Indonesian Society and Religion Research
E-ISSN: 3046-9678
Volume 3 Nomor 3 Nopember 2026
https://ccg-edu.org/index.php/isah

# Pengaruh Permainan Tradisional *Engklek* terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Widya Karya Penuktukan

**Tuti Sumiati[1], Ni Wayan Risna Dewi[2], Komang Agus Budhi Arya Pramana[3].**
**[123]IAHN Mpu Kuturan, Indonesia**

*Corresponding authors email:* tutisumiatipenuktukan@gmail.com [1] , risnadw92@gmail.com [2], Mangagus460@gmail.com [3]

**Abstract:** *The purpose of this study was to determine the effect of using the traditional game Engklek on improving the gross motor development of early childhood students in Group B (aged 5–6 years) at TK Widya Karya Penuktukan, aiming to address the issues of poor movement coordination, balance, and low self-confidence caused by a lack of physical stimulation. Method: This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental posttest-only control group design. The sample was selected using a total sampling technique (sampling jenuh) involving 52 children, divided into an experimental group (B1, 26 children) that received the Engklek game intervention six times, and a control group (B2, 26 children) that followed conventional learning. Data were collected through observation and documentation, and then analyzed using prerequisite tests and an independent samples t-test assisted by SPSS 26. Results: The findings revealed a significant difference between the two groups, where the experimental group achieved a post-test average score of 26.76 (Very Well Developed category), while the control group only reached 20.76 (Starting to Develop category). The hypothesis testing yielded a Sig. (2-tailed) value of 0.000 (< 0.05), leading to the rejection of H0 and the acceptance of Ha, which proves that the Engklek game has a significant effect on strengthening leg muscles, agility, and children's dynamic body balance. The implication of this study indicates that integrating educational and recreational traditional games like Engklek is highly effective as a strategic solution in early childhood education PAUD to meaningfully stimulate gross motor skills through direct experiences based on constructivist theory, while simultaneously preserving local cultural values.*

***Keywords: Traditional Game, Engklek, Children's Gross Motor Development***

**Abstrak** : Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan tradisional Engklek terhadap peningkatan perkembangan motorik kasar anak usia dini kelompok B (usia 5-6 tahun) di TK Widya Karya Penuktukan, guna mengatasi permasalahan rendahnya koordinasi gerak, keseimbangan, serta kepercayaan diri anak akibat kurangnya stimulasi fisik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain quasi-experimental berbentuk posttest-only control group design. Sampel dipilih menggunakan teknik sampling jenuh yang melibatkan 52 anak, terbagi menjadi kelompok eksperimen yaitu B1 dengan 26 anak yang diberikan perlakuan permainan Engklek sebanyak enam kali, dan kelompok kontrol yaitu B2 dengan 26 anak yang mengikuti pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui observasi serta dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis independent samples t-test berbantuan SPSS 26. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok, di mana kelompok eksperimen meraih nilai rata-rata post-test sebesar 26,76 (Kategori Berkembang Sangat Baik), sedangkan kelompok kontrol hanya sebesar 20,76 (Kategori Mulai Berkembang). Uji hipotesis menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 (< 0,05), sehingga H0 ditolak dan Ha diterima, yang membuktikan bahwa permainan Engklek berpengaruh nyata dalam memperkuat otot kaki, kelincahan, dan keseimbangan tubuh dinamis anak. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional yang edukatif dan rekreatif seperti Engklek sangat efektif sebagai solusi strategis pembelajaran PAUD untuk menstimulasi motorik kasar secara bermakna melalui pengalaman langsung berbasis teori konstruktivisme, sekaligus melestarikan nilai budaya lokal.

**Kata kunci: Permainan Tradisional, Engklek, Perkembangan Motorik Kasar Anak**

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini, yang disingkat PAUD, adalah lembaga pendidikan yang secara khusus menyelenggarakan proses pembelajaran dengan memberikan berbagai rangsangan untuk membantu anak mencapai tahap perkembangan yang optimal. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14, pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pelatihan melalui pemberian rangsangan pendidikan secara fisik dan mental, guna mendorong pertumbuhan serta perkembangan anak agar siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Upaya pelatihan ini ditujukan kepada anak berusia 0-6 tahun. Dengan demikian, diharapkan seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang secara menyeluruh, sehingga anak memiliki kesiapan yang matang untuk menghadapi kehidupan selanjutnya (Sisdiknas, 2003).

Salah satu aspek kunci dalam perkembangan PAUD optimal ini adalah perkembangan motorik kasar pada anak, perkembangan motorik kasar anak usia dini melibatkan kemampuan menggerakkan otot-otot besar tubuh untuk aktivitas seperti berjalan, berlari, dan melompat. Proses ini dipengaruhi oleh aktivitas fisik rutin yang meningkatkan kekuatan, keseimbangan, serta koordinasi. Tahapan ini krusial untuk mendukung pertumbuhan holistik anak (Hopipah, *et al*., 2025).

