



## Pengembangan Permainan Engklek Sirkuit untuk Meningkatkan Capaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun

Nurliza Zuhra<sup>1</sup>, Rosmala Dewi<sup>2</sup>, Syarifah<sup>3✉</sup>

Universitas Negeri Medan, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [zuhranurliza3@gmail.com](mailto:zuhranurliza3@gmail.com)<sup>1</sup>, [ros\\_dw@unimed.ac.id](mailto:ros_dw@unimed.ac.id)<sup>2</sup>, [syarifahahmad6@gmail.com](mailto:syarifahahmad6@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk permainan. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model 4D yaitu tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Subjek penelitian ini adalah anak kelas B1 RA Az-Zahra yang berjumlah 14 orang anak. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan permainan engklek sirkuit yang layak dan efektif digunakan dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Az-Zahra Kabupaten Pidie Jaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis para ahli yang terdiri dari ahli materi dengan nilai persentase 93% berarti sangat baik, ahli media dengan nilai persentase 92% berarti sangat baik, dan ahli *layout* dengan nilai persentase 95% berarti sangat baik. Nilai rata-rata kemampuan motorik kasar yang diperoleh anak pada tahap observasi awal dan observasi akhir mengalami peningkatan tinggi yakni 39 menjadi 84, anak yang dikategorikan memiliki kemampuan motorik kasar sebanyak 13 orang anak (93%) sedangkan yang tidak memiliki kemampuan motorik kasar sebanyak 1 orang anak (7%). Berdasarkan hasil pemerolehan ini maka dapat dikatakan bahwa anak telah memiliki kemampuan motorik kasar.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Engklek Sirkuit, Motorik Kasar

### Abstract

*This research aims to produce a game product. This research method is development research using a 4D model, namely define, design, develop, and disseminate stages. The subjects of this study were students of class B1 RA Az-Zahra, totaling 14 children. The purpose of this study was to produce an appropriate and effective circuit engklek game used in improving gross motor development of children aged 5-6 years in RA Az-Zahra, Pidie Jaya Regency. The results showed that the results of the analysis of experts consisting of material experts with a percentage value of 93% mean very good, media experts with a percentage value of 92% mean very good, and layout experts with a percentage value of 95% mean very good. The average value of gross motor skills obtained by children at the initial observation stage and final observation has increased in height from 39 to 84, children who are categorized as having gross motor skills are 13 children (93%) while those who do not have gross motor skills are 1 person. children (7%). Based on the results of this acquisition, it can be said that the child already has gross motor skills.*

**Keywords:** Development, Circuit Crank, Gross Motor

Copyright (c) 2022 Nurliza Zuhra, Rosmala Dewi, Syarifah

✉ Corresponding author :

Email : [zuhranurliza3@gmail.com](mailto:zuhranurliza3@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3658>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 5 Tahun 2022

p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Anak pada usia ini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pentingnya dorongan dari orangtua dan juga pendidik dalam membantu anak untuk melewati proses tumbuh kembangnya. Proses perkembangan anak dapat dikembangkan melalui adanya pendidikan baik itu pendidikan dalam keluarga maupun di sekolah. Keterlibatan pendidik sangat berpengaruh dalam usaha mengembangkan aspek perkembangan anak. Pendidikan merupakan hal penting untuk membuat anak menjadi pribadi yang lebih baik di kemudian hari. Aspek perkembangan anak juga merupakan penentu atau tumpuan bagi anak dalam melakukan aktivitas kehidupan sehari-hari, baik dalam berinteraksi, berkomunikasi, belajar, bermain dan lainnya (Najamuddin, Rohyana Fitriani, 2022).

Usia 0-6 tahun merupakan salah satu tahap usia yang berada pada masa peka yang merupakan masa dasar pertama dalam mengembangkan kognitif, sosial emosional, motorik, bahasa dan moral agama. Masa ini juga sering disebut dengan masa keemasan (*golden age*) yang merupakan masa di mana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik yang disengaja ataupun yang tidak disengaja. Pada masa tersebut anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya termasuk perkembangan motorik. (Swaliana, 2018) perkembangan motorik menjadi suatu hal yang sangat penting karena perkembangan motorik sangat berhubungan erat dan mempengaruhi dengan perkembangan lainnya.

Novitasari Reni, M. Nasirun (2019), motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan sebagian besar atau sebagian anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Suyadi dalam (Wiyani, 2015) motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras mengungkapkan bahwa semakin anak menjadi dewasa dan kuat tubuhnya atau besar, maka gaya gerakannya sudah berbeda pula. Hal ini mengakibatkan pertumbuhan otot yang semakin membesar dan menguat. Pembesaran dan penguatan otot-otot badan tersebut menjadikan keterampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks.

Permainan adalah suatu kegiatan bermain yang didalamnya terdapat aturan-aturan tertentu dan juga terstruktur. Melalui permainan anak dapat lebih mudah untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan juga dapat mengembangkan aspek perkembangan anak. Permainan dan bermain merupakan kegiatan yang saling terikat, dan juga anak usia dini tidak terlepas dari kegiatannya yaitu bermain. Aktifitas motorik dapat dilatih dengan sirkuit permainan, seperti yang sudah diuji coba oleh (Septy Eka Nugraheni, 2019) Penelitian ini melibatkan anak didik kelompok B di RA Al-Amien Kamal, Bangkalan yang berjumlah 15 anak didik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan pada satu pos 80,1% anak gagal sampai batas yang ditentukan, namun pada pos yang lain ada sudah mampu menyelesaikan pos dengan baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa praktik permainan sirkuit di RA Al Amien sangat cocok diterapkan pada kelompok B.

Hasil Penelitian (Munawaroh, 2017) menyatakan bahwa “Model pembelajaran dengan Permainan Engklek efektif untuk Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. Hal tersebut disebabkan karena model pembelajaran permainan engklek diantarkan melalui dengan bantuan poster, Sehingga anak tidak bosan dalam bermainnya.

