teman.

ALAT DAN BAHAN

- Gambar Engklek
- Gaco

KEGIATAN AWAL/PEMBUKKA (08:00-09:00)

- ❖ Senam Anak Indonesia Hebat
- ❖ Berdoa sebelum melakukan kegiatan, menyanyikan lagu Indonesia Raya, Garuda Pancasila, melafalkan Pancasila, menyanyi bersama, dan absensi kehadiran siswa.
- ❖ Perkenalan permainan Engklek dengan menunjukkan gambar dan cerita aturan dasar Engklek.
- ❖ Diskusi tanya jawab tentang nilai dan manfaat bermain Engklek.

KEGIATAN INTI (09:00-10:00)

- ❖ Anak belajar dan mempraktikkan aturan dasar bermain Engklek: melempar batu ke kotak, melompat mengikuti pola papan Engklek.
- ❖ Bermain Engklek secara berkelompok di halaman sekolah dengan pengawasan guru.
- ❖ Guru memberi contoh bermain Engklek.
- ❖ Mengamati dan membimbing anak dalam melakukan gerakan yang benar dan aman selama bermain.

ISTIRAHAT (10:00-10:15)

- ❖ Berdoa sebelum makan
- ❖ Cuci tangan dan makan
- ❖ Bermain diluar kelas
- ❖ Beres-beres mengembalikan mainan pada tempatnya

KEGIATAN PENUTUP (10:15-10:30)

1. Anak menceritakan pengalaman dan perasaan selama bermain Engklek.
2. Refleksi sederhana: Apa yang menyenangkan dan tantangan saat bermain Engklek?

3. Merapikan mainan dan alat-alat bermain.
4. Berdoa dan salam pulang.

ASESMEN PENILAIAN

1. **Observasi:** guru mengamati aktifitas motorik dan kemampuan sosial anak saat bermain Engklek.
2. **Portfolio:** mengumpulkan dokumentasi foto anak bermain Engklek dan hasil refleksi anak.

Guru Kelas

Kepala Sekolah

Fitria Dewi Astari

Rustaniah,S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

TKIT AL-IHSAN MUARA KAMAN

TAHUN AJARAN 2025/2026

Kelompok/Usia	TK B
Topik/ Sub Topik	Budayaku/Permainan Tradisional Engklek
Semester/minggu	II
Hari/Tanggal	Jum'at, 27 Februari 2026 Jum'at, 6 Maret 2026

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak mengenal permainan tradisional Engklek dan asal-usulnya.
- Anak menunjukkan ketertarikan terhadap permainan tradisional Engklek.
- Anak dapat memahami aturan dasar permainan Engklek.
- Anak mulai melatih motorik kasar dan keseimbangan tubuh.

TUJUAN KEGIATAN

- Mengenalkan Engklek sebagai permainan tradisional budaya Indonesia.
- Menjelaskan cara bermain Engklek dan peraturan sederhana.
- Mengajak anak bermain simulasi Engklek sederhana dengan pola dasar.

ALAT DAN BAHAN

- Gambar Engklek
- Gaco

KEGIATAN AWAL/PEMBUKKA (08:00-09:00)

- Senam Anak Indonesia Hebat.
- Berdoa, menyanyikan lagu Indonesia Raya.
- Cerita gambar dan penjelasan tentang Engklek.

KEGIATAN INTI (09:00-10:00)

- ❖ Menjelaskan aturan Engklek (melempar batu ke kotak, melompat mengikuti pola).
- ❖ Demonstrasi guru bermain Engklek.
- ❖ Anak berlatih pola lompat Engklek secara berkelompok dengan bimbingan guru.

ISTIRAHAT (10:00-10:15)

- ❖ Berdoa sebelum makan
- ❖ Cuci tangan dan makan
- ❖ Bermain diluar kelas
- ❖ Beres-beres mengembalikan mainan pada tempatnya

KEGIATAN PENUTUP (10:15-10:30)

- ❖ Anak menceritakan pengalaman bermain.
- ❖ Refleksi: apa yang menyenangkan dan sulit saat bermain Engklek.
- ❖ Merapikan alat bermain.
- ❖ Berdoa dan salam pulang.

ASESMEN PENILAIAN

1. Observasi motorik dan keterampilan anak saat bermain.
2. Portfolio berupa foto kegiatan dan dokumentasi hasil refleksi anak.

Guru Kelas

Kepala Sekolah

Fitria Dewi Astari

Rustaniah,S.Pd

Lampiran 3. Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak :

Usi : Tahun

Kelas :

Siklus : I / II

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek				
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang				
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak				
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh				
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar				
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek				

Penjabaran Per Indikator

1. Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek

- 4 → Melompat menggunakan satu kaki secara stabil dari awal sampai akhir lintasan tanpa jatuh dan tanpa bantuan.
- 3 → Mampu melompat satu kaki sampai selesai, tetapi 1–2 kali kehilangan keseimbangan.
- 2 → Mampu melompat satu kaki namun sering goyah atau harus dibantu/dipandu.
- 1 → Tidak mampu melompat satu kaki atau selalu jatuh.

2. Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang

- 4 → Melompat dengan dua kaki secara bersamaan dan stabil di setiap kotak tanpa keluar garis.
- 3 → Mampu melompat dua kaki dengan cukup seimbang namun sesekali goyah.
- 2 → Melompat dua kaki tetapi sering tidak seimbang dan perlu arahan.
- 1 → Tidak mampu melompat dengan dua kaki secara bersamaan.

3. Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak

- 4 → Berpindah kotak dengan posisi tubuh tegak dan tidak menyentuh/keluar garis.
- 3 → Berpindah kotak dengan cukup seimbang namun sesekali menyentuh garis.
- 2 → Sering kehilangan keseimbangan dan beberapa kali keluar garis.
- 1 → Tidak mampu menjaga keseimbangan saat berpindah kotak.

4. Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh

- 4 → Gerakan kaki dan tubuh selaras sesuai pola permainan tanpa kesalahan.
- 3 → Gerakan cukup selaras tetapi masih ada sedikit ketidaktepatan pola.
- 2 → Gerakan kurang terkoordinasi dan sering salah pola.
- 1 → Tidak mampu mengikuti pola gerakan permainan.

5. Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar

- 4 → Perpindahan kotak dilakukan secara runtut, lancar, dan tanpa berhenti.
- 3 → Perpindahan cukup lancar namun ada sedikit keraguan.
- 2 → Perpindahan lambat dan sering berhenti.
- 1 → Tidak mampu menyelesaikan perpindahan kotak.

6. Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek

- 4 → Mengikuti permainan dari awal sampai akhir dengan semangat tinggi tanpa diminta.
- 3 → Mengikuti permainan dengan cukup semangat namun perlu sedikit motivasi.
- 2 → Kurang aktif dan hanya bermain setelah diarahkan.
- 1 → Tidak mau mengikuti permainan meskipun sudah diarahkan.

Lampiran 4. Indikator Penilaian Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk Pengisian

- Beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai
- Skala penilaian:

4 = Sangat Baik | 3 = Baik | 2 = Cukup | 1 = Kurang

No	Variabel	Aspek yang Diamati	Indikator	4	3	2	1
1	Kemampuan Motorik Kasar	Keseimbangan	Anak mampu menjaga keseimbangan saat melompat satu kaki				
2	Kemampuan Motorik Kasar	Kekuatan	Anak mampu melompat dengan satu dan dua kaki				
3	Kemampuan Motorik Kasar	Koordinasi Gerak	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh saat bermain engklek				
4	Kemampuan Motorik Kasar	Kelincahan	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar				
5	Kemampuan Motorik Kasar	Keaktifan	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek				

Lampiran 5. Dokumentasi Siklus I

- Pertemuan Pertama



- Pertemuan Kedua



Lampiran 6. Dokumentasi Siklus II

- Pertemuan Pertama



- Pertemuan Kedua



Lampiran 7. Hasil Lembar Observasi

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : S.A.L
Usi : 6 Tahun
Kelas : R3
Siklus : I

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek		✓		
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang		✓		
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak		✓		
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh		✓		
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar		✓		
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek			✓	

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : A.K

Usi : 6,2 Tahun

Kelas : R3

Siklus : I

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek			✓	
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang			✓	
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak			✓	
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh			✓	
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar			✓	
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek				✓

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : A.N

Usi : 6,1 Tahun

Kelas : R3

Siklus : I

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek	✓			
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang	✓			
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak	✓			
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh	✓			
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar	✓			
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek		✓		

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : A.N.S

Usi : 6,2 Tahun

Kelas : R3

Siklus : I

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek			✓	
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang			✓	
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak			✓	
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh			✓	
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar			✓	
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek				✓

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : M.M.R

Usi : 5,9 Tahun

Kelas : R3

Siklus : I

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek		✓		
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang		✓		
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak		✓		
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh		✓		
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar		✓		
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek			✓	

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : R.R

Usi : 5,9 Tahun

Kelas : R3

Siklus : I

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek			✓	
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang			✓	
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak			✓	
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh			✓	
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar			✓	
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek				✓

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : M.K.A

Usi : 6,1 Tahun

Kelas : R3

Siklus : I

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek	✓			
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang	✓			
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak	✓			
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh	✓			
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar	✓			
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek		✓		

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : G.A.P

Usi : 6,1 Tahun

Kelas : R3

Siklus : I

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek			✓	
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang			✓	
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak			✓	
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh			✓	
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar			✓	
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek				✓

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : M.H

Usi : 5,11 Tahun

Kelas : R3

Siklus : I

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek		✓		
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang		✓		
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak		✓		
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh		✓		
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar		✓		
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek			✓	