Motorik kasar adalah keterampilan gerak yang menggunakan otot besar seperti lengan, kaki, dan punggung untuk perpindahan posisi atau aktivitas dinamis. Ini mencakup pola lokomotor seperti berlari, menendang bola, serta naik turun tangga. Perkembangannya bergantung pada kematangan sistem saraf dan stimulasi lingkungan (Hariyono, *et al*., 2023). Anak kelompok B umumnya berusia 5-6 tahun, menunjukkan kemampuan gerak motorik kasar yang lebih terkoordinasi, lentur, seimbang, dan lincah melalui berbagai aktivitas dinamis. Indikator utamanya mencakup kemampuan menirukan gerakan seperti binatang atau pohon tertiup angin, melakukan gerakan bergelayut, melompat-meloncat serta berlari secara terkoordinasi, melempar dan menangkap objek secara tepat, menendang secara terarah, serta memanfaatkan alat permainan luar ruangan. Perkembangan ini selaras dengan definisi motorik kasar sebagai keterampilan otot besar untuk perpindahan posisi atau aktivitas dinamis, yang bergantung pada kematangan saraf dan stimulasi lingkungan seperti disebutkan sebelumnya (STPPA PAUD, 2013). Permasalahan motorik kasar pada anak usia dini sering muncul akibat kurangnya stimulasi fisik atau faktor lingkungan. Ini dapat menghambat aktivitas sehari-hari seperti berlari atau melompat. Pemahaman dini memungkinkan intervensi tepat untuk mendukung perkembangan optimal. Faktor penyebab meliputi gaya hidup sedentary akibat gadget berlebih, nutrisi kurang, atau ruang bermain terbatas di perkotaan. Kondisi medis seperti hipotonia juga berperan. Pandemi sebelumnya memperburuk dengan pembatasan aktivitas luar (Darmawan & Ananta, 2024).

Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan di TK Widya Karya Penuktukan. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar anak yang belum optimal, seperti berdiri dengan satu kaki, meloncat dengan satu kaki dan meloncat dengan dua kaki. Terdapat 2 kelas dalam kelompok B di TK Widya Karya Penuktukan dengan masing-masing kelas terdiri dari 26 anak. Anak yg belum optimal berdiri dengan satu kaki berjumlah 8 orang, anak yang belum optimal loncat dengan 1 kaki berjumlah 5 orang dan anak yang belum optimal melompat dengan 2 kaki berjumlah 15 anak yang diperoleh dari hasil stimulasi sebanyak 52 anak. Permasalahan motorik kasar anak terlihat dari kurangnya stimulasi fisik menyebabkan koordinasi gerak besar terganggu, sehingga anak cenderung menghindari aktivitas aktif. Kondisi ini berdampak pada kemandirian sehari-hari dan kepercayaan diri anak. Hal ini sejalan dengan wawancara yang dilakukan bersama guru yang menjelaskan bahwa banyak anak kesulitan melakukan aktivitas seperti berdiri dengan satu kaki atau meloncat dengan satu kaki, yang menjadi indikator utama pada kelompok B usia 5-6 tahun. Guru mengungkap bahwa dari dua kelas masing-masing berisi 26 anak, kurangnya stimulasi fisik menjadi penyebab utama gangguan koordinasi gerak besar, sehingga anak cenderung menghindari aktivitas aktif. Kondisi ini tidak hanya memengaruhi kemampuan motorik, tetapi juga menurunkan kemandirian sehari-hari anak dalam berpakaian atau makan sendiri. Guru mencatat bahwa anak-anak menunjukkan rendahnya kepercayaan diri saat diminta berpartisipasi dalam permainan luar ruangan. Pada wawancara yang dilakukan bersama guru atas nama Ni Nyoman Triarini menyatakan bahwa stimulasi motorik kasar di TK Widya Karya Penuktukan masih belum optimal, terutama terlihat dari berbagai indikator perkembangan anak usia dini. Anak-anak jarang menunjukkan kemampuan aktivitas seperti berdiri dengan satu kaki atau meloncat dengan satu kaki secara lancar; sebaliknya, banyak yang terlihat kikuk saat bermain di lapangan terbuka, sering tersandung atau kehilangan keseimbangan karena kurangnya aktivitas fisik terstruktur.

Melihat pentingnya mengatasi kendala perkembangan motorik kasar tersebut, penggunaan media yang bersifat rekreatif dan edukatif menjadi langkah penting untuk meningkatkan keterlibatan aktif anak. Sehingga, permainan *Engklek* dipilih sebagai solusi strategis dalam pembelajaran karena ia merupakan permainan tradisional Indonesia yang melatih motorik kasar melalui gerakan melompat pada kotak-kotak yang digambar di tanah. Pemain melempar batu kecil ke salah satu kotak bernomor, kemudian melompat secara bergantian menggunakan satu kaki atau dua kaki untuk mengambil batu tersebut tanpa menyentuh garis. Permainan ini mengembangkan keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot kaki, serta mengajarkan aturan sederhana seperti tidak boleh menginjak kotak milik pemain lain. *Engklek* biasanya dimainkan secara berurutan oleh beberapa anak, sehingga juga melatih kesabaran dan interaksi sosial di antara mereka (Litiloli & Aisyah, 2025).