Penelitian yang serupa yang dilakukan oleh (Noviana, 2015) dengan judul “Permainan Sirkuit Hula-hoop dalam Pembelajaran Fisik Motorik Anak Kelompok B di TK Gugus II Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar”. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah kurang adanya variasi dalam pembelajaran fisik motorik yang di berikan guru menyebabkan anak merasa bosan saat pembelajaran, sehingga dengan menerapkan permainan yang telah dimodifikasi ini dapat menjadi alternatif yang menarik dan menyenangkan di TK. Permainan sirkuit adalah suatu program latihan yang dikombinasikan dari beberapa item-item latihan yang bertujuan untuk membuat latihan menjadi tidak membosankan dan lebih efisien.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada anak kelas B-1 di RA Az-Zahra Kabupaten Pidie Jaya menunjukkan bahwa penyebab kurang berkembangnya motorik kasar anak di RA Az-Zahra Kabupaten Pidie Jaya dikarenakan kurangnya pemberian stimulasi motorik kasar anak. Berdasarkan kenyataan di lapangan pada saat observasi diketahui bahwa stimulasi untuk perkembangan motorik kasar anak hanya dilakukan melalui kegiatan olahraga senam yang dilakukan satu minggu sekali. Padahal, sebenarnya banyak cara yang bisa dilakukan guru untuk mengoptimalkan kegiatan motorik kasar anak salah satunya melalui permainan engklek sirkuit. Di sekolah tersebut anak lebih difokuskan untuk mampu membaca, menulis dan berhitung sehingga untuk perkembangan motorik tidak begitu diperhatikan. Anak belum bisa melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk bisa melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, seperti mengkoordinasi gerakan tangan dan kaki saat anak melompat, melempar, dan juga menjaga keseimbangan. Terlihat ketika anak diajak untuk bermain di luar kelas, ada anak yang susah dalam melompat, keseimbangan anak dalam melakukan lompatan permainan engklek kurang baik, hal ini ditandai dengan ada anak yang tidak mau melakukan, anak seolah-olah akan terjatuh dalam kotak pada saat melompat, dan kelincahan anak belum dapat bergerak cepat ketika melompat.

Maghfiroh, Wulandari, Damayani (2020) menyebutkan 5 aspek kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun, diantaranya yaitu a) kekuatan, b) keseimbangan, c) kelincahan, d) ketepatan, e) koordinasi. Kelima aspek tersebut diturunkan lagi menjadi: a) kekuatan berupa mampu melompat dengan satu kaki dan dua kaki, dan melompat jongkok, b) keseimbangan berwujud kemampuan mempertahankan posisi tubuh tertentu untuk tidak bergoyang atau roboh, c) kelincahan berbentuk kegiatan dalam mengganti posisi tubuh dengan cepat, d) ketepatan berupa kegiatan melempar kesasaran, e) koordinasi berbentuk mengontrol gerakan tangan dan kaki. Pendapat sejalan juga tercantum dalam Permendikbud nomor 137 tahun 2014 cakupan motorik kasar yaitu kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan motorik kasar pada anak, diantaranya kurang bervariasinya media pembelajaran melalui permainan. Karena dalam proses pembelajarannya guru sering memberikan kegiatan kepada anak berupa mengerjakan LKS, maka pengembangan motorik kasar siswa dalam kemampuan keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan kurang diperhatikan. Anak yang kurang mampu bergerak secara optimal akan sulit konsentrasi dan berdampak saat dewasa nanti anak akan minder dengan teman sebayanya dan tidak percaya diri.

Berbagai persoalan ditemukan sewaktu dalam pembelajaran meningkatkan motorik kasar anak berlangsung. Permainan engklek tampaknya mudah dimainkan, tetapi pada kenyataannya ada masih banyak anak kecil yang belum memahami proses pembelajaran sambil bermain game (Ananda, 2022). Seperti stimulasi yang diberikan kepada anak kurang bervariasi sehingga anak kurang mengeksplorasi dalam kemampuan motorik kasarnya. Stimulasi yang kurang juga terletak pada permainan engklek yang sebelumnya sudah pernah dimainkan di sekolah tersebut, tetapi sudah lama permainan itu tidak dilakukan lagi karena adanya pembangunan di sekolah, jadi anak hanya dapat bermain di ruang bermain saja dengan permainan seadanya. Maka dari itu peneliti melakukan pengembangan permainan engklek yaitu menjadi engklek sirkuit yang berbahan dari spanduk.

Adapun dari beberapa permasalahan yang dikemukakan diatas, Solusi yang dapat peneliti lakukan di RA Az-Zahra Kabupaten Pidie Jaya guna untuk mengembangkan aspek perkembangan motorik kasar anak yaitu melalui pengembangan permainan yaitu engklek sirkuit. Menurut Sarwono, permainan sirkuit merupakan suatu bentuk permainan yang terdiri atas rangkaian permainan yang berurutan, dirancang untuk kebugaran jasmani fisik dan keterampilan yang berhubungan dengan olahraga tertentu.

Latihan sirkuit (*Circuit training*) merupakan program dengan berbagai jenis beban kerja yang dilakukan secara simultan atau terus menerus dengan diselingi dengan waktu istirahat dalam pergantian jenis beban kerja tersebut. Sedangkan menurut (Risdianti, 2019), menyatakan bahwa pada saat pemilihan Latihan beban pelatihan

tiap pos tergantung pada aspek yang menjadi tujuan atau sasaran utama yang akan dicapai. Permainan sirkuit ini merupakan permainan yang menggabungkan beberapa alat permainan yang terfokus pada penggunaan otot-otot, sehingga membantu untuk mengembangkan keseimbangan, koordinasi tangan dan mata, dan kekuatan dasar tubuh.

Pada engklek asli bermain dilakukan diluar kelas dan jika hujan akan menghambat anak untuk bermain. Dalam permainan engklek sirkuit ini bisa dimainkan di dalam dan di luar kelas maupun di ruang bermain kemudian juga permainan engklek sirkuit lebih bervariasi yang bertujuan untuk menghilangkan kebosanan anak dalam bermain, seperti lebih banyak gerakan dan juga lapangan bermainnya menggunakan spanduk dengan *full colour* dan permainan dipersiapkan semenarik mungkin untuk dapat menarik antusiasme anak dalam bermain sambil belajar dan memberikan stimulasi yang maksimal bagi anak. Oleh sebab itu setelah peneliti melihat situasi dan kondisi di sekolah maka peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai pengembangan permainan engklek sirkuit untuk meningkatkan capaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Az-Zahra Kabupaten Pidie Jaya.