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : M.R.A

Usi : 6 Tahun

Kelas : R3

Siklus : I

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek			✓	
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang			✓	
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak			✓	
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh			✓	
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar			✓	
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek				✓

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : R.A.P

Usi : 6,1 Tahun

Kelas : R3

Siklus : I

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek		✓		
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang		✓		
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak		✓		
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh		✓		
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar		✓		
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek			✓	

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : A.A

Usi : 6,1 Tahun

Kelas : R3

Siklus : I

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek			✓	
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang			✓	
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak			✓	
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh			✓	
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar			✓	
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek				✓

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : A.P.R

Usi : 5,9 Tahun

Kelas : R3

Siklus : I / II

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek		✓		
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang		✓		
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak		✓		
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh		✓		
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar		✓		
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek			✓	

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : D.H

Usi : 6,2 Tahun

Kelas : R3

Siklus : I

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek			✓	
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang			✓	
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak			✓	
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh			✓	
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar			✓	
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek				✓

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : M.D

Usi : 5,11 Tahun

Kelas : R3

Siklus : I

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek				✓
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang				✓
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak				✓
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh				✓
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar			✓	
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek				✓

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : S.A.L

Usi : 6 Tahun

Kelas : R3

Siklus : II

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek		✓		
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang		✓		
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak		✓		
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh		✓		
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar		✓		
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek		✓		

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : A.K

Usi : 6,2 Tahun

Kelas : R3

Siklus : II

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek		✓		
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang		✓		
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak		✓		
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh		✓		
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar		✓		
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek			✓	

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : A.N

Usi : 6,1 Tahun

Kelas : R3

Siklus : II

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek	✓			
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang	✓			
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak	✓			
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh	✓			
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar	✓			
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek	✓			

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : A.N.S

Usi : 6,2 Tahun

Kelas : R3

Siklus : II

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek		✓		
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang		✓		
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak		✓		
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh		✓		
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar		✓		
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek			✓	

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : M.M.R

Usi : 5,9 Tahun

Kelas : R3

Siklus : II

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek	✓			
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang	✓			
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak	✓			
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh	✓			
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar	✓			
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek		✓		

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : R.R

Usi : 5,9 Tahun

Kelas : R3

Siklus : II

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek		✓		
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang		✓		
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak		✓		
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh		✓		
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar		✓		
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek			✓	

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : M.K.A

Usi : 6,1 Tahun

Kelas : R3

Siklus : II

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek	✓			
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang	✓			
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak	✓			
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh	✓			
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar	✓			
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek	✓			

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : G.A.P

Usi : 6,1 Tahun

Kelas : R3

Siklus : II

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek		✓		
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang		✓ ✓		
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak		✓		
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh		✓		
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar		✓		
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek			✓	

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : M.H

Usi : 5,11 Tahun

Kelas : R3

Siklus : II

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek	✓			
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang	✓			
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak	✓			
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh	✓			
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar	✓			
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek		✓		

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : M.R.A

Usi : 6 Tahun

Kelas : R3

Siklus : II

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek		✓		
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang		✓		
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak		✓		
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh		✓		
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar		✓		
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek			✓	

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : R.A.P

Usi : 6,1 Tahun

Kelas : R3

Siklus : II

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek	✓			
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang	✓			
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak	✓			
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh	✓			
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar	✓			
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek	✓			

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : A.A

Usi : 6,1 Tahun

Kelas : R3

Siklus : II

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek		✓		
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang		✓		
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak		✓		
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh		✓		
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar		✓		
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek			✓	

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : A.P.R

Usi : 5,9 Tahun

Kelas : R3

Siklus : II

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek		✓		
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang		✓		
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak		✓		
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh		✓		
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar		✓		
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek			✓	

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : D.H

Usi : 6,2 Tahun

Kelas : R3

Siklus : II

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek			✓	
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang			✓	
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak			✓	
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh			✓	
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar			✓	
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek				✓

Lembar Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan kemampuan anak.

Skala Penilaian:

Skor Kriteria

- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 1 : Belum Berkembang (BB)

Identitas:

Nama Anak : M.D

Usi : 5,11 Tahun

Kelas : R3

Siklus : II

Tabel Lembar Observasi

No	Indikator yang Diamati	4	3	2	1
1	Anak mampu melompat dengan satu kaki saat bermain engklek			✓	
2	Anak mampu melompat dengan dua kaki dengan seimbang			✓	
3	Anak mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berpindah kotak			✓	
4	Anak mampu mengoordinasikan gerakan kaki dan tubuh			✓	
5	Anak mampu berpindah kotak engklek dengan lancar			✓	
6	Anak aktif dan antusias mengikuti permainan engklek				✓