Penelitian yang dilakukan oleh Darmawati & Widyasari (2022) menjelaskan bahwa ketarampilan motorik kasar anak usia dini bisa dikembangkan melalui permainan tradisional *Engklek* dengan terpenuhinya beberapa indikator yaitu anak mampu menjaga keseimbangan tubuh, dapat menjaga kekuatan tubuh saat bermain, dan dapat bermain dengan lincah. Anggrayni *et al* (2023) menjelaskan implementasi model ATIK pada permainan *Engklek* tradisional memberikan peningkatan pada keterampilan motorik kasar anak. Kemampuan berlari, melompat, berjingkrak, melempar, koordinasi mata dan tangan meningkat serta semakin terarah. Penelitian sejalan dilakukan oleh Ernasari & Susanti (2024) menjelaskan bahwa permainan tradisional *Engklek* dapat membantu meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Mawar, di antaranya anak mampu melompat dengan satu kaki, anak mampu melakukan koordinasi gerakan mata, kaki, dan tangan, anak mampu secara terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam menjaga keseimbangan tubuh. Selain itu, bermain *Engklek* Tradisional mengenalkan nilai-nilai budaya juga memberikan dampak terhadap aspek perkembangan nilai agama dan moral, aspek kognitif, aspek sosial emosional, dan kekuatan fisik.

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian terkait permasalahan tersebut dengan menggunakan permainan tradisional *Engklek* sehingga mampu meningkatkan perkembangan motorik kasar peserta didik dengan mengambil judul penelitian "Pengaruh Permainan Tradisional *Engklek* Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Di TK Widya Karya Penuktukan".

## METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *quasi* eksperimen. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Rancangan penelitian yang digunakan yaitu rancangan penelitian eksperimen *posttest-only kontrol group design* desain ini dipilih karena peneliti hanya ingin mengetahui perbedaaan perkembangan motorik kasar anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, bukan untuk mengetahui perkembangan motorik kasar anak dalam setiap kelompok penelitian ini. Sampel penelitian dipilih dengan menggunakan Teknik sampling jenuh yang merupakan metode pengambilan sampel non-probabilitas di mana seluruh anggota diisi dijadikan sampel penelitian, sehingga tidak ada proses seleksi atau pengacakan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelompok B1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 26 siswa dan kelompok B2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Dalam pelaksanaan pengumpulan data melalui metode observasi, peneliti menggunakan instrumen berupa lembar observasi perkembangan motorik kasar anak yang terdiri dari 10 butir pernyataan. Penyusunan instrumen tersebut mengacu pada kisi-kisi yang mencakup tiga indikator utama, yaitu aspek keseimbangan yang dijabarkan ke dalam butir nomor 1 sampai 4, aspek kekuatan otot besar pada butir nomor 5 sampai 7,

serta aspek kelincahan dan koordinasi pada butir nomor 8 sampai 10. Pengukuran terhadap capaian perkembangan motorik kasar ini menggunakan skala penilaian berupa *rating scale* dengan rentang nilai 1 sampai 4, yang ditafsirkan ke dalam empat kriteria perkembangan anak, yaitu Belum Berkembang (BB) dengan skor 1, Mulai Berkembang (MB) dengan skor 2, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan skor 3, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 4. Melalui perhitungan interval menggunakan rumus rentang skor maksimal dikurangi skor minimal lalu dibagi jumlah kriteria, diperoleh panjang interval sebesar 5. Kategori akumulasi skor akhir anak ditetapkan menjadi empat tingkatan, yaitu rentang 8 sampai 14 untuk kategori BB, rentang 15 sampai 20 untuk kategori MB, rentang 21 sampai 26 untuk kategori BSH, dan rentang 27 sampai 32 untuk kategori BSB. Sebelum instrumen tersebut digunakan untuk mengambil data di lapangan, peneliti terlebih dahulu melakukan pengujian kualitas instrumen melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas isi dilakukan menggunakan teknik tabulasi silang 2x2 yang dinilai oleh dua orang rater atau pakar, kemudian dihitung menggunakan rumus koefisien validitas isi Gregory. Berdasarkan hasil penilaian para pakar yang disesuaikan dengan kriteria indeks Gregory, instrumen lembar observasi ini dinyatakan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dan layak digunakan untuk mengukur variabel penelitian secara akurat. Di samping itu, uji reliabilitas instrumen juga dilakukan untuk menjamin konsistensi alat ukur saat digunakan dalam pengamatan di lapangan, sehingga data perkembangan motorik kasar yang diperoleh pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol benar-benar objektif, andal, dan dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya. Adapun prosedur analisis data dalam penelitian ini meliputi uji prasyarat analisis data dan uji hipotesis.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan *Postest Only Kontrol Group Design,* yang terdapat dua kelompok kelas yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Kelompok eksperimen dalam penelitian ini adalah anak kelompok B1 TK Widya Karya Penuktukan dan kelompok kontrol adalah kelompok B2 TK Widya Karya Penuktukan. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional *Engklek* dan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan menggunakan permainan tradisional *Engklek* dalam mengembangkan perkembangan motorik kasar anak.