Permainan engklek sirkuit dapat meningkatkan capaian perkembangan motorik kasar anak seperti yang telah diuji cobakan oleh Maryanti (Maryanti, 2021), dengan hasil penelitiannya yaitu dengan adanya pengembangan permainan engklek anak mampu menyeimbangkan tubuhnya dengan baik, melempar gacuk tepat dalam kotak engklek, anak mampu melompat dengan sebelah kaki, dan anak mampu berjalan sambil melompat dengan sebelah kaki secara tegap dan merasa enteng, perkembangan motorik kasar anak juga mengalami peningkatan.

Sejalan dengan pendapat diatas (Rizka, 2021) juga mengatakan bahwa media karpet engklek yang dikembangkan sangat valid untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan lambang bilangan bagi anak usia dini. Ada beberapa manfaat dari permainan engklek antara lain memberikan kegembiraan pada anak menyehatkan fisik anak karena permainan ini dimainkan dengan banyak bergerak, yaitu melompat, melatih keseimbangan tubuh (melatih motorik kasar) anak karena permainan ini dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki, mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan, mengembangkan kemampuan kemampuan bersosialisasi anak karena engklek dimainkan secara bersama-sama, mengembangkan kecerdasan logika anak, yaitu melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya. (Anggun, 2013).

Menurut (Umayah Umayah, 2021) Permainan engklek menjadi salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak-anak. perkembangan motorik kasar anak antara sebelum dan sesudah menggunakan permainan engklek modifikasi terdapat perbedaan yang signifikan. Hal itu terbukti dari Permainan engklek modifikasi “Cukup Efektif” digunakan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak dengan kategori peningkatan yang sangat tinggi.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dari itu pengembangan permainan engklek sirkuit ini dirasa cocok digunakan di lembaga prasekolah yang memiliki lahan minimalis. Permainan ini di desain dengan lebih menarik dan dengan petunjuk yang jelas, dan juga lebih banyak gerakan-gerakan lompatan yang dilakukan, seperti lompat mundur, lompat kesamping, lompat katak, dan lompat menggunakan kaki dan tangan dengan badan membungkuk. Kemudian lapangan bermainnya menggunakan spanduk dengan *full colour*. Dalam permainan engklek sirkuit ini juga menggunakan cara-cara bermain yang berbeda yaitu lebih seru dan menyenangkan sehingga anak tidak bosan dalam bermain.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Development Research*). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan agar dapat menghasilkan produk tertentu. Pada metode pengembangan terdapat beberapa jenis model. Model pengembangan yang digunakan yaitu pendekatan pengembangan model 4D (*Four-D model*) yang

dikembangkan oleh Thiagarajan. yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk (Sugiyono, 2011).

Melalui penelitian dan pengembangan ini, peneliti berusaha untuk memodifikasi permainan engklek yang layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu alat permainan engklek yang dilakukan modifikasi menjadi engklek sirkuit sehingga dapat melatih anak dalam meningkatkan kemampuan motoriknya.

Penelitian ini dilaksanakan di RA Az-Zahra Kabupaten Pidie Jaya, Kelas B-1 usia 5-6 tahun. Subjek penelitian yang dalam penelitian ini adalah anak RA- Az-Zahra Kabupaten Pidie Jaya, anak kelas B-1 usia 5-6 tahun yang berjumlah 14 orang anak. Sedangkan objek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan permainan engklek sirkuit untuk meningkatkan capaian perkembangan motorik kasar anak.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan berpedoman pada paradigma penelitian kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dengan menghitung skor-skor setiap aspek lembar observasi kemampuan motorik kasar, instrumen ahli materi, ahli media, ahli layout dan respon guru dan siswa. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari konversi data kuantitatif menjadi kualitatif dan hasil kritik dan saran ahli materi dan ahli media.

Pada penelitian ini, terdapat dua jenis teknik pengumpulan data yaitu observasi yang dilakukan dalam untuk memperoleh data tentang kemampuan motorik kasar anak sebelum permainan engklek sirkuit dilakukan dan setelah kegiatan permainan engklek sirkuit dilakukan. Kemudian lembar angket validasi digunakan untuk mendapatkan data penilaian dari validator tentang produk yang di kembangkan dan lembar angket guru digunakan untuk mendapatkan data penilaian dari guru dan peserta didik tentang produk yang dikembangkan, yaitu permainan engklek sirkuit.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Lembar observasi untuk melihat kemampuan motorik kasar anak. (2) Hasil penilaian pada aspek kelayakan isi dan kelayakan penyajian yang diperoleh dari ahli materi. (3) Hasil penilaian pada aspek kegrafikan didapatkan dari ahli media. (4) Hasil penilaian pada aspek kelayakan ilustrasi gambar yang diperoleh dari ahli layout (5) Data respon/tanggapan oleh guru kelas. (6) Data respon/tanggapan peserta didik yang didapatkan dari uji coba yang dilakukan dilapangan.

Analisis data kemampuan motorik kasar anak secara deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kemampuan motorik kasar anak. data yang dianalisis adalah skor lembar observasi setelah kegiatan permainan engklek sirkuit dilakukan. Langkah-langkah analisis data kemampuan motorik kasar yaitu:

1. Hasil Observasi diberi skor (4,3,2 dan 1) pada setiap masing-masing indikator.
2. Masing-masing indikator dihitung pada setiap pertemuan.
3. Persentase keberhasilan dihitung dengan cara skor pada setiap indikator dijumlah lalu dibagi dengan skor maksimal.

Skor kemampuan motorik kasar anak diperoleh dari hasil skor yang diperoleh dibagi dengan skor maksimal dikalikan dengan 100, Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$SKMK = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \quad (\text{Arikunto, 2002})$$

Ket: SKMK = Skor Kemampuan Motorik Kasar

4. Hasil persentase setiap indikator tersebut akan menghasilkan rata-rata ketercapaian anak pada setiap pertemuannya.
5. Analisis data diambil berdasarkan hasil persentase rata-rata kemampuan motorik kasar pada setiap pertemuan kemudian dihitung peningkatan skornya.
6. Hasil peningkatan disajikan dalam bentuk tabel atau grafik.

**Tabel 1**  
**Kriteria Pemberian Skor Kemampuan Motorik Kasar Anak**

No	Kriteria	Persentase Kemampuan Motorik Kasar
1	Kriteria Baik Berkembang Sangat Baik (BSB)	Apabila nilai yang diperoleh anak 80%-100%
2	Kriteria Cukup Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Apabila nilai yang diperoleh anak 60%-79%
3	Kriteria Kurang Baik Mulai Berkembang (MB)	Apabila nilai yang diperoleh anak 30%-59%
4	Kriteria Tidak Baik Belum Berkembang (BB)	Apabila nilai yang diperoleh anak 0%-29%

Secara individual, anak dikatakan telah memiliki kemampuan motorik kasar jika skor kemampuan motorik kasar (SKMK) yang diperoleh minimal mencapai kategori “**cukup baik**”. Selanjutnya, dikatakan telah memiliki kemampuan motorik kasar jika terdapat 80% anak telah memiliki skor kemampuan motorik kasar (SKMK) dengan kategori “**cukup baik**”. Jika kondisi ini terpenuhi disimpulkan bahwa permainan engklek sirkuit efektif untuk melatih kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Teknik yang digunakan untuk menganalisis hasil validasi yaitu melihat penilaian kelayakan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Tim ahli akan menjawab pertanyaan yang berisikan pernyataan dengan memberi tanda ceklist (√) pada butir item yang telah disusun dengan skor skala 1-4. Kriteria tersebut dikonversikan menjadi nilai dengan skala empat yang menggunakan *skala likert* sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Kriteria Jawaban Item Instrumen dengan Skala Likert**

No	Jawaban	Skor
1	Sangat baik/Sangat sesuai/Sangat Menarik	4
2	Baik/Sesuai/Menarik	3
3	Kurang baik/Kurang sesuai/Kurang menarik	2
4	Tidak baik/Tidak sesuai/Tidak menarik	1

(Sugiyono, 2011)

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menghitung persentase tiap kategori untuk setiap indikator pada permainan engklek sirkuit yang dikembangkan.

$$\text{Skor (\%)} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

(Arikunto, 2002)

Persentase yang telah diperoleh kemudian dikonfirmasi, seperti berikut ini:

**Tabel 3**  
**Kriteria Kategori Kelayakan Permainan Engklek Sirkuit**

No	Interval Nilai Persen	Kriteria
1	85%-100%	Sangat baik
2	70%-84%	Baik
3	60%-69%	Cukup baik
4	50%-59%	Kurang baik

(Arikunto, 2011)

Untuk menentukan kriteria efektivitas respon anak terhadap permainan engklek sirkuit, data respon anak dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase dan dikelompokkan untuk setiap indikator.

Respon anak dikatakan positif apabila persentase rata-rata yang diperoleh lebih dari 80% yang berada dalam kategori senang, menarik dan berminat. Respon anak dikatakan efektif apabila respon anak sudah positif terhadap permainan engklek sirkuit.

Untuk menentukan kriteria efektivitas respon guru terhadap permainan tradisional engklek sirkuit, data respon guru dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase dan dikelompokkan untuk setiap indikator. Respon guru dikatakan positif apabila persentase rata-rata yang diperoleh lebih dari 80% yang berada dalam kategori senang, mudah didapat, layak dan menarik. Respon guru dikatakan efektif apabila respon guru sudah positif terhadap permainan engklek sirkuit.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tahapan pertama yang dilakukan peneliti yaitu melakukan serangkaian observasi awal, koordinasi, dan pertemuan bersama guru. Berdasarkan hasil observasi terhadap media permainan yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa adanya kelemahan dan kekurangan pada permainan yang dapat mengembangkan motorik kasar anak yang digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Berdasarkan observasi di lapangan, guru masih menekankan anak untuk mampu membaca, menulis dan berhitung, hal tersebut yang menyebabkan perkembangan motorik kasar anak di RA Az-Zahra tidak berkembang secara maksimal. Selain itu kegiatan yang mengembangkan motorik kasar anak hanya melalui kegiatan bermain bebas seperti, bermain perosotan dan ayunan yang tersedia di halaman sekolah. Kemudian simulasi yang kurang juga terletak pada permainan engklek yang sebelumnya sudah pernah dilakukan di sekolah tersebut, tetapi sudah lama permainan itu tidak dilakukan lagi dikarenakan adanya perluasan bangunan di depan halaman sekolah dan anak hanya bisa bermain di ruang bermain saja. Permainan engklek yang dulu dilakukan kurang menarik bagi anak, karena anak harus bermain diluar dengan berpanasan dan jika anak terjatuh saat melompat dapat menyebabkan anak menjadi kotor dan terluka sehingga anak kurang antusias dalam bermain.

Tahap selanjutnya peneliti membuat pengembangan permainan engklek menjadi engklek sirkuit dengan berbahan spanduk yang dapat dimainkan didalam kelas maupun diluar kelas yang sesuai dengan kriteria permainan yang baik.