Kelompok eksperimen diberikan perlakuan sebanyak enam kali dengan penerapan permainan tradisional *Engklek*. Setelah enam kali pemberian perlakuan kemudian dilanjutkan dengan melakukan *post-test* pada kelompok eksperimen. Hasil *post-test* diperoleh dengan menilai perkembangan motorik kasar anak yang diukur dengan menggunakan sepuluh indikator pernyataan. Nilai tertinggi perkembangan motorik kasar anak setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan tradisional *Engklek* yaitu 32 yang dideskripsikan sebagai berkembang sangat baik (BSB) sedangkan nilai terendah adalah 23 yang dideskripikan sebagai berkembang sesuai harapan (BSH).

Tabel 1. Ringkasan Data Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

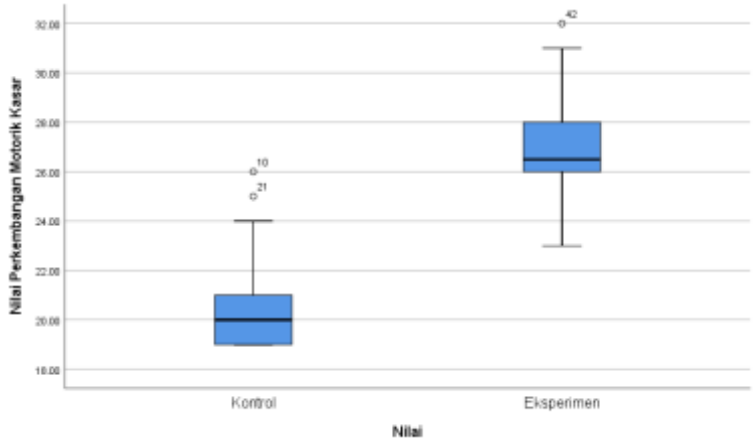
| Statistics | | |
|---|---|---|
| Kelas Ekperimen | | |
| N | Valid | 26 |
| | Missing | 0 |
| Mean | | 26.76 |
| Median | | 26.50 |
| Mode | | 26.00 |
| Std. Deviation | | 2.37 |
| Minimum | | 23.00 |
| Maximum | | 32.00 |
| Sum | | 696.00 |

Kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan modul ajar kelas kontrol tanpa menerapkan permainan tradisional *Engklek*. Perlakuan tanpa permainan tradisional *Engklek* pengamatan dilakukan sebanyak enam kali, guru memberikan pembelajaran tanpa menerapkan permainan tradisional *Engklek*. Kegiatan pembelajaran yang diberikan dengan tema yang sama. Selama proses pembelajaran peneliti melakukan observasi untuk mengetahui perkembangan motorik kasar anak, saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil *post test* pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa nilai tertingi yang diperoleh yaitu 26 yang dideskripsikan sebagai berkembang sesuai harapan (BSB) sedangkan nilai terendah adalah 19 yang dideskripsikan sebagai mulai berkembang (MB).

Tabel 2. Ringkasan Data Hasil Belajar Kelompok Kontrol

| Statistics | | |
|---|---|---|
| Kelas Kontrol | | |
| N | Valid | 26 |
| | Missing | 0 |
| Mean | | 20.76 |
| Median | | 20.00 |
| Mode | | 20.00 |
| Std. Deviation | | 2.06 |
| Minimum | | 19.00 |
| Maximum | | 26.00 |
| Sum | | 540.00 |

Untuk mengetahui perbedaan nilai perkembangan motorik kasar anak kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat dilihat pada gambar 2. berikut




Gambar 1. *Box Plot* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Gambar *box plot* tersebut menunjukkan perbedaan rentang nilai perkembangan kreativitas pada kelompok eksperimen lebih besar dari pada kelompok kontrol. Berdasarkan hasil deskripsi data di atas dapat disimpulkan secara deskriptif bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional *Engklek* terhadap permainan tradisional *Engklek*. Dapat dilihat perbedaan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 26.76 dan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 20.76.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

| **Tests of Normality** | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Kolmogorov-Smirnov[a] | | | Shapiro-Wilk | | |
| Nilai | | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Nilai Perkembangan Motorik Kasar | Kontrol | 0.299 | 26 | 0.300 | 0.792 | 26 | 0.600 |
| | Eksperimen | 0.142 | 26 | 0.190 | 0.953 | 26 | 0.266 |
| a. Lilliefors Significance Correction | | | | | | | |

Hasil uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mendapat nilai Sig. sebesar 0,300 dan kelompok kontrol mendapat nilai Sig 0,190. Hal ini berarti bahwa nilai signifikansinya lebih besar dari (>) 0,05 yang merupakan angka minimal data normal. Berdasarkan hal tersebut maka, dengan nilai signifikasi 0,300 data kelompok eksperimen dan nilai signifikansi 0,190 kelompok kontrol dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Varians

| **Test of Homogeneity of Variances** | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| Nilai Perkembangan Motorik Kasar | Based on Mean | 0.364 | 1 | 50 | 0.549 |
| | Based on | 1.099 | 1 | 50 | 0.300 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | Median | | | | |
| | Based on Median and with adjusted df | 1.099 | 1 | 48.971 | 0.300 |
| | Based on trimmed mean | 0.532 | 1 | 50 | 0.469 |

Hasil uji homogenitas di atas menunjukkan bahwa nilai sig *Based on Mean* yaitu 0,549. Hal ini berarti bahwa nilai signifikansinya lebih besar dari (>) 0,05 yang data bersifat homogen. Berdasarkan hal tersebut maka, data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang sama (homogen).

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

**Independent Samples Test**

| | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | Lower | Upper |
| Equal variances assumed | 0.364 | 0.549 | -9.729 | 50 | 0.000 | -6.00000 | 0.61673 | -7.23874 | -4.76126 |
| Equal variances not assumed | | | -9.729 | 49.072 | 0.000 | -6.00000 | 0.61673 | -7.23932 | -4.76068 |

Berdasarkan hasil uji-t dengan bantuan program SPSS versi 26 pada tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai sig. (2-tailed) = 0,000 hal ini berarti bahwa nilai sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05. Oleh karena itu sesuai dengan ketentuan uji-t maka tolak $H_0$ terima $H_a$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional *Engklek* terhadap perkembangan motorik kasar anak di TK Widya Karya Penuktukan.

## PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional *Engklek* terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini karena permainan ini memberikan kesempatan bagi anak untuk bergerak secara aktif serta melatih koordinasi tubuh melalui gerakan melompat dan menjaga keseimbangan. Permainan tradisional *Engklek* memanfaatkan pola kotak-kotak di tanah atau lantai sebagai media bermain, di mana anak-anak harus melompat dengan satu kaki, berputar, dan menyeimbangkan tubuh saat mengambil *gaco*. Permainan *Engklek* bukan hanya sekadar memperkenalkan aktivitas fisik tradisional kepada anak, tetapi juga mendorong mereka untuk

melatih kekuatan otot kaki, ketangkasan, dan kontrol tubuh dengan cara yang menyenangkan.

Pemberian perlakuan permainan tradisional *Engklek* selama enam kali pada kelompok eksperimen membuat anak-anak merasa senang dan antusias. Hal ini terlihat dari ekspresi ceria anak-anak serta respon positif mereka saat guru menanyakan perasaan di setiap akhir kegiatan. Selama proses permainan guru selalu memberikan kebebasan kepada anak untuk mengeksplorasi gerakan fisik mereka, seperti saat melompat dengan satu kaki atau menjaga keseimbangan. Guru juga bertindak sebagai *More Knowledgeable Other* (MKO) yang memberikan apresiasi dan motivasi di akhir kegiatan karena anak-anak telah berhasil menyelesaikan tantangan permainan dengan baik. Hasil pengamatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme, khususnya konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dari Lev Vygotsky. Melalui permainan *Engklek* yang dilakukan sebanyak enam kali, anak-anak di TK Widya Karya Penuktukan tidak sekadar melakukan aktivitas fisik, melainkan aktif membangun sendiri kemampuan motorik kasarnya melalui pengalaman langsung. Tantangan dalam permainan *Engklek* seperti melompat tanpa menginjak garis atau mengambil *gaco* sambil bertumpu pada satu kaki merupakan tugas yang berada di ambang kemampuan mereka (ZPD). Dengan dukungan interaksi sosial yang terstruktur dari guru dan teman sebaya sebagai MKO, anak-anak mendapatkan bimbingan (*scaffolding*) yang tepat, sehingga mereka mampu menginternalisasi keterampilan fisik baru tersebut dan bergerak dari ketergantungan menuju kemandirian motorik yang lebih matang.

Selama berlangsungnya pemberian perlakuan (*treatment*), peneliti menemukan bahwa kemampuan motorik kasar anak mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus awal, anak-anak masih terlihat kesulitan dan canggung saat diajak melakukan gerakan melompat dengan satu kaki. Beberapa anak juga tampak kurang antusias dan cepat lelah karena stimulasi fisik sebelumnya cenderung monoton. Namun, setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional *Engklek* secara berkala, anak-anak menjadi sangat antusias. Mereka tidak hanya lebih lincah dan seimbang saat melompat, tetapi juga menunjukkan peningkatan kekuatan otot kaki dan koordinasi tubuh yang jauh lebih baik. Perubahan positif ini dapat terjadi karena secara ilmiah karakteristik mekanis dari gerakan melompat satu kaki dan melompat horizontal secara konstan di dalam petak *Engklek* mampu menstimulasi kerja otot-otot besar pada kaki secara intensif. Aktivitas fisik yang terstruktur dan berulang ini secara fisiologis mempercepat proses pematangan sistem koordinasi saraf motorik serta memperkuat tumpuan pergelangan kaki anak. Selain itu, adanya aturan permainan yang melarang anak menginjak garis pembatas menuntut konsentrasi tinggi yang secara tidak langsung memaksa anak untuk mengontrol pusat gravitasi tubuh mereka agar tetap stabil saat bergerak.

Berdasarkan hasil temuan penelitian ini, terbukti bahwa permainan tradisional *Engklek* dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Hasil ini didukung oleh penelitian Harahap & Jaelani (2022) serta Anggrayni *et*

*al* (2023) yang menjelaskan bahwa bahwa implementasi permainan tradisional *Engklek* memberikan peningkatan pada keterampilan motorik kasar anak. Penelitian sejalan dilakukan oleh Litiloli & Aisyah (2025) yang menjelaskan bahwa permainan *Engklek* memiliki dampak positif pada motorik kasar anak-anak di kelompok B2 TK Bahrul Ulum Surabaya. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Asmuddin *et al* (2022) serta Anggraeni & Na'imah (2023) yang menjelaskan bahwa pengembangan motorik kasar anak usia dini dapat membantu pertumbuhan fisik pada anak, meningkatkan keseimbangan tubuh anak, melatih kelenturan, kecepatan, dan kelincahan, melatih koordinasi mata, tangan, dan kaki, dan membantu perkembangan kemampuan melompat dengan satu kaki.