Pada dasarnya permainan engklek sirkuit merupakan pengembangan dari permainan tradisional engklek, ada beberapa hal yang membedakan, yaitu: (1) permainan engklek sirkuit dibuat dengan berbahan spanduk dan menggunakan perpaduan warna yang kuat dan kontras di setiap kotak-kotaknya; (2) Kemudian dalam permainan engklek asli atau sebelum modifikasi, gacuk yang terdiri dari batu, pecahan keramik atau pecahan genteng yang biasa digunakan. Sedangkan dalam permainan engklek sirkuit gacuk terbuat dari bahan plywood dan dalam bentuk-bentuk geometri; (3) Desain permainan engklek sirkuit diawali dengan gambar pola permainan engklek, dilanjutkan dengan kotak selanjutnya yang didalam kotak tersebut ada gambar dua kaki dengan intruksi melompat secara mundur, kemudian anak melanjutkan melompat ke pos 1. Selanjutnya anak melompat menggunakan satu kaki kiri dengan menggunakan dua tangan yang menyentuh lantai dengan badan membungkuk, kemudian sebaliknya melompat dengan kaki kiri dan tangan kanan, anak juga melompat dengan satu kaki dan melompat ke pos 2, kemudian dilanjutkan dengan melompat ke samping sampai berhenti di pos 3, kemudian melompat katak dan berhenti di pos 4, kemudian anak melompat menggunakan kaki kiri sampai menuju kotak finish ; (4) Cara bermain juga berbeda dengan engklek asli, dalam engklek sirkuit anak bermain secara kelompok, jika pada engklek yang asli yang menang adalah anak yang menguasai banyak kotak yang menjadi rumahnya, berbeda dengan engklek sirkuit, engklek sirkuit anak mulai bermain dari start sampai dengan kotak finish. Anak yang dapat melempar gacuk dengan tepat dan melompat dengan sesuai aturan sampai ke kotak finish maka anak tersebut dikatakan berhasil dan dapat mengambil bendera. Jadi yang menang yaitu kelompok yang dapat mengumpulkan banyak bendera.

Permainan engklek sirkuit ini anak lebih banyak melakukan gerakan, disaat bermain engklek asli anak hanya melompat ke depan saja dengan menggunakan satu kaki dan dua kaki sampai permainan selesai. Berbeda

halnya dengan engklek sirkuit, anak lebih banyak melakukan gerakan dalam melompat, seperti melompat mundur, melompat kesamping, dan melompat katak, kemudian dalam engklek sirkuit ada gerakan yang menggunakan tangan, sehingga anak lebih dapat mengembangkan motorik kasarnya secara maksimal.

Beberapa dokumentasi kegiatan anak dan guru pada pembelajaran melalui permainan engklek sirkuit dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 1. Guru Melakukan Pembukaan untuk Bermain Engklek Sirkuit**



**Gambar 2. Guru Membagikan Kelompok Bermain**



**Gambar 3. Anak Melakukan Lompatan**



**Gambar 4. Anak Melakukan Lompatan dengan Satu Kaki Kanan dan 2 Telapak Tangan dengan Badan Membungkuk**

#### **Data Hasil Validasi Ahli**

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi pada pertemuan pertama, didapatkan jumlah skor sebanyak 43 dengan persentase sebesar 77% dan berada pada kualifikasi “Baik”, walaupun dalam kategori baik peneliti memperbaiki beberapa revisi dari ahli materi. Selanjutnya peneliti merevisi produk dan memvalidasikan kembali kepada ahli. Skor pada pertemuan kedua diperoleh 52 dengan persentase 93% atau berada dalam kualifikasi “Sangat Baik” artinya permainan engklek sirkuit sudah tidak perlu direvisi lagi.

Berdasarkan hasil penilaian ahli media pada pertemuan pertama, didapatkan jumlah skor sebanyak 32 dengan persentase sebesar 62% dan berada pada kualifikasi “cukup baik”, dengan ini dinyatakan bahwa perlu diperbaiki. Selanjutnya peneliti merevisi produk dan memvalidasikan kembali kepada ahli. Skor pada pertemuan kedua diperoleh 48 dengan persentase 92% atau berada dalam kualifikasi “sangat baik” artinya permainan engklek sirkuit sudah tidak perlu direvisi lagi.

Berdasarkan hasil penilaian layout materi pada pertemuan pertama, didapatkan jumlah skor sebanyak 45 dengan persentase sebesar 56% dan berada pada kualifikasi “Kurang Baik”, dengan ini dinyatakan bahwa perlu diperbaiki dan direvisi lagi. Selanjutnya peneliti merevisi produk dan memvalidasikan kembali kepada ahli. Skor pada pertemuan kedua diperoleh 76 dengan persentase 95% atau berada dalam kualifikasi “Sangat Baik” artinya permainan engklek sirkuit sudah tidak perlu direvisi lagi. Dengan adanya tingkat kevalidan dari ahli



materi, ahli media, dan ahli layout maka dapat dikatakan permainan engklek sirkuit memiliki kelayakan untuk digunakan agar anak dapat bermain dan meningkatkan perkembangan motorik kasarnya.

Relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, (Maria Eufrasia Sada, Efrida Ita, 2021), dengan Judul Penelitian “Pengembangan Video Permainan Engklek Untuk Aspek Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Theresia Wolomeli”, menyimpulkan bahwa melalui uji coba yang telah dilakukan oleh ahli dan anak sebagai pengguna produk maka video permainan tradisional engklek dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran pengembangan aspek fisik motorik kasar anak usia dini.

Rakhmawati (2018) dengan hasil penelitiannya tentang modifikasi permainan engklek terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Sugihwaras Candi Sidoarjo dapat disimpulkan yaitu permainan engklek modifikasi merupakan permainan yang lebih efektif digunakan sebagai proses pembelajaran mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun.

Khair (2021) *Journal of Science Education*, Judul Penelitian “Pengembangan Media Permainan Engklek Pada Materi Alat Gerak Manusia Untuk Siswa Kelas V (Lima) Sekolah Dasar”, menyimpulkan bahwa hasil validasi dari ketiga validator memenuhi kategori valid dengan perolehan skor rata-rata dari ahli media 4,27 dengan kriteria “sangat baik”, dari ahli materi 3,7 dengan kriteria “baik”, dan dari ahli pembelajaran 4,46 dengan kriteria “sangat baik”. Adapun respon keenam siswa saat uji coba terbatas yaitu 4,47 dengan kriteria “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan engklek dikategorikan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### Data Hasil Observasi Kemampuan Motorik Kasar Anak

Hasil penilaian motorik kasar anak diperoleh dari hasil pengisian lembar observasi perkembangan motorik anak. Data yang diperoleh dari hasil observasi awal bermaksud untuk mengetahui keadaan awal dan melihat adakah perbedaan peningkatan terhadap perkembangan motorik kasar anak sesudah dilakukan perlakuan. Pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan dengan data sebagai berikut:

Berdasarkan hasil pengisian lembar observasi awal terlihat bahwa anak memperoleh nilai 1 dan termasuk ke dalam kriteria “Tidak Baik” atau “Belum Berkembang” sebanyak 6 orang anak atau 43%, dan anak yang memperoleh nilai 2 dan termasuk ke dalam kriteria “Kurang Baik” atau “Mulai Berkembang” sebanyak 8 orang anak atau 57%, sedangkan anak yang memperoleh nilai 3 yang termasuk ke dalam kriteria “Cukup Baik” atau “Berkembang Sesuai Harapan” yaitu 0 anak atau 0%, dan 0 anak atau 0% anak yang memperoleh nilai 4 dengan kriteria “Sangat Baik” atau “Berkembang Sangat Baik”.