Meskipun memiliki arah kesimpulan yang sama dalam meningkatkan kemampuan fisik anak, penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan yang spesifik dengan studi-studi terdahulu tersebut. Persamaan utama antara penelitian ini dengan penelitian Anggrayni *et al* (2023), Litiloli & Aisyah (2025), Asmuddin *et al* (2022), serta Anggraeni & Na'imah (2023) terletak pada fokus variabel terikat yang diteliti, yaitu sama-sama mengukur dan berupaya mengoptimalkan aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini. Selain itu, terdapat persamaan penggunaan variabel bebas berupa permainan tradisional *Engklek* dengan studi milik Harahap & Jaelani (2022), Anggrayni *et al* (2023), dan Litiloli & Aisyah (2025). Karakteristik permainan yang diterapkan pun serupa, yakni menuntut aktivitas fisik yang aktif melalui modifikasi lintasan petak di lantai.

Perbedaan yang cukup mendasar terlihat pada fokus kajian, jenis stimulasi, serta lokasi penelitian. Berbeda dengan Harahap & Jaelani (2022) yang berfokus pada analisis etnomatematika (bangun datar dan kesimetrisan) pada *Engklek*, penelitian ini secara khusus menguji pengaruh langsungnya terhadap performa fisik. Perbedaan juga tampak pada penelitian Anggrayni *et al* (2023) yang memadukan *Engklek* dengan model ATIK, serta penelitian Anggraeni & Na'imah (2023) yang tidak menggunakan *Engklek* melainkan media maze karpet. Secara metodologis, perbedaan juga terjadi pada subjek dan lokasi, seperti penelitian Litiloli & Aisyah (2025) yang dilaksanakan di TK Bahrul Ulum Surabaya, sedangkan penelitian ini mengambil tempat di TK Widya Karya Penuktukan, Buleleng, Bali.

Faktor penyebab munculnya perbedaan hasil atau dinamika di lapangan ini dipengaruhi oleh karakteristik subjek, kondisi lingkungan, serta bentuk perlakuan (treatment) yang diberikan. Perbedaan ruang belajar atau letak geografis sekolah memengaruhi ruang gerak awal anak, di mana anak-anak di TK Widya Karya Penuktukan awalnya teridentifikasi memiliki masalah keseimbangan dan koordinasi akibat kurangnya stimulasi terstruktur dari lingkungan sekitar. Selain itu, penyebab perbedaan efektivitas ini juga terletak pada durasi dan metode pendekatan intervensi, di mana penelitian ini mengintegrasikan permainan *Engklek* murni secara bertahap selama enam kali pertemuan berdasarkan prinsip scaffolding Teori Konstruktivisme Vygotsky. Hal ini berbeda dengan penelitian terdahulu yang mengombinasikannya

dengan model pembelajaran lain atau menggunakan media berbahan dasar karpet, sehingga stimulasi otot besar dan adaptasi keseimbangan dinamis yang dialami anak di setiap lokasi memiliki tantangan dan capaian yang unik.

Lain halnya dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*) berupa permainan tradisional *Engklek*. Kelompok kontrol setiap harinya selalu mengikuti kegiatan pembelajaran motorik yang konvensional dan monoton tanpa memicu partisipasi aktif fisik anak, seperti hanya melakukan peregangan statis di tempat atau kegiatan fisik ringan yang kurang menantang di luar kelas. Beberapa anak nampak bosan dan melakukan gerakan dengan malas-malasan. Terdapat juga anak yang hanya diam saja atau sekadar menonton temannya tanpa mau terlibat aktif bergerak. Anak-anak juga hanya mengikuti instruksi kaku dari guru tanpa mengeksplorasi kemampuan fisik mereka sendiri. Seperti yang dinyatakan oleh Anggraeni & Na'imah (2023), kegiatan pembelajaran yang masih didominasi oleh guru membuat ruang gerak fisik anak menjadi terbatas. Akibatnya, anak cenderung pasif, kurang percaya diri terhadap kemampuan fisiknya, dan kurang terstimulasi untuk mencoba gerakan-gerakan baru yang melatih ketangkasan mereka.

Perbedaan perkembangan motorik kasar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disebabkan karena pada kelompok kontrol, anak-anak cenderung hanya melakukan aktivitas fisik statis yang dicontohkan guru secara monoton. Hal ini membuat mereka cepat bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran jasmani. Melalui permasalahan tersebut, nyatanya pemberian perlakuan berupa permainan tradisional *Engklek* pada kelompok eksperimen memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK Widya Karya Penuktukan. Saat bermain *Engklek*, anak-anak dituntut untuk melompat dengan satu kaki, menjaga keseimbangan, dan mengoordinasikan mata serta kaki saat melempar *gaco*.