**Tabel 4**  
**Rekapitulasi Nilai Observasi Awal Perkembangan Motorik Anak**

No	Jumlah Anak	Persentase	Skor Nilai
1	6	43	Banyak anak didik yang memperoleh nilai BB (0% - 29%)
2	8	57	Banyak anak didik yang memperoleh nilai MB (30% - 59%)
3	0	0	Banyak anak didik yang memperoleh nilai BSH (60% - 79%)
4	0	0	Banyak anak didik yang memperoleh nilai BSB (80% - 100%)
	<b>14</b>	<b>100</b>	

Nilai Observasi Akhir Perkembangan Motorik Anak terlihat bahwa anak memperoleh nilai 1 dan termasuk ke dalam kriteria “Tidak Baik” atau “Belum Berkembang” sebanyak 0 anak atau 0%, dan anak yang memperoleh nilai 2 dan termasuk ke dalam kriteria “Kurang Baik” atau “Mulai Berkembang” sebanyak 1 orang anak atau 7%, sedangkan anak yang memperoleh nilai 3 yang termasuk ke dalam kriteria “Cukup Baik” atau “Berkembang Sesuai Harapan” yaitu 4 anak atau 29%, dan 9 anak atau 64% anak yang memperoleh nilai 4 dengan kriteria “Sangat Baik” atau “Berkembang Sangat Baik”.

**Tabel 5**  
**Rekapitulasi Nilai Observasi Akhir Perkembangan Motorik Anak**

No	Jumlah Anak	Persentase	Skor Nilai
1	0	0	Banyak anak didik yang memperoleh nilai BB (0% - 29%)
2	1	7	Banyak anak didik yang memperoleh nilai MB (30% - 59%)
3	4	29	Banyak anak didik yang memperoleh nilai BSH (60% - 79%)
4	9	64	Banyak anak didik yang memperoleh nilai BSB (80% - 100%)
	<b>14</b>	<b>100</b>	

Berdasarkan kriteria pengklasifikasian kemampuan motorik kasar anak yang dijelaskan pada Bab III maka anak yang dikategorikan memiliki kemampuan motorik kasar sebanyak 13 orang anak (93%) sedangkan yang tidak memiliki kemampuan motorik kasar sebanyak 1 orang (7%). Berdasarkan hasil pemerolehan ini maka dapat dikatakan bahwa anak telah memiliki kemampuan motorik kasar.

Hasil dari angket respon anak pada setiap pernyataan yang menggambarkan setiap keseluruhan hasil analisis data respon anak adalah sebagai berikut: (1) 100% respon anak merasa senang terhadap kegiatan bermain permainan engklek sirkuit dan 0% anak yang merasa tidak senang terhadap kegiatan bermain permainan engklek sirkuit; (2) 100% respon anak yang merasa baru terhadap alat dan bahan permainan engklek sirkuit dan 0% anak yang merasa tidak baru terhadap alat dan bahan permainan engklek sirkuit; (3) 100% respon anak merasa berminat untuk mengikuti kegiatan bermain selanjutnya dan 0% anak yang merasa tidak berminat untuk mengikuti kegiatan bermain selanjutnya; (4) 100% respon anak yang merasa tertarik terhadap tampilan (ilustrasi, gambar, tata letak gambar) pada alat permainan tradisional engklek sirkuit dan 0% anak yang merasa tidak tertarik terhadap tampilan (ilustrasi, gambar, tata letak gambar) pada alat permainan engklek sirkuit

Berdasarkan kriteria keefektifan pada bab III, respon anak dikatakan positif apabila persentase rata-rata yang diperoleh lebih dari 80% berada dalam kategori senang, baru, dan berminat. Respon anak dikatakan efektif apabila respon anak sudah positif terhadap kegiatan bermain permainan engklek sirkuit. Berdasarkan hasil pengumpulan data di atas, seluruh indikator keefektifan respon anak berada di atas 80% dengan demikian dapat dikatakan bahwa semua aspek mendapat respon positif dari anak. hal ini berarti, jika ditinjau dari respon anak maka pelaksanaan kegiatan bermain permainan engklek sirkuit dikatakan “efektif” untuk melatih kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Angket respon guru pada setiap pernyataan yang menggambarkan setiap keseluruhan hasil analisis data respon guru adalah sebagai berikut: (1) rata-rata respon guru yang menyatakan bahwa suasana yang dirasakan anak pada saat proses kegiatan bermain permainan engklek sirkuit menyenangkan sebesar 100% dan tidak menyenangkan 100%; (2) rata-rata respon guru yang merasa alat dan bahan permainan mudah didapat sebesar 100% dan yang merasa tidak mudah didapat sebesar 0%; (3) rata-rata respon guru yang menyatakan bahwa kegiatan bermain efektif dilaksanakan sebesar 100% dan yang menyatakan tidak efektif sebesar 0%; (4) rata-rata respon guru yang menyatakan baik terhadap tampilan (ilustrasi, gambar, tata letak gambar) pada alat permainan engklek sirkuit sebesar 100% dan yang merasa tidak baik sebesar 0%. Berdasarkan kriteria keefektifan pada bab III, respon guru dikatakan positif apabila persentase rata-rata yang diperoleh lebih dari 80% berada dalam kategori senang, baru, dan berminat. Respon guru dikatakan efektif apabila respon guru sudah positif terhadap kegiatan bermain permainan engklek sirkuit. Berdasarkan hasil pengumpulan data di atas, seluruh indikator keefektifan respon guru berada di atas 80% dengan demikian dapat dikatakan bahwa semua aspek mendapat respon positif dari guru. hal ini berarti, jika ditinjau dari respon guru maka pelaksanaan kegiatan bermain permainan engklek sirkuit dikatakan “efektif” untuk melatih kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Respon positif yang diberikan anak terhadap kegiatan bermain permainan engklek sirkuit dalam penelitian ini memberi gambaran bahwa kegiatan bermain engklek sirkuit yang dilakukan menyenangkan bagi anak usia 5-6 tahun di RA Az-Zahra di kabupaten Pidie Jaya. Berdasarkan indikator jenis kegiatan bermain yang dipilih, 100% anak merasa senang dan 0% atau tidak ada anak yang merasa tidak senang terhadap kegiatan bermain engklek sirkuit yang dilakukan.