Perbedaan perkembangan motorik kasar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disebabkan karena pada kelompok kontrol, anak-anak cenderung hanya melakukan aktivitas fisik statis yang dicontohkan guru secara monoton, seperti peregangan statis di tempat atau kegiatan fisik ringan yang kurang menantang. Pembelajaran konvensional yang didominasi oleh instruksi kaku dari guru ini membatasi ruang gerak fisik, sehingga membuat anak-anak menjadi pasif, cepat bosan, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran jasmani. Sebaliknya, pemberian perlakuan berupa permainan tradisional *Engklek* pada kelompok eksperimen memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini di TK Widya Karya Penuktukan. Berdasarkan hasil analisis data, aspek motorik kasar yang menunjukkan peningkatan paling tertinggi dan signifikan adalah kemampuan keseimbangan tubuh dinamis serta keterampilan melompat dengan satu kaki. Peningkatan tajam pada indikator ini didukung oleh intensitas gerakan mekanis yang dilakukan secara berulang, di mana aktivitas menahan beban tubuh pada satu kaki secara konstan serta melompat horizontal dari satu kotak ke kotak lain terbukti efektif memperkuat otot-otot besar pada kaki sekaligus

mempercepat pematangan sistem koordinasi saraf dan otot anak. Selain itu, aturan dasar *Engklek* yang melarang anak menginjak garis atau terjatuh saat mengambil *gaco* memaksa anak secara sadar untuk mengontrol pusat gravitasi tubuh mereka agar tetap stabil. Lingkungan permainan yang kompetitif namun menyenangkan ini menumbuhkan motivasi internal yang kuat, sehingga anak-anak merasa gembira dan tidak terbebani oleh latihan fisik yang berat.

Penerapan perlakuan yang dilakukan sebanyak enam kali pertemuan terbukti sudah cukup untuk menstimulasi motorik kasar anak secara optimal karena dirancang secara terstruktur dan bertahap berdasarkan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dalam Teori Konstruktivisme Lev Vygotsky. Melalui enam kali sesi pembelajaran yang fokus pada satu topik spesifik di setiap pertemuannya mulai dari melompat satu kaki, mendarat dua kaki, melempar *gaco*, membungkuk, hingga gerakan putar balik anak-anak diberikan *scaffolding* atau bimbingan bertahap oleh guru sebagai *More Knowledgeable Other* (MKO). Pada pertemuan awal, anak-anak memang masih membutuhkan bantuan penuh karena kemampuan tumpuan pergelangan kaki yang belum stabil. Namun, seiring dengan repetisi yang konsisten hingga pertemuan kelima dan keenam, bimbingan tersebut dapat dikurangi secara perlahan karena anak-anak telah berhasil mengonseptualisasikan ruang fisik dan menginternalisasi keterampilan baru tersebut secara mandiri. Pada pertemuan keenam, proses pembiasaan selama enam kali *treatment* ini telah mencapai puncaknya, di mana ketiga indikator perkembangan motorik kasar yakni keseimbangan, kekuatan otot besar, serta kelincahan dan koordinasi telah muncul secara utuh, terintegrasi, dan mandiri tanpa memerlukan bimbingan guru lagi. Melalui stimulasi motorik yang tepat dan efektif ini, kemampuan fisik anak meningkat secara nyata, yang ditunjukkan dengan postur tubuh yang lebih seimbang, kekuatan kaki yang membaik saat melompat, serta kelincahan gerak yang lebih optimal. Anak-anak tidak lagi ragu atau takut terjatuh, melainkan menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam menggerakkan tubuhnya.

Berdasarkan hasil temuan pada kelompok kontrol tersebut, maka penerapan permainan tradisional *Engklek* sangat tepat untuk menstimulasi dan meningkatkan motorik kasar anak usia dini. Dengan stimulasi motorik yang tepat melalui *Engklek*, kemampuan fisik anak meningkat secara nyata, yang ditunjukkan dengan postur tubuh yang lebih seimbang, kekuatan kaki yang membaik saat melompat, serta kelincahan gerak yang lebih optimal. Anak-anak tidak lagi ragu atau takut terjatuh, melainkan menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam menggerakkan tubuhnya.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, aspek motorik kasar yang menunjukkan indikator peningkatan paling tertinggi dan signifikan adalah kemampuan keseimbangan tubuh dinamis serta keterampilan melompat dengan satu kaki. Hal ini disebabkan karena pada aspek ini didukung oleh beberapa faktor utama, salah satunya adalah intensitas gerakan mekanis yang dilakukan secara berulang selama enam kali pertemuan. Aktivitas menahan beban tubuh pada satu kaki secara konstan serta melompat secara horizontal dari satu kotak ke kotak lain secara fisiologis terbukti efektif memperkuat otot-

otot besar pada kaki anak sekaligus mempercepat pematangan sistem koordinasi saraf dan otot mereka.

Selain faktor mekanis tubuh, adanya aturan permainan yang menantang juga menjadi faktor pendukung yang penting. Aturan dasar permainan *Engklek* yang melarang anak menginjak garis pembatas atau terjatuh saat mengambil *gaco* memaksa anak secara sadar untuk melatih kontrol dan memosisikan pusat gravitasi tubuh mereka agar tetap stabil di setiap pergerakan. Proses kognitif dan fisik yang berjalan beriringan ini diperkuat lagi oleh faktor psikologis anak, di mana lingkungan permainan yang kompetitif namun menyenangkan mampu menumbuhkan motivasi dalam dirinya yang kuat. Rasa gembira dan antusias yang tinggi membuat anak-anak di kelompok eksperimen tidak merasa sedang melakukan latihan fisik yang berat, sehingga mereka memiliki kepercayaan diri yang tinggi untuk terus mencoba menyelesaikan tantangan permainan tanpa dihantui rasa takut terjatuh.

Penelitian ini juga menghadapi beberapa kendala yaitu terbatasnya area halaman sekolah di TK Widya Karya Penuktukan serta keterbatasan jumlah *gaco* yang aman untuk anak-anak di lingkungan sekolah. Akibatnya, ruang gerak melompat anak pada awalnya agak terbatas dan mereka harus mengantre terlalu lama. Namun, untuk mengatasi hal tersebut, sehari sebelum kegiatan dilakukan, guru berinisiatif memodifikasi garis lapangan *Engklek* menggunakan lakban berwarna di area yang lebih aman, serta meminta anak-anak membawa *gaco* kesukaan mereka sendiri yang tumpul dari rumah.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Widya Karya Penuktukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional *Engklek* terhadap perkembangan motorik kasar anak. Rata-rata nilai perkembangan motorik kasar anak kelompok eksperimen yaitu sebesar 26.76, sedangkan kelompok kontrol sebesar 20.76. Berdasarkan hasil uji-t yang telah dilakukan, terlihat bahwa nilai sig. (2-tailed) = 0,000 yang berarti bahwa nilai signifikansi kurang dari 0,05 (0,000 < 0,05). Sesuai dengan ketentuan uji-t maka H0 ditolak dan Ha diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional *Engklek* terhadap perkembangan motorik kasar anak di TK Widya Karya Penuktukan. Secara teoritis, temuan ini memperkuat relevansi teori konstruktivisme sosial, khususnya konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan pemberian bantuan bertahap (*scaffolding*), yang membuktikan bahwa interaksi terstruktur dalam permainan tradisional tidak hanya mengonstruksi kemampuan kognitif tetapi juga mengoptimalkan keterampilan fisik-motorik anak secara mandiri. Secara implikasi praktis, hasil penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi para pendidik anak usia dini dalam merancang program pembelajaran jasmani yang inovatif, murah, dan menyenangkan tanpa ketergantungan pada fasilitas modern, sekaligus mampu memicu partisipasi aktif anak dalam meningkatkan keseimbangan, kekuatan otot besar, dan koordinasi tubuh. Sebagai rekomendasi untuk penelitian lanjutan, para peneliti berikutnya diharapkan dapat mengembangkan inovasi

dengan menambahkan variasi lintasan atau modifikasi aturan main, memperluas cakupan sampel yang tidak terbatas pada satu lembaga PAUD, serta melakukan studi longitudinal untuk mengeksplorasi pengaruh permainan *Engklek* secara lebih mendalam terhadap aspek perkembangan anak usia dini lainnya seperti aspek kognitif, sosial-emosional, dan nilai moral secara berkelanjutan.

## REFERENSI

Anggrayni, R., Lenny, L., Risman, V., & Watini, S. (2023). Implementasi Model Atik Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan *Engklek* di TKIT Bunga Mufiidah. Aksara: *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(1), 761-768.

Anggraeni, D., & Na'imah, N. I. (2022). Strategi stimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini melalui maze karpet covid-19. Jurnal Obsesi: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2553-2563.

Asmuddin, A., Salwiah, S., & Arwih, M. Z. (2022). Analisis perkembangan motorik kasar anak di taman kanak â€“kanak Buton Selatan. Jurnal Obsesi: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3429-3438.

Darmawati, NB, & Widyasari, C. (2022). Permainan tradisional *Engklek* dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , *6* (6), 6827-6836.

Darmawan, WH, & Ananta, JP (2024). Efektivitas permainan *Engklek* pada perkembangan psikomotorik anak usia dini. *An-Nisa* , *17* (2), 70-85.

Harahap, N. S., & Jaelani, A. (2022). Etnomatematika pada Permainan Tradisional *Engklek*. *Paradikma*, 15(1), 86-90.

Hariyono, E., Rizki, IA, Lestari, DA, Citra, NF, Islamiyah, AN, & Agusty, AI (2023). Materi pembelajaran permainan *Engklek* berbasis etnosains (egeblm) untuk meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* , *12* (4), 635-647.

Hopipah, N., Hidayat, A., Sina, I., Risna, I., & Tabrani, M. B. (2025). Pengaruh Senam Irama Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak. *Journal of Professional Elementary Education*, 4(2), 242-248.

Litiloli, S. R., & Aisyah, A. (2025). Pengaruh Permainan *Engklek* Terhadap Motorik Anak Kelompok B2 di TK Bahrul Ulum Surabaya. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*: JPPP, 6(1), 75-80.

Sisdiknas. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.