Respon positif ini menjadi salah satu alasan mengapa kegiatan bermain engklek sirkuit layak digunakan untuk melatih motorik kasar anak usia 5-6 tahun. James Sully didalam bukunya, *Essay of Laughter* (Tedja Saputra, 2001) menjelaskan bahwa bermain mempunyai manfaat tertentu, yang penting dilakukan dalam kegiatan bermain adalah anak merasa senang, riang, dan gembira yang ditandai dengan tertawa atau ekspresi-ekspresi kebahagiaan lainnya semisal senyum atau juga perasaan lega dan nyaman. Anak memberikan respon pada setiap hal yang diterima dan dialami dengan gaya, karakteristik, dan kecakapannya masing-masing. Perasaan senang yang ditunjukkan anak dalam mengikuti kegiatan bermain engklek sirkuit akan meningkatkan keinginan anak untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

Berdasarkan kriteria pengklasifikasian kemampuan motorik kasar anak maka anak yang dikategorikan memiliki kemampuan motorik kasar sebanyak 13 dari 14 orang anak atau 93% sedangkan yang tidak memiliki kemampuan motorik kasar anak sebanyak 7%. Berdasarkan perolehan ini maka secara kelompok (klasikal) dapat dikatakan bahwa anak telah memiliki kemampuan motorik kasar. Dengan demikian disimpulkan bahwa kegiatan bermain engklek sirkuit dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Az-Zahra Kabupaten Pidie Jaya.

Pengembangan engklek sirkuit untuk aktivitas fisik motorik kasar, ternyata juga dapat mengembangkan aspek lain. Hasil observasi yang telah dikaji menunjukkan hal-hal berikut: Anak-anak senang melakukan permainan sirkuit dan merasa ingin mencobanya lagi. Hal ini menunjukkan bahwa fasilitas untuk bergerak dalam area yang sempit telah berhasil. Hal ini sejalan dengan Das (2017) yang mengungkapkan bahwa permainan bebas dan permainan terbimbing adalah pembelajaran yang menyenangkan, bermain adalah belajar dengan cara yang menyenangkan dan kaya secara konsep, bahkan penelitian terkini mengungkapkan dasar biologis manusia adalah bermain. Aktivitas fisik motorik kasar menggunakan sirkuit bongkar pasang adalah aktivitas yang tidak mengurangi nuansa bermain, sehingga anak-anak secara sukarela melakukan hal tersebut tanpa terasa motorik kasarnya sedang diasah.

Keterampilan Motorik merupakan perkembangan untuk mematangkan pengendalian gerak tubuh yang berhubungan dengan kemampuan gerak anak. Salah satu kemampuan anak pada usia dini yang berkembang pesat adalah motorik kasar sehingga proses tumbuh kembang kemampuan motorik akan berpengaruh pada seluruh kemampuan gerak anak. Untuk memudahkan anak dalam meminimalisir hambatan motorik kasarnya, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengimplementasikan permainan engklek sirkuit dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak. Permainan sirkuit merupakan model permainan yang terdiri dari beberapa stasiun/pos dan setiap stasiun memiliki tugas gerak yang berbeda-beda. Berdasarkan analisis hasil kajian teori yang diperoleh bahwa penerapan permainan sirkuit dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak yang dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil nilai sebelum dan sesudah implementasi permainan. Senada dengan hasil penelitian yang relevan dengan artikel ini.

Hal tersebut dapat dilihat pada penelitian yang dilakukan oleh (Sofia, 2016) dengan judul Pembelajaran Motorik Kasar Melalui Permainan Sirkuit Warna membuktikan bahwa permainan sirkuit yang menggunakan berbagai macam warna beragam berpengaruh signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak. Berdasarkan tujuan dari penelitian Ari Sofia menyatakan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu permainan yaitu sirkuit warna pada pembelajaran motorik kasar anak sehingga diperoleh kemampuan yang maksimal dengan kegiatan yang aman, mudah, dan menyenangkan. Hasil dari penelitian yaitu permainan sirkuit warna dapat membangkitkan minat belajar sehingga anak antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan diterapkannya permainan sirkuit, siswa menjadi lebih tertarik dalam melakukan aktivitas terutama pada kegiatan belajar mengajar, kemampuan motorik kasar siswa mengalami peningkatan dan juga menjadikan siswa lebih aktif.

Riswandi (2021) menunjukkan bahwa hasil pengembangan model permainan sirkuit mendapatkan kriteria layak menurut ahli instrument skor 4 dan ahli materi skor 3,89 dengan kriteria sangat baik. Dinyatakan model permainan sirkuit yang efektif dan layak digunakan setelah uji coba awal, uji lapangan, dan uji lapangan operasional dengan enam kali perlakuan dan mengalami peningkatan pada setiap indikatornya. Hasil uji lapangan operasional pada perlakuan pertama 14,38, kedua 17,42, ketiga 18,81, keempat 19,23, kelima 19,23, dan keenam 19,33 bahwa data bersifat stasioner atau Ho ditolak. Perolehan tersebut disimpulkan jika model permainan sirkuit efektif dan layak digunakan guru dalam peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dengan model permainan sirkuit.

Sejalan dengan Riswandi, Sistiari (2021) juga mengatakan bahwa untuk melatih keterampilan motorik kasar anak dengan permainan sirkuit animove khususnya pada kekuatan (Strength), Kecepatan (Speed), Kelincahan (Agility) pada anak usia 5-6 tahun yang memperhatikan aspek kemudahan, keamanan dan kemenarikan pada permainan menghasilkan hasil validasi para ahli adalah sebagai berikut: (1) 97,2% dinyatakan oleh ahli permainan bahwa permainan sirkuit Animove sangat valid, sesuai dan mudah untuk dimainkan anak, (2) ahli alat permainan menyatakan 84,09% permainan sirkuit Animove sangat valid, aman, dan menarik untuk anak, (3) ahli fisik motorik menyatakan 96,43% permainan sirkuit Animove sangat valid dan dapat menstimulasi perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK B khususnya untuk melatih kekuatan, koordinasi, ketepatan dan kelincahan anak. Pada Uji kelompok kecil, diperoleh data: (1) 91,67% permainan ini aman untuk anak usia 5-6 tahun, (2) 95% permainan Animove ini mudah untuk anak usia 5-6 tahun dan (3) 96,67% permainan ini menarik untuk anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa permainan Animove sangat valid dan layak untuk dimanfaatkan dalam menstimulasi perkembangan fisik-motorik anak usia dini.

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian ini adalah sebuah produk permainan engklek sirkuit. Produk ini sudah layak dan valid untuk digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan capaian perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di kelas B RA Az-Zahra Kabupaten Pidie Jaya dengan melalui penilaian, perevisian dan validasi dari beberapa ahli. Kesimpulan ini diambil berdasarkan hasil analisis para ahli yang terdiri dari ahli materi dengan nilai rata-rata 93% berarti sangat valid, dengan ahli media mendapat nilai rata-rata 92% dan dengan ahli layout mendapat nilai 95% yang berarti sangat valid. Permainan engklek sirkuit efektif untuk digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis keefektifan. Keefektifan berdasarkan uji coba produk permainan engklek sirkuit. Perbandingan antara hasil observasi awal dan hasil observasi akhir perkembangan motorik kasar anak yang telah dilakukan maka ditemukan bahwa terdapat peningkatan perkembangan motorik kasar pada anak. Berdasarkan kriteria pengklasifikasian kemampuan motorik kasar anak maka anak yang dikategorikan memiliki kemampuan motorik kasar sebanyak 13 dari 14 orang anak atau 93% sedangkan yang tidak memiliki kemampuan motorik kasar anak sebanyak 7%. Berdasarkan perolehan ini maka dapat dikatakan bahwa anak telah memiliki peningkatan pada kemampuan motorik kasar.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak (Kepala sekolah, guru, dan anak didik) atas kesediaan dan kontribusinya sehingga penelitian berhasil terlaksana. Terima kasih disampaikan kepada pihak yang telah banyak membantu menyelesaikan proses penelitian ini, peneliti mengucapkan terima kasih yang tak terhingga. Dan peneliti berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2022). Perkembangan Aspek Sosial Emosional dan Sains Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek. *Jurnal Basicedu*, 6(3).
- Anggun, M. (2013). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Peserta Didik Kelompok Bermain Pelangi Batang Tahun Ajaran 2012/2013*. Semarang.
- Arikunto. (2011). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. PT. Rineka Cipta.
- Khair, B. N. (2021). Pengembangan Media Permainan Engklek Pada Materi Alat Gerak Manusia Untuk Siswa Kelas V (Lima) Sekolah Dasar. *Journal of Science Education*, 1(2).
- Maghfiroh, Wulandari, Damayani, R. (2020). Penerapan permainan lompat ceria untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun di tk pkk 3 gunungsari pasuruan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Maria Eufrasia Sada, Efrida Ita, J. M. R. (2021). Pengembangan Video Permainan Engklek Untuk Aspek Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Theresia Wolomeli. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1(4).
- Maryanti. (2021). Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B Saat New Normal Di TK Islam Nurul Ahmad Kota Subulussalam. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(3).
- Munawaroh. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 1(2).
- Najamuddin, Rohyana Fitriani, M. P. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini. *Jurnal Basicedu*, 6(1).
- Noviana, E. (2015). *Pengembangan permainan sirkuit hulahop dalam pembelajaran fisik motorik anak Kelompok B di TK Gugus II Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar*.
- Novitasari Reni, M. Nasirun, D. D. (2019). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4(1), 6–12.  
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/3498/3375>
- Rakhmawati, N. I. S. (2018). Modifikasi Permainan Engklek Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Teratai*, 7(2).
- Risdianti, H. (2019). Pengaruh pemamfaatan permainan sirkuit geometri fun terhadap kemampuan fisik motorik kasar kelompok B TK An-Nur Malang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Riswandi. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar melalui Pengembangan Model Permainan Sirkuit Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1).
- Rizka, S. M. (2021). Pengembangan Media Karpet Engklek Untuk Memperkenalkan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3).
- Septy Eka Nugraheni, R. T. W. (2019). Efektivitas Permainan Sirkuit Mahkota Untuk Menstimulus Kemampuan Motorik Kasar Anak TK A. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Sistiarini, R. D. (2021). Pengembangan Permainan Sirkuit Animate Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1).
- Sofia, A. (2016). Pembelajaran Motorik Kasar Melalui Sirkuit Warna. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 6(1).
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeda.
- Swaliana, A. (2018). Deteksi Perkembangan Kompetensi Motorik Anak di PAUD Nadila Kecamatan. Bebesen Kabupaten Aceh Tengah. *Jurnal As-Salam*, 2(3).

8060 *Pengembangan Permainan Engklek Sirkuit untuk Meningkatkan Capaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun – Nurliza Zuhra, Rosmala Dewi, Syarifah*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3658>

Tedja Saputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. PT. Grasindo.

Umayah Umayah, D. (2021). Efektivitas Permainan Engklek Modifikasi Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok A Di TK Cahaya Maulida II Desa Panjalim Lor Kec. Sumberjaya Kab. Majalengka. *Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak Usia Dini*, 2(2).

Wiyani, A. . (2015). *Manajemen Paud Bermutu